



COMENIUS GYMNASIUM
omnes omnia omnino

MEDIENKONZEPT

Comenius-Gymnasium Düsseldorf

09.08.2020

Christian Schäfer

Inhalt

| | |
|---|---|
| 1. Kompetenzerwerb im Medienbereich am Comenius Gymnasium | 2 |
| 2. Ausstattung | 2 |
| 3. Ausstattungsbedarf | 3 |
| 4. Fortbildung und Projekte | 4 |
| 5. Unterrichtliche Verankerung | 5 |
| Fächergruppe 1..... | 5 |
| 5.1 Mathematik..... | 5 |
| 5.2 Deutsch..... | 5 |
| 5.3 Englisch | 5 |
| 5.4 Spanisch | 5 |
| 5.5 Französisch..... | 5 |
| 5.6 Latein..... | 5 |
| Fächergruppe 2..... | 5 |
| Naturwissenschaften..... | 5 |
| 5.7 Biologie | 5 |
| 5.8 Chemie..... | 5 |
| 5.9 Physik..... | 5 |
| 5.10 Informatik..... | 5 |
| Gesellschaftswissenschaften..... | 5 |
| 5.11 Sozialwissenschaften / Politik..... | 5 |
| 5.12 Geschichte | 5 |
| 5.13 Erdkunde | 5 |
| 5.14 Philosophie..... | 5 |
| Kunst / Musik..... | 5 |
| 5.15 Kunst..... | 5 |
| 5.16 Musik..... | 5 |
| Religion | 5 |
| 5.17 evangelische Religion | 5 |
| 5.18 katholische Religion..... | 5 |

1. Kompetenzerwerb im Medienbereich am Comenius Gymnasium

Im digitalen Zeitalter ist der Einsatz elektronischer und digitaler Medien im Unterricht unabdingbare Voraussetzung für innovatives und modernes Lernen. Schule muss auf die nachhaltige Veränderung der Medienwelt reagieren und die Vermittlung von Medienkompetenz als eine neue Aufgabe annehmen.

Das Comenius Gymnasium stellt sich dieser Aufgabe, denn digitales Lernen hat am Comenius eine lange Tradition. Das Comenius Gymnasium begann schon früh die Schülerinnen und Schüler und die Lehrerinnen und Lehrer mit digitaler Technologie vertraut zu machen, so dass ein Unterricht ohne eine Dokumentenkamera, einen Laptop oder ein iPad sowohl für Schülerinnen und Schüler als auch für Lehrerinnen und Lehrer oft nicht mehr vorstellbar ist.

Das Comenius Gymnasium verfolgt das Ziel, Schülerinnen und Schülern einen möglichst breiten Einblick in digitale Medien zu ermöglichen. Daher wird es am Comenius Gymnasium nicht so sein, als „Apple“ , „Microsoft“ oder „Google“ Schule wahrgenommen zu werden, statt dessen versuchen wir bewusst, die Vielfalt unterschiedlicher Systeme zu nutzen, um das beste Werkzeug für ein zu erreichendes Lernziel zu nutzen. Das kann nur Sinn machen, wenn wir auch vielfältige Medien einsetzen.

Am Comenius Gymnasium sollen Medien schnell und ohne großen Verwaltungsaufwand eingesetzt werden können. Das setzt von allen Beteiligten eine große Disziplin voraus, da es notwendig ist, verwendete Geräte nach Gebrauch in einem funktionsfähigen Zustand zu hinterlassen.

Wir haben uns für diesen Weg entschieden, da ein umständliches Ausleihverfahren dazu führte, dass Medien nicht genutzt wurden. Allerdings führt der offene Weg häufig zu einem erhöhten Wartungsaufwand, da der häufige Gebrauch und die nicht immer sachgerechte Verwendung zu Defekten an den Geräten führen kann.

Zurzeit wird der Medienbereich von Herrn Schäfer, Herrn Thöne und Herrn Wübbenhorst koordiniert, die bei allen anfallenden Fragen zur Verfügung stehen.

2. Ausstattung

Das Comenius Gymnasium verfügt über ein wireless local area network (WLAN) sowie über ein kabelgebundenes Netzwerk, welches in großen Teilen der Schule verfügbar ist.

Die Schule besitzt zurzeit 360 iPads, 36 Laptops und 18 Chromebooks, die für das Arbeiten im Unterricht und für ein mögliches Distanzlernen zur Verfügung stehen. Diese Geräte können mobil in jedem Klassenraum verwendet werden. Während der „Corona“ Zeit wurden diese Geräte auch verliehen, so dass im Bedarfsfall für jeden Schüler / Schülerin ein Gerät zur Verfügung gestanden hat.

In den Fachräumen Musik (101,024), Biologie (102,104), Kunst (211,212), Physik (002,004) Mathematik (201,202), Religion(203,204) , Philosophie (214), Sozialwissenschaften (301,302), Geschichte(303), Französisch (304), Spanisch (305), Informatik (116) befinden sich jeweils eine Dokumentenkamera, ein Laptop und eine Projektionseinheit.

In den Fachräumen Biologie, Physik, Mathematik, Sozialwissenschaften und Kunst befinden sich jeweils ein Klassensatz (30) iPads, in diesen Räumen ist es auch möglich über ein Apple TV drahtlos Unterrichtsinhalte zu projizieren.

Zurzeit stehen für die Klassenräume vier mobile Medieneinheiten bereit, (Dokumentenkamera, Laptop und Projektionseinheit), die flexibel von den Lehrkräften eingesetzt werden können. Diese Einheiten wurden vom Comenius-Gymnasium selbst gebaut und hauptsächlich vom Förderverein finanziert.

Im Informatikraum 111 befinden sich zurzeit noch 17 stationäre PCs mit Monitor, die immer noch auf Windows 7 laufen.

3. Ausstattungsbedarf

Die umfangreiche Hard- und Software, die am Comenius Gymnasium zur Verfügung stehen, fordern ein hohes Maß an Administration und Wartung. Diese Aufgaben liegen bisher noch in der Hand der Schule. Das mobile device management für iPads bzw. die webbasierte Administration der Chromebooks erleichtert diese Aufgaben enorm. Die Stadt Düsseldorf erweitert diesen Support leider nicht auf Windows Systeme, wir würden begrüßen, wenn ein MDM für alle Geräte zur Verfügung stünden.

Das Gebäude ist noch nicht komplett mit WLAN ausgeleuchtet. Es fehlen die Sporthalle und die Aula.

Insbesondere die Aula verfügt bereits über montierte AeroHives, die aber seit Jahren nicht an das Netz angeschlossen wurden. Dies muss zügig in Angriff genommen werden. Ein Antrag wurde bereits 2018 gestellt.

Der Computerraum 111 enthält die einzige Hardware im Haus, die noch unter Windows 7 läuft. Hier wird dringend Ersatz benötigt. Ein Antrag wurde bereits 2018 gestellt (und bewilligt). Die Maßnahme wurde aber bis heute von der Stadt nicht umgesetzt,

Die von der Stadt gelieferten 300 iPads brauchen eine Infrastruktur (Ladeschränke, Transportboxen). Leider gab es keine Absprache, iPads sind für das neue Fach Informatik ab Klasse 5,6 nicht geeignet, so dass hier Alternativen zu den iPads angeschafft werden müssen. Ein Mac Mini dient als Cache Server, dieser muss dringend gewartet werden, da er nicht funktioniert. Eine Lösung des Problems von Seiten der Stadt war bisher nicht möglich.

Wir haben zurzeit nur in Fachräumen eine Ausstattung mit Laptop, Beamer und Dokumentenkamera. Viele dieser Beamer stehen auf alten Medienwagen, eine feste Projektionseinheit muss Standard sein, auch um Stolperfallen auszuschließen.

Dringender Handlungsbedarf besteht in den Klassenräumen der Sek I, außerhalb der Fachräume kann aufgrund fehlender Projektionseinheiten digitale Technik nur begrenzt (bis gar nicht) eingesetzt werden. Alle Klassenräume der Sek I müssen mit einer stationären Präsentationseinheit und einem Apple TV und / oder Chromecast sowie Lautsprecher ausgestattet werden. Ein digitaler Fernseher an der Wand wäre wahrscheinlich günstiger und langlebiger. Insbesondere die oben genannten Ladeschränke der iPads müssten hier installiert werden, um die Nutzung der Geräte zu ermöglichen.

Eine fest montierte Projektionsmöglichkeit in jedem Klassenraum würde das Arbeiten mit digitalen Medien sehr vereinfachen. Das Vorhaben scheiterte bisher an der Finanzierung.

In den nächsten Jahren wird ein Neubau mit neuen Klassen und Fachräumen entstehen. Diese Räume sollten sofort auf den neuesten Stand der Technik gebracht werden.

Vielfach kam der Wunsch aus dem Kollegium, auch den Lehrkräften digitale Endgeräte zur Verfügung zu stellen. Wir begrüßen die Ankündigung des Landes, digitale Endgeräte für

Lehrkräfte zu fördern und werden schnellstmöglich mit dem Träger in Verhandlungen einsteigen, damit dem Kollegium digitale Endgeräte schnellstmöglich zur Verfügung stehen.

Insgesamt würden wir uns eine bessere Kommunikation mit der Stadt wünschen, direkte Ansprechpartner sind unabdingbare Voraussetzung für einen reibungslosen Einsatz der Technik.

4. Fortbildung und Projekte

Am Comenius Gymnasium wird eine kollegiale Weiterbildungskultur gepflegt. Regelmäßig gibt es kollegiale Angebote zum Umgang mit der OpenML (pädagogische Lernplattform in unserem Computerraum), den Laptops oder den iPads und Chromebooks. Pädagogische Tage wurden auch schon ausschließlich für den Umgang mit digitalen Medien genutzt.

Eschool unterstützt die Schulen in Düsseldorf, indem sie z.B. ein MDM (mobil device management) zur Verfügung stellt, die es erlaubt, Apps auf iPads schnell und einfach auf die Geräte zu kopieren oder diese ggf. schnell wieder zu entfernen.

Da die Schule bereits viel Vorerfahrung bezüglich digitalen Lernens gesammelt hat, wurde die Schule zu Beginn des Schuljahres 2019/2020 Teil eines Pilotprojekts in Kooperation mit der Bezirksregierung Düsseldorf und der Stadt Düsseldorf.

Die Zielsetzung dieses Projektes ist es, die modernste Hardware und Software im unterrichtlichen Einsatz zu testen, um Qualität und Nutzen für das Lernen unserer Schülerinnen und Schüler zu überprüfen.

Hierfür wurde das vorhandene Portfolio an digitalen Werkzeugen um Chromebooks ergänzt. Dem Comenius Gymnasium ist es wichtig, die ganze Vielfalt von digitalen Medien einzusetzen und sich nicht nur auf einen Hersteller zu begrenzen und sich ggf. von diesem abhängig zu machen.

Die Ergebnisse sollen der Stadt Düsseldorf, der Bezirksregierung und selbstverständlich auch anderen Schulen helfen, die Digitalisierung mit Mehrwert voranzutreiben und Fehlentwicklungen zu vermeiden.

Als Kern des Projektes steht uns eine umfassende digitale Lernumgebung (cloudbasiert) zur Verfügung, die es den Schülerinnen und Schülern und Lehrerinnen und Lehrern jederzeit ermöglicht, den Unterricht durch die Nutzung von virtuellen Klassenräumen zu erweitern. Alle Unterrichtsmaterialien, Aufgaben etc. stehen dort zur Verfügung und können innerhalb dieser Umgebung jederzeit und überall online bearbeitet, verschickt, geteilt und individuell korrigiert werden. Die Lernumgebung ist plattformunabhängig und browserbasiert. So kann sie von jedem digitalen Endgerät aus benutzt werden.

Für das Projekt wurde extra ein Unterrichtsraum eingerichtet. Hier stehen eine digitale Tafel neuester Generation, Nahdistanzbeamer, Chromebooks, iPads und Laptops zur unterrichtlichen Nutzung bereit.

In der ersten Phase des Projektes werden zunächst einige Klassen und Kurse in einzelnen Fächern mit dieser Lernumgebung arbeiten. Basierend auf den Ergebnissen dieser Phase sollte die Nutzung dann in den nächsten Schuljahren auf weitere Fächer und Lerngruppen ausgedehnt werden.

Da sich das System sehr flexibel während der „Corona“- Zeit gezeigt hat, soll das System (nach Schulkonferenzbeschluss) bereits im Schuljahr 2020/2021 für die gesamte Schule eingeführt werden.

Sechs Schülerinnen und Schüler des Comenius Gymnasiums wurden von der Landesanstalt für Medien NRW in Kooperation mit der Fachstelle für Gewaltprävention zu Medienscouts ausgebildet.

Sie sollen vor allem jüngeren Schülerinnen und Schülern in ihrer Mediennutzung beratend zur Seite stehen.

Für die Einführung des Faches Informatik in der Klasse 6 und für die Informationstechnische Grundbildung in der Klasse 8 ist das Comenius gut aufgestellt, wenn die Stadt die entsprechende Hardware zur Verfügung stellt. Das Comenius Gymnasium wird ab dem Schuljahr 2020/2021 Ausbildungsschule, um Kollegen und Kolleginnen für die Einführung des Faches Informatik in der Sekundarstufe I vorzubereiten.

5. Unterrichtliche Verankerung

Fächergruppe 1

- 5.1 Deutsch**
- 5.2 Mathematik**
- 5.3 Englisch**
- 5.4 Spanisch**
- 5.5 Französisch**
- 5.6 Latein**

Fächergruppe 2

Naturwissenschaften

- 5.7 Biologie**
- 5.8 Chemie**
- 5.9 Physik**
- 5.10 Informatik**

Gesellschaftswissenschaften

- 5.11 Sozialwissenschaften / Politik**
- 5.12 Geschichte**
- 5.13 Erdkunde**
- 5.14 Philosophie**

Kunst / Musik

- 5.15 Kunst**
- 5.16 Musik**

Religion

- 5.17 evangelische Religion**
- 5.18 katholische Religion**



5.1 Deutsch

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medienausstattung (Hardware)

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

Deutsch. Jahrgangsstufe 6:

Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Funktionen der Textverarbeitung unterscheiden und einsetzen.

Deutsch. Jahrgangsstufe 9:

Die Schülerinnen und Schüler können Medien gezielt auswählen und die Art der Mediennutzung im Hinblick auf Funktion, Möglichkeiten und Risiken begründen.

1.2 Digitale Werkzeuge

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

Deutsch. Jahrgangsstufe 6:

Die Schülerinnen und Schüler können digitale und nicht-digitale Medien zur Organisation von Lernprozessen und zur Dokumentation von Arbeitsergebnissen einsetzen.

Die Schülerinnen und Schüler können digitale Möglichkeiten für die individuelle und kooperative Textproduktion einsetzen.

Deutsch. Jahrgangsstufe 7:

Die Schülerinnen und Schüler können unter Nutzung digitaler und nicht-digitaler Medien Arbeits- und Lernergebnisse adressaten-, sachgerecht und bildungssprachlich angemessen vorstellen.

Die Schülerinnen und Schüler können digitale Möglichkeiten für die individuelle und kooperative Textproduktion einsetzen.

Deutsch. Jahrgangsstufe 8:

Die Schülerinnen und Schüler können unter Nutzung digitaler und nicht-digitaler Medien Arbeits- und Lernergebnisse adressaten-, sachgerecht und bildungssprachlich angemessen vorstellen.

Deutsch. Jahrgangsstufe 9:

Die Schülerinnen und Schüler können zur Organisation von komplexen Lernprozessen und zur Dokumentation von Arbeitsergebnissen geeignete analoge und digitale Medien sowie Werkzeuge verwenden.

Die Schülerinnen und Schüler können auf der Grundlage von Texten mediale Produkte planen und umsetzen sowie intendierte Wirkungen verwendeter Gestaltungsmittel beschreiben.

Deutsch. Jahrgangsstufe 10:

Die Schülerinnen und Schüler können auf der Grundlage von Texten mediale Produkte planen und umsetzen sowie intendierte Wirkungen verwendeter Gestaltungsmittel beschreiben.

Die Schülerinnen und Schüler können zur Organisation von komplexen Lernprozessen und zur Dokumentation von Arbeitsergebnissen geeignete analoge und digitale Medien sowie Werkzeuge verwenden.

1.3 Datenorganisation





5.1 Deutsch



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

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

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

Deutsch. Jahrgangsstufe 7:

Die Schülerinnen und Schüler können den Grad der Öffentlichkeit in Formen der Internet-Kommunikation abschätzen und Handlungskonsequenzen aufzeigen (Persönlichkeitsrechte, Datenschutz, Altersbeschränkungen).

Deutsch. Jahrgangsstufe 8:

Die Schülerinnen und Schüler können den Grad der Öffentlichkeit in Formen der Internet-Kommunikation abschätzen und Handlungskonsequenzen aufzeigen (Persönlichkeitsrechte, Datenschutz, Altersbeschränkungen).





5.1 Deutsch

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Deutsch. Jahrgangsstufe 5:

Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Recherchestrategien in Printmedien und digitalen Medien (u.a. Suchmaschinen für Kinder) funktional einsetzen.

Deutsch. Jahrgangsstufe 6:

Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Recherchestrategien in Printmedien und digitalen Medien (u.a. Suchmaschinen für Kinder) funktional einsetzen.

Deutsch. Jahrgangsstufe 9:

Die Schülerinnen und Schüler können selbstständig unterschiedliche mediale Quellen für eigene Recherchen einsetzen und Informationen quellenkritisch auswählen.

Deutsch. Jahrgangsstufe 10:

Die Schülerinnen und Schüler können selbstständig unterschiedliche mediale Quellen für eigene Recherchen einsetzen und Informationen quellenkritisch auswählen.

2.2 Informationsauswertung

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

Deutsch. Jahrgangsstufe 5:

Die Schülerinnen und Schüler können bei der Untersuchung von Sachtexten dem Leseziel und dem Medium angepasste einfache Lesestrategien des orientierenden, selektiven, intensiven und vergleichenden Lesens einsetzen (u.a. bei Hypertexten) und die Lektüreergebnisse darstellen.

Deutsch. Jahrgangsstufe 6:

Die Schülerinnen und Schüler können dem Leseziel und dem Medium angepasste Lesestrategien des orientierenden, selektiven, vergleichenden, intensiven Lesens einsetzen (u.a. bei Hypertexten) und die Lektüreergebnisse grafisch darstellen.

Deutsch. Jahrgangsstufe 7:

Die Schülerinnen und Schüler können dem Leseziel und dem Medium angepasste Lesestrategien des orientierenden, selektiven, vergleichenden, intensiven Lesens einsetzen (u.a. bei Hypertexten) und die Lektüreergebnisse grafisch darstellen.

Die Schülerinnen und Schüler können angeleitet komplexe Recherchestrategien für Printmedien und digitalen Medien unterscheiden und einsetzen.

Deutsch. Jahrgangsstufe 8:

Die Schülerinnen und Schüler können dem Leseziel und dem Medium angepasste Lesestrategien des orientierenden, selektiven, vergleichenden, intensiven Lesens einsetzen (u.a. bei Hypertexten) und die Lektüreergebnisse grafisch darstellen.

Die Schülerinnen und Schüler können angeleitet komplexe Recherchestrategien für Printmedien und digitalen Medien unterscheiden und einsetzen.

Deutsch. Jahrgangsstufe 9:

Die Schülerinnen und Schüler können selbstständig unterschiedliche mediale Quellen für eigene Recherchen einsetzen und Informationen quellenkritisch auswählen.

Die Schülerinnen und Schüler können dem Leseziel und dem Medium angepasste Lesestrategien insbesondere des selektiven und des vergleichenden Lesens einsetzen (u.a. bei Hypertexten) und Leseergebnisse synoptisch darstellen.

Deutsch. Jahrgangsstufe 10:

Die Schülerinnen und Schüler können selbstständig unterschiedliche mediale Quellen für eigene Recherchen einsetzen und Informationen quellenkritisch auswählen.

2.3 Informationsbewertung





5.1 Deutsch

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

Deutsch. Jahrgangsstufe 5:

Die Schülerinnen und Schüler können angeleitet die Qualität verschiedener altersgemäßer Quellen prüfen und bewerten (Autor/in, Ausgewogenheit, Informationsgehalt, Belege).

Deutsch. Jahrgangsstufe 6:

Die Schülerinnen und Schüler können angeleitet die Qualität verschiedener altersgemäßer Quellen prüfen und bewerten (Autor/in, Ausgewogenheit, Informationsgehalt, Belege).

Die Schülerinnen und Schüler können in literalen und audiovisuellen Texten Merkmale virtueller Welten identifizieren.

Deutsch. Jahrgangsstufe 7:

Die Schülerinnen und Schüler können in Suchmaschinen und auf Websites dargestellte Informationen als abhängig von Spezifika der Internetformate beschreiben und das eigene Wahrnehmungsverhalten reflektieren.

Die Schülerinnen und Schüler können die Qualität verschiedener Quellen an Kriterien (Autor/in, Ausgewogenheit, Informationsgehalt, Belege) prüfen und bewerten.

Deutsch. Jahrgangsstufe 8:

Die Schülerinnen und Schüler können die Qualität verschiedener Quellen an Kriterien (Autor/in, Ausgewogenheit, Informationsgehalt, Belege) prüfen und bewerten.

Die Schülerinnen und Schüler können in Suchmaschinen und auf Websites dargestellte Informationen als abhängig von Spezifika der Internetformate beschreiben und das eigene Wahrnehmungsverhalten reflektieren.

Deutsch. Jahrgangsstufe 9:

Die Schülerinnen und Schüler können die Funktionsweisen gängiger Internetformate (Suchmaschinen, soziale Medien) im Hinblick auf das präsentierte Informationsspektrum analysieren.

Die Schülerinnen und Schüler können die Qualität verschiedener Quellen an Kriterien (Autor/in, Ausgewogenheit, Informationsgehalt, Belege) prüfen und eine Bewertung schlüssig begründen.

Deutsch. Jahrgangsstufe 10:

Die Schülerinnen und Schüler können die Funktionsweisen gängiger Internetformate (Suchmaschinen, soziale Medien) im Hinblick auf das präsentierte Informationsspektrum analysieren.

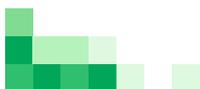
Die Schülerinnen und Schüler können die Qualität verschiedener Quellen an Kriterien (Autor/in, Ausgewogenheit, Informationsgehalt, Belege) prüfen und eine Bewertung schlüssig begründen.

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

Deutsch. Jahrgangsstufe 10:

Die Schülerinnen und Schüler können rechtliche Regelungen zur Veröffentlichung und zum Teilen von Medienprodukten benennen und bei eigenen Produkten berücksichtigen.





5.1 Deutsch

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

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

Deutsch. Jahrgangsstufe 8:

Die Schülerinnen und Schüler können digitale Kommunikation adressaten- und situationsangemessen gestalten und dabei Kommunikations- und Kooperationsregeln (Netiquette) einhalten.

Die Schülerinnen und Schüler können in digitaler und nicht-digitaler Kommunikation Elemente konzeptioneller Mündlichkeit bzw. Schriftlichkeit identifizieren, die Wirkungen vergleichen und in eigenen Produkten (persönlicher Brief, digitale Nachricht) adressatenangemessen verwenden.

Deutsch. Jahrgangsstufe 8:

Die Schülerinnen und Schüler können Chancen und Risiken des interaktiven Internets benennen und Konsequenzen aufzeigen (öffentliche Meinungsbildung, Mechanismen der Themensetzung, Datenschutz, Altersbeschränkungen, Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte).

Deutsch. Jahrgangsstufe 9:

Die Schülerinnen und Schüler können in der digitalen Kommunikation verwendete Sprachregister unterscheiden und reflektiert einsetzen.

Deutsch. Jahrgangsstufe 10:

Die Schülerinnen und Schüler können in der digitalen Kommunikation verwendete Sprachregister unterscheiden und reflektiert einsetzen.

3.4 Cybergewalt und -kriminalität





5.1 Deutsch



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





5.1 Deutsch

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

Deutsch. Jahrgangsstufe 5:

Die Schülerinnen und Schüler können z.B. zum Thema Märchen Texte medial umformen (Vertonung/Verfilmung bzw. szenisches Spiel) und verwendete Gestaltungsmittel beschreiben.

Die Schülerinnen und Schüler können digitale und nicht-digitale Medien zur Organisation von Lernprozessen und zur Dokumentation von Arbeitsergebnissen einsetzen.

Deutsch. Jahrgangsstufe 6:

Die Schülerinnen und Schüler können digitale und nicht-digitale Medien zur Organisation von Lernprozessen und zur Dokumentation von Arbeitsergebnissen einsetzen.

Deutsch. Jahrgangsstufe 8:

Die Schülerinnen und Schüler können unter Nutzung digitaler und nicht-digitaler Medien Arbeits- und Lernergebnisse adressaten-, sachgerecht und bildungssprachlich angemessen vorstellen.

4.2 Gestaltungsmittel

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

Deutsch. Jahrgangsstufe 5:

Die Schülerinnen und Schüler können in digitaler und nicht-digitaler Kommunikation Elemente konzeptioneller Mündlichkeit bzw. Schriftlichkeit identifizieren, die Wirkungen vergleichen und in eigenen Produkten (persönlicher Brief, digitale Nachricht) adressatenangemessen verwenden.

Die Schülerinnen und Schüler können einfache Gestaltungsmittel in Präsentationsformen verschiedener literarischer Texte benennen und deren Wirkung beschreiben (u.a. Hörfassungen, Graphic Novels).

Die Schülerinnen und Schüler können Texte medial umformen (Vertonung/Verfilmung bzw. szenisches Spiel) und verwendete Gestaltungsmittel beschreiben.

Deutsch. Jahrgangsstufe 6:

Die Schülerinnen und Schüler können einfache Gestaltungsmittel in Präsentationsformen verschiedener literarischer Texte benennen und deren Wirkung beschreiben (u.a. Hörfassungen, Graphic Novels).

Die Schülerinnen und Schüler können Texte medial umformen (Vertonung/Verfilmung bzw. szenisches Spiel) und verwendete Gestaltungsmittel beschreiben.

Deutsch. Jahrgangsstufe 7:

Die Schülerinnen und Schüler können Handlungsstrukturen in audiovisuellen Texten (u.a. (Kurz-)Film) mit film- und erzähltechnischen Fachbegriffen identifizieren sowie Gestaltungsmittel (u.a. Bildgestaltung, Kameratechnik, Tongestaltung) benennen und deren Wirkung erläutern.

Die Schülerinnen und Schüler können Elemente konzeptioneller Mündlichkeit bzw. Schriftlichkeit in digitaler und nicht-digitaler Kommunikation identifizieren, die Wirkungen vergleichen und eigene Produkte (offizieller Brief, Online-Beitrag) situations- und adressatenangemessen gestalten.

Deutsch. Jahrgangsstufe 8:

Die Schülerinnen und Schüler können den Aufbau von Printmedien und verwandten digitalen Medien (Zeitung, Online-Zeitung) beschreiben, Unterschiede der Text- und Layoutgestaltung zu einem Thema benennen und deren Wirkung vergleichen.

Die Schülerinnen und Schüler können eine Textvorlage (u.a. Zeitungsartikel) medial umformen und die intendierte Wirkung von Gestaltungsmitteln beschreiben.

Die Schülerinnen und Schüler können audio-visuelle Texte analysieren, z.B. Videoclip, und genretypische Gestaltungsmittel erläutern.

Die Schülerinnen und Schüler können Handlungsstrukturen in audiovisuellen Texten (u.a. (Kurz-)Film) mit film- und erzähltechnischen Fachbegriffen identifizieren sowie Gestaltungsmittel (u.a. Bildgestaltung, Kameratechnik, Tongestaltung) benennen und deren Wirkung erläutern.

Die Schülerinnen und Schüler können Elemente konzeptioneller Mündlichkeit bzw. Schriftlichkeit in digitaler und nicht-digitaler Kommunikation identifizieren, die Wirkungen vergleichen und eigene Produkte (offizieller Brief,



5.1 Deutsch



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

Online-Beitrag) situations- und adressatenangemessen gestalten.

Deutsch. Jahrgangsstufe 9:

Die Schülerinnen und Schüler können ihren Gesamteindruck der ästhetischen Gestaltung eines medialen Produktes beschreiben und an Form-Inhalt-Bezügen begründen.

Die Schülerinnen und Schüler können audio-visuelle Texte analysieren, z.B. Videoclip, und genretypische Gestaltungsmittel erläutern.

Deutsch. Jahrgangsstufe 10:

Die Schülerinnen und Schüler können audio-visuelle Texte analysieren, z.B. Videoclip, und genretypische Gestaltungsmittel erläutern.

Die Schülerinnen und Schüler können auf der Grundlage von Texten mediale Produkte planen und umsetzen sowie intendierte Wirkungen verwendeter Gestaltungsmittel beschreiben.

4.3 Quellendokumentation

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

Deutsch. Jahrgangsstufe 9:

Die Schülerinnen und Schüler können Grundregeln von korrekter Zitation und Varianten der Belegführung erläutern sowie verwendete Quellen konventionskonform dokumentieren.

Deutsch. Jahrgangsstufe 10:

Die Schülerinnen und Schüler können Grundregeln von korrekter Zitation und Varianten der Belegführung erläutern sowie verwendete Quellen konventionskonform dokumentieren.

4.4 Rechtliche Grundlagen

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





5.1 Deutsch

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

Deutsch. Jahrgangsstufe 5:

Die Schülerinnen und Schüler können Medien bezüglich ihrer Präsentationsform (Printmedien, Hörmedien, audiovisuelle Medien: Websites, interaktive Medien) und ihrer Funktion beschreiben (informative, kommunikative, unterhaltende Schwerpunkte).

Deutsch. Jahrgangsstufe 6:

Die Schülerinnen und Schüler können Medien bezüglich ihrer Präsentationsform (Printmedien, Hörmedien, audiovisuelle Medien: Websites, interaktive Medien) und ihrer Funktion beschreiben (informative, kommunikative, unterhaltende Schwerpunkte).

Die Schülerinnen und Schüler können Inhalt und Gestaltung von Medienprodukten angeleitet beschreiben.

Deutsch. Jahrgangsstufe 7:

Die Schülerinnen und Schüler können Inhalt und Gestaltung von Medienprodukten angeleitet beschreiben.

Deutsch. Jahrgangsstufe 8:

Die Schülerinnen und Schüler können Inhalt und Gestaltung von Medienprodukten angeleitet beschreiben.

Deutsch. Jahrgangsstufe 10:

Die Schülerinnen und Schüler können Inhalte aus digitalen und nicht-digitalen Medien beschreiben und hinsichtlich ihrer Funktionen (Information, Beeinflussung, Kommunikation, Unterhaltung, Verkauf) untersuchen.

Die Schülerinnen und Schüler können Inhalt und Gestaltung von Medienprodukten analysieren.

5.2 Meinungsbildung

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

Deutsch. Jahrgangsstufe 8:

Die Schülerinnen und Schüler können Medien (Printmedien, Hörmedien, audiovisuelle Medien, Website-Formate, Mischformen) bezüglich ihrer Präsentationsform beschreiben und Funktionen (Information, Beeinflussung, Kommunikation, Unterhaltung, Verkauf) vergleichen.

Die Schülerinnen und Schüler können mediale Gestaltungen von Werbung beschreiben und hinsichtlich der Wirkungen (u.a. Rollenbilder) analysieren.

Deutsch. Jahrgangsstufe 10:

Die Schülerinnen und Schüler können Inhalte aus digitalen und nicht-digitalen Medien beschreiben und hinsichtlich ihrer Funktionen (Information, Beeinflussung, Kommunikation, Unterhaltung, Verkauf) untersuchen.

5.3 Identitätsbildung

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

Deutsch. Jahrgangsstufe 6:

Die Schülerinnen und Schüler können in literalen und audiovisuellen Texten Merkmale virtueller Welten identifizieren.

Deutsch. Jahrgangsstufe 8:

Die Schülerinnen und Schüler können in Medien Realitätssdarstellungen und Darstellung virtueller Welten unterscheiden.

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung





5.1 Deutsch



**MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW**

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

Deutsch. Jahrgangsstufe 9:

Die Schülerinnen und Schüler können mediale Darstellungen als Konstrukt identifizieren, die Darstellung von Realität und virtuellen Welten beschreiben und hinsichtlich der Potenziale zur Beeinflussung von Rezipientinnen und Rezipienten (u.a. Fake News, Geschlechterzuschreibungen) bewerten.

Deutsch. Jahrgangsstufe 10:

Die Schülerinnen und Schüler können mediale Darstellungen als Konstrukt identifizieren, die Darstellung von Realität und virtuellen Welten beschreiben und hinsichtlich der Potenziale zur Beeinflussung von Rezipientinnen und Rezipienten (u.a. Fake News, Geschlechterzuschreibungen) bewerten.





5.1 Deutsch

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

6.2 Algorithmen erkennen

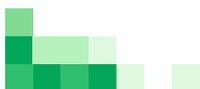
Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

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

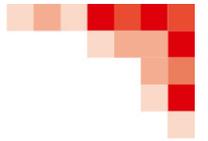
6.4 Bedeutung von Algorithmen

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





5.2 Englisch



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

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

Sek I: CDs und DVDs aus Schulbuch und Workbook, CD- und DVD-Player

Sek II: CDs und DVDs aus Schulbuch und Workbook, CD- und DVD-Player, Laptop, Beamer, Dokumentenkamera

1.2 Digitale Werkzeuge

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

Sek I/II: Powerpoint (Präsentationen – nur Anwendung), LernApps (Vokabeltrainer, z.B. Phase 6)

1.3 Datenorganisation

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

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

EF/Q1 im Rahmen der Quartalsthemen „The Digital Age“, „Utopia/Dystopia“ und „Globalization“





2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Google Suche, Vokabeln online nachschauen

2.2 Informationsauswertung

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

Online Recherche für Referate (falls Ipads und Wlan vorhanden)

2.3 Informationsbewertung

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

EF/Q1 im Rahmen der Quartalsreihe „The Digital Age“ (z.B. Zuverlässigkeit von sozialen Medien als Informationsquelle (fake news, online articles))

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





4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

Sek I/II: Einen Blog-Eintrag erstellen; eine E-Mail schreiben

4.2 Gestaltungsmittel

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

Analyse von Werbung oder Cartoons

4.3 Quellendokumentation

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

Sek II: Im Rahmen des Verfassens einer Facharbeit

4.4 Rechtliche Grundlagen

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





5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

Sek II: Im Rahmen der Quartalsreihe „The Digital Age“

5.2 Meinungsbildung

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

Siehe 2.3; einen Kommentar verfassen

5.3 Identitätsbildung

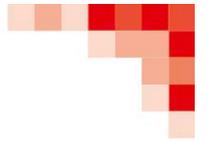
Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren
sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

EF/Q1: Im Rahmen der Quartalsreihe „The Digital Age“ (z.B. Diskussion über Influencer/Instagram und den Realitätsbezug)

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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





6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

6.2 Algorithmen erkennen

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

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





5.3 Mathematik



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medienausstattung (Hardware)

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

Klasse 6: Die SuS lernen geometrische Zeichnungen [z.B. im Koordinatensystem] mit einem Computer (PC, iPad, Chromebook) anzufertigen und erfahren die Vorteile einer dynamischen Zeichnung.

Klasse 5-Q2

SuS nutzen die digitalen Medieneinheiten (Projektor, PC, iPad, Chromebook) um Ideen, Lösungswege und Hausaufgaben zu visualisieren.

1.2 Digitale Werkzeuge

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

Klasse 8: Einführung des GTRs, Die SuS lernen den sinnvollen Umgang mit dem GTR aber auch Grenzen seiner Einsatzmöglichkeiten kennen.

Klasse 5,7

SuS nutzen digitale Mathematikwerkzeuge (Taschenrechner, Geometriesoftware, Tabellenkalkulation und Funktionenplotter).

SuS entscheiden situationsangemessen über den Einsatz mathematischer Hilfsmittel und digitaler Mathematikwerkzeuge und wählen diese begründet aus.

EF:

SuS stellen Häufigkeiten in Tabellen und Diagrammen dar auch unter Verwendung digitaler Hilfsmittel (Tabellekalkulation)

SuS ermitteln Exponenten im Rahmen der Zinsrechnung durch systematisches Probieren auch unter Verwendung von Tabellekalkulationen

Klasse 7

SuS lösen innermathematische und alltagsnahe Probleme mithilfe von Zuordnungen und Funktionen auch mit digitalen Hilfsmitteln (Taschenrechner, Tabellekalkulation und Funktionenplotter)

SuS wenden Prozent- und Zinsrechnung auf allgemeine Konsumsituationen an und erstellen dazu anwendungsbezogene Tabellekalkulationen mit relativen und absoluten Zellbezügen.

Klasse 6

SuS ermitteln geometrische Zusammenhänge (Ortslinien von Schnittpunkten, Abhängigkeit des Flächeninhalts von Seitenlängen) mithilfe dynamischer Geometriesoftware

SuS lösen Exponentialgleichungen $b \cdot (\text{hoch})x = c$ näherungsweise durch Probieren, durch Logarithmieren sowie mit digitalen Hilfsmitteln

SuS nutzen und beschreiben ein algorithmisches Verfahren, um Quadratwurzeln näherungsweise zu bestimmen.

1.3 Datenorganisation



5.3 Mathematik



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

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

Stufe 5-Q2

SuS haben in Bezug auf den Fernunterricht grundlegende Kenntnisse, um Daten verschiedenster Formate zu verwalten und zu organisieren.

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

Die Verwendung von Lernplattformen (inklusive Videokonferenzen) verlangt von SuS grundlegende Kenntnisse zum Datenschutz.





5.3 Mathematik

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Klasse 5: Datendarstellung in Diagrammen. Informationsrecherche im Internet.

Klasse 6: Flächenberechnung. Informationsrecherche über Mietspiegel oder Preise für Renovierungsmaterial.

Klasse 8, EF, Q1: Statistik und Wahrscheinlichkeitsrechnung. Informationsrecherche im Internet über statistische Informationen.

Klasse 5-Q1: Gezielte Recherche von Lernvideos.

2.2 Informationsauswertung

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

2.3 Informationsbewertung

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

Klasse 5: Datendarstellung in Diagrammen. Informationsrecherche im Internet.

Klasse 6: Flächenberechnung. Informationsrecherche über Mietspiegel oder Preise für Renovierungsmaterial.

Klasse 8, EF, Q1: Statistik und Wahrscheinlichkeitsrechnung. Informationsrecherche im Internet über statistische Informationen.

Klasse 5-Q1: Gezielte Recherche von Lernvideos.

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

Klasse 5: Datendarstellung in Diagrammen. Informationsrecherche im Internet.

Klasse 6: Flächenberechnung. Informationsrecherche über Mietspiegel oder Preise für Renovierungsmaterial.

Klasse 8, EF, Q1: Statistik und Wahrscheinlichkeitsrechnung. Informationsrecherche im Internet über statistische Informationen.

Klasse 5-Q1: Gezielte Recherche von Lernvideos.





5.3 Mathematik



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

Klasse 5-Q2: Verwendung von Lernplattformen.

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Klasse 5-Q2: Verhalten im Distanzlernen.

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

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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





5.3 Mathematik



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

Klasse 5 bis Q2: Referate mithilfe digitaler Medien planen und präsentieren.

4.2 Gestaltungsmittel

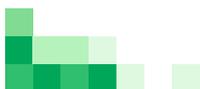
Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

4.3 Quellendokumentation

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

4.4 Rechtliche Grundlagen

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





5.3 Mathematik



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

5.2 Meinungsbildung

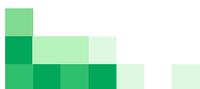
Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

5.3 Identitätsbildung

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

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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





5.3 Mathematik



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

6.2 Algorithmen erkennen

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

SuS wenden Prozent- und Zinsrechnung auf allgemeine Konsumsituationen an und erstellen dazu anwendungsbezogene Tabellenkalkulationen mit relativen und absoluten Zellbezügen.

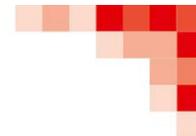
6.3 Modellieren und Programmieren

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





Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

das folgende Dokument können Sie zur Erstellung Ihres schulinternen Medienkonzepts nutzen. Sie haben die Möglichkeit, vor und nach den Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW, eigene Texte einzufügen und Unterrichtsbeispiele in die entsprechenden Raster einzutragen.

Viel Erfolg bei der Medienkonzeptarbeit 😊





5.4 Spanisch



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

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

Podcast, Videotutorials, Videos drehen

1.2 Digitale Werkzeuge

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

In allen Jahrgangsstufen, z.B. Power Point Vorträge
Digitale Wörterbücher und Übersetzungsprogramme sinnvoll nutzen
Videotutorials einsetzen
Am PC auf Spanisch schreiben
Mit digitalen Medien lernen

1.3 Datenorganisation

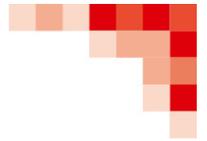
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

Allgemeine Regeln im Umgang mit neuen Medien
Kollaboratives Schreiben und Urheberrechte





2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

turismo, z.B. beispielhafte Reise nach Spanien, verschiedene Typen von Tourismus (Sprachmittlung)

pobreza infantil, z.B. NGO und ihre Hilfe, Dokumentationen auf der Seite von NGOs (Hörverstehen)

unterschiedliche mediale spanische Quellen für eigene Informationsrecherche nutzen, kritisch auswerten

Minitareas zum Abschluss der Lektionen

Internetrecherche, z.B. zu aktuellen (politischen) Themen, bspw. Der Katalonien-Konflikt

2.2 Informationsauswertung

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

migración, z.B. aktuelle Situation im Mittelmeer (Karikaturen- und Bildersuche)

online verfügbare Statistiken analysieren und auswerten

2.3 Informationsbewertung

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

migración, z.B. verschiedene Meinungen zur Migration (Diskussion)

Blogeinträge kontrastieren und bewerten, z.B. aktuelle politische und gesellschaftliche Meinungen zum Katalonienkonflikt bzw. der aktuellen Lage in Chile

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. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

An digital gestützten Gesprächssituationen teilnehmen
Digitale Werkzeuge für das kollaborative Schreiben nutzen (DLab)
Textnachrichten schreiben, Emails verfassen und beantworten

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Email-Formulierungen

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

Über moderne Kommunikationsformen reflektieren

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

Gefahren im Netz, Tipps zum Umgang, z.B. Cyberayudantes
u.U. Behandlung entsprechender Lektüren zum Thema





4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

guerra civil y franquismo, z.B. Kurzfilm drehen zu einer Kurzgeschichte
Erklärvideos selber drehen
Schüleraustausch: digitale Steckbriefe, Kurznachrichten
Austausch mit dem Partnerprojekt in Guatemala (Email)
Präsentation einer fiktiven Reise angepasst an die unterschiedlichen Tourismustypen erstellen
Livekommentar für Podcasts
Diverse Artikel selber schreiben

4.2 Gestaltungsmittel

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

Videos selber drehen, Präsentationen und Plakate selber gestalten

4.3 Quelldokumentation

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

Erstellen einer Facharbeit
Quellen angeben bei Präsentationen und Recherchen

4.4 Rechtliche Grundlagen

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

Bildrechte beachten





6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

6.2 Algorithmen erkennen

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

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







5.5 Französisch



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medienausstattung (Hardware)

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

- I pads, PCs, weitere Endgeräte nutzen

1.2 Digitale Werkzeuge

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

- mit den Datenträgern im Cahier d'activités umgehen
- Sprachaufnahmeprogramme nutzen, um die eigene Aussprache zu kontrollieren
- Umgang mit digitalen Wörterbüchern

1.3 Datenorganisation

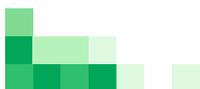
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

- Gebrauch von USB-Sticks
- passende Datenformate kennen und nutzen

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

- die Einverständniserklärungen von Mitschülern und Eltern vor Aufnahmen einholen
- Sensibilisierung für das Recht am eigenen Bild





5.5 Französisch



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

- Internetrecherche zu landeskundlichen Themen, z.B. Musik, Regionen.
- dt.-frz. Webseiten kennen, die bei Bewerbungen (Erasmus, Praktika) hilfreich sein können.

2.2 Informationsauswertung

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

- Internetrecherche zu landeskundlichen Themen, z.B. Musik, Regionen.

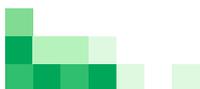
2.3 Informationsbewertung

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

- Dokumentieren von Quellen und Reflektieren ihrer Güte

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





5.5 Französisch



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

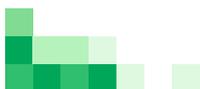
3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

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

- Gestaltungsmerkmale für offizielle und informelle Briefe

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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





5.5 Französisch



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

- Erstellung von Präsentationen zu landeskundlichen Themen, wie z.B. Musik
- Erstellung einer Videoaufzeichnung eines Bewerbungsgesprächs; ggf. Anonymisierung des Bildmaterials
- Erstellung einer Videoaufzeichnung zur Vorstellung der Schule; ggf. Anonymisierung des Bildmaterials
- adressatengerechtes Gestalten von Hördokumenten, z.B. szenisches Lesen, Hörspiele

4.2 Gestaltungsmittel

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

- Audioaufnahmeprogramme kennen und anwenden können
- Programme zur Erstellung von Präsentationen kennen und reflektiert anwenden, wie z.B. Power Point

4.3 Quellendokumentation

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

- Dokumentieren von Quellen und Reflektieren ihrer Güte

4.4 Rechtliche Grundlagen

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

- Thematisierung des Rechts am eigenen Bild im Zuge des Umgangs und der eventuellen Anonymisierung von Bild- und Videomaterial





5.5 Französisch



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

- Bildanalyse z.B. von Filmplakaten, Buchcovern
- Video- und Filmanalyse z.B. von Trailern

5.2 Meinungsbildung

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

5.3 Identitätsbildung

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

- könnte Eingang finden in folgenden Jahrgangsstufen:
 - in Klasse 8 z.B. bei Buch Kapitel 6: eigene Mediennutzung kritisch reflektieren
 - in EF: les jeunes / mon identité ; Rolle der Medien im Alltag; Abhängigkeit von Medien

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

- Bewusstseinsbildung bezüglich der Bedeutung der Medien in unserem Alltag (siehe 5.3)





5.5 Französisch



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

6.2 Algorithmen erkennen

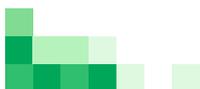
Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

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





5.6 Latein



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

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

- Tablet, PC, Smartphone, Audiogeräte nutzen (ab 7)

1.2 Digitale Werkzeuge

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

- Learning Apps (Wortschatztests)
- Erklärfilme (Grammatik (QR-Codes) des Lehrwerks prima.)
- Audiodateien (Lernvokabular und Audiogeschichten (QR-Codes) des Lehrwerks prima.)

1.3 Datenorganisation

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

- Gebrauch von USB-Sticks (Klasse 9/10)

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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





5.6 Latein



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

- Internetrecherche , z.B. zu bedeutenden Persönlichkeiten der Antike, z.B. Helden des trojanischen Krieges, oder historischen Hintergründen, antiken Bauwerken und die Unterrichtsinhalte vertiefende Aspekte, z.B. Roms sieben mythologische Könige
- Internetrecherche zur (mythologischen) Geschichte eines Gemäldes mit Hilfe eines Schlagwortes

2.2 Informationsauswertung

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

- Internetrecherche , z.B. zu bedeutenden Persönlichkeiten der Antike, z.B. Helden des trojanischen Krieges, oder historischen Hintergründen, antiken Bauwerken und die Unterrichtsinhalte vertiefende Aspekte, z.B. Roms sieben mythologische Könige und dies dem Kurs (je nach Raumausstattung) mediengestützt präsentieren
- Internetrecherche zur (mythologischen) Geschichte eines Gemäldes mit Hilfe eines Schlagwortes und dies dem Kurs (je nach Raumausstattung) mediengestützt präsentieren

2.3 Informationsbewertung

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

2.4 Informationskritik

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





5.6 Latein

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

- Internetrecherche, z.B. zu bedeutenden Persönlichkeiten der Antike, z.B. Helden des trojanischen Krieges, oder historischen Hintergründen, antiken Bauwerken und die Unterrichtsinhalte vertiefende Aspekte, z.B. Roms sieben mythologische Könige und dies dem Kurs (je nach Raumausstattung) mediengestützt präsentieren
- Internetrecherche zur (mythologischen) Geschichte eines Gemäldes mit Hilfe eines Schlagwortes und dies dem Kurs (je nach Raumausstattung) mediengestützt präsentieren

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

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

- Gestaltungsmerkmale für offizielle und informelle Briefe (Klasse 7, Klasse 9/10, Sek II)

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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





5.6 Latein

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

- Internetrecherche, z.B. zu bedeutenden Persönlichkeiten der Antike, z.B. Helden des trojanischen Krieges, oder historischen Hintergründen, antiken Bauwerken und die Unterrichtsinhalte vertiefende Aspekte, z.B. Roms sieben mythologische Könige und dies dem Kurs (je nach Raumausstattung) mediengestützt präsentieren
- Internetrecherche zur (mythologischen) Geschichte eines Gemäldes mit Hilfe eines Schlagwortes und dies dem Kurs (je nach Raumausstattung) mediengestützt präsentieren

4.2 Gestaltungsmittel

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

- Programme zur Erstellung von Präsentationen kennen und reflektiert anwenden, wie z.B. Power Point (ab Klasse 8)
- Audiodateien des Lehrwerks prima.
- Erklärfilme des Lehrwerks prima.

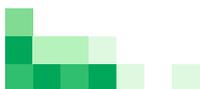
4.3 Quellendokumentation

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

- Dokumentieren von Quellen und Reflektieren ihrer Güte (ab Klasse 8)

4.4 Rechtliche Grundlagen

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





5.6 Latein



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

- Bildanalyse z.B. von Gemälden, Comics (v.a. Klasse 10 und 11)
- Video- und Filmanalyse z.B. von kurzen Erklärvideos (z.B. Aeneis to go), Spielfilmen oder Spielfilmsequenzen (ab Klasse 7)

5.2 Meinungsbildung

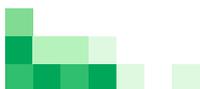
Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

5.3 Identitätsbildung

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

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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





5.6 Latein



6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

- Erklärfilme des Lehrwerks prima.
- Learning Apps

6.2 Algorithmen erkennen

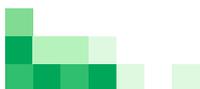
Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

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





5.7 Biologie

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

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

-> Umgang mit iPad für Recherche-Zwecke (Die SuS recherchieren z.B. den Treibhauseffekt, seine bekannten Ursachen und seine Bedeutung für die Biosphäre in unterschiedlichen elektrischen Quellen und werten die Daten und Informationen kritisch aus.)

-> PC (Bsp.: Die SuS dokumentieren und präsentieren den Verlauf und die Ergebnisse ihrer Versuche z.B. zur Bedeutung von Licht, Temperatur, Wasser oder Mineralsalzen für Pflanzen sachgerecht, situationsgerecht und adressatenbezogen, auch unter Nutzung elektronischer Medien, in Form von Texten oder Diagrammen.)

1.2 Digitale Werkzeuge

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

1.3 Datenorganisation

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

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

Die SuS nutzen digitale Informationsquellen, um z.B. Informationen zum Thema Embryonenschutzgesetz und Abtreibung von verschiedenen Interessensgruppen zu recherchieren, zusammenzufassen und reflektiert zu analysieren.





5.7 Biologie



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Die SuS recherchieren z.B. den Treibhauseffekt, seine bekannten Ursachen und seine Bedeutung für die Biosphäre in unterschiedlichen elektrischen Quellen und werten die Daten und Informationen kritisch aus.

2.2 Informationsauswertung

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

Die SuS nutzen digitale Informationsquellen, um z.B. Informationen zum Thema Embryonenschutzgesetz und Abtreibung von verschiedenen Interessensgruppen zu recherchieren, zusammenzufassen und reflektiert zu analysieren.

2.3 Informationsbewertung

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

Die SuS nutzen digitale Informationsquellen, um z.B. Informationen zum Thema Embryonenschutzgesetz und Abtreibung von verschiedenen Interessensgruppen zu recherchieren, zusammenzufassen und reflektiert zu analysieren.

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





5.7 Biologie

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

Die SuS dokumentieren und präsentieren den Verlauf und die Ergebnisse ihrer Versuche z.B. zur Bedeutung von Licht, Temperatur, Wasser oder Mineralsalzen für Pflanzen sachgerecht, situationsgerecht und adressatenbezogen, auch unter Nutzung elektronischer Medien, in Form von Texten oder Diagrammen

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

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

Die SuS nutzen digitale Informationsquellen, um z.B. Informationen zum Thema Embryonenschutzgesetz und Abtreibung von verschiedenen Interessensgruppen zu recherchieren, zusammenzufassen und reflektiert zu analysieren.

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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





5.7 Biologie



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

4.2 Gestaltungsmittel

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

4.3 Quellendokumentation

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

4.4 Rechtliche Grundlagen

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





5.7 Biologie

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

Die SuS lernen den Umgang mit Modellen (auch digital), z.B. mit einfachen Funktionsmodellen Mechanismen der Samenverbreitung, Funktion der Atemmuskulatur zum Aufbau von Druckunterschieden, Handmodell oder Modell der Wirbelsäule. Sie erstellen diese und reflektieren seine Nutzbarkeit.

5.2 Meinungsbildung

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

5.3 Identitätsbildung

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

Die SuS nutzen digitale Informationsquellen, um z.B. Informationen zum Thema Embryonenschutzgesetz und Abtreibung von verschiedenen Interessensgruppen zu recherchieren, zusammenzufassen und reflektiert zu analysieren.

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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



5.7 Biologie

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

6.2 Algorithmen erkennen

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

Die SuS wenden einen Bestimmungsschlüssel (auch digital) zur Identifizierung einheimischer Samenpflanzen sachgerecht an und beschreiben seine algorithmische Struktur.

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

Die SuS planen Experimente nach dem Prinzip der Variablenkontrolle z.B. zum Einfluss verschiedener Faktoren auf Keimung und Wachstum, durchführen diese durch und protokollieren sie.

6.4 Bedeutung von Algorithmen

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





5.8 Chemie



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medienausstattung (Hardware)

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

1.2 Digitale Werkzeuge

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

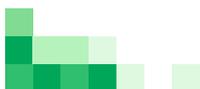
Die Schülerinnen und Schüler können Reaktionen zwischen Metallatomen und Metallionen als Elektronenübertragungsreaktionen deuten und diese auch mithilfe digitaler Animationen und Teilgleichungen erläutern (Klasse 8).

1.3 Datenorganisation

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

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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





5.8 Chemie



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

2.2 Informationsauswertung

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

Die Schülerinnen und Schüler können Informationen für ein technisches Verfahren zur Industrierohstoffgewinnung aus Gasen mithilfe digitaler Medien beschaffen und Bewertungskriterien auch unter Berücksichtigung der Energiespeicherung festlegen (Klasse 9/10).

2.3 Informationsbewertung

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

hinterfragen (Klasse 9).

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





5.8 Chemie



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

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

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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





5.8 Chemie



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

Die Schülerinnen und Schüler können eine ausgewählte Neutralisationsreaktion auf Teilchenebene als digitale Präsentation gestalten.

4.2 Gestaltungsmittel

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

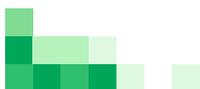
vergleichend gegenüberstellen (Klasse 9/10).

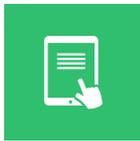
4.3 Quelldokumentation

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

4.4 Rechtliche Grundlagen

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





5.8 Chemie

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

5.2 Meinungsbildung

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

5.3 Identitätsbildung

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

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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





5.8 Chemie



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

6.2 Algorithmen erkennen

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

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





5.9 Physik

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medienausstattung (Hardware)

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

- Aufbau und Funktion von LED-Bildschirmen erläutern (Schwerpunkt in der Jahrgangsstufe Q1)
- Aufbau und Funktion von Digitalmultimetern verstehen (Schwerpunkt in der Jahrgangsstufe 8) [Nach G9 in Klasse 7]
- Anwendung von Computer, Ipads, Apple-TV, Beamer, Dokumentenkamera, etc. zur Präsentationsvisualisierung (jahrgangübergreifend)

1.2 Digitale Werkzeuge

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

- Messwerte in Tabellenkalkulationsprogrammen aufnehmen und auswerten (Schwerpunkt in der Jahrgangsstufe EF: Computergestützte Messwertaufnahme mechanischer Bewegungsformen) [Nach G9 in Klasse 9]
- Physikalische Apps zielgerichtet zur Versuchsbeobachtung einsetzen:
- Videoanalyse (Schwerpunkt in der Jahrgangsstufe 9/EF: Die Erdbeschleunigung als gleichmäßig beschleunigte Bewegung)
- Phyphox (Schwerpunkt in der Jahrgangsstufe 9/Q1: Magnetfeldbestimmung) [Nach G9 in Klasse 7]
- Phyphox (Schwerpunkt in der Jahrgangsstufe EF: Schallgeschwindigkeit ermitteln)
- Phyphox (Schwerpunkt in der Jahrgangsstufe EF: Schwingungen und Pendel - Bestimmung der Schwingungsdauer/Frequenz)

1.3 Datenorganisation

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

- Einübung von strukturierten Versuchsprotokollen (Schwerpunkt in der Sekundarstufe 1)

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

- Videoprojekte erstellen (Schwerpunkt in der Klasse 8 und Q1)



5.9 Physik

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

- Mehrwöchige selbstorganisierte Recherche zu optischen Instrumenten mit Hilfe von iPads (Schwerpunkt in der Klasse 8) [Nach G9 in Klasse 9]
- Recherche zu Kraftwerkstypen (Schwerpunkt in der Klasse 8) [Nach G9 in Klasse 9]

2.2 Informationsauswertung

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

- Mehrwöchige selbstorganisierte Informationsauswertung zu optischen Instrumenten mit Hilfe von iPads (Schwerpunkt in der Klasse 8) [Nach G9 in Klasse 9]
- Recherche zu Kraftwerkstypen (Schwerpunkt in der Klasse 9) [Nach G9 in Klasse 10]

2.3 Informationsbewertung

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

- Abschließende gemeinsame Informationsbewertung in Form von umfassenden Feedbacks und Leistungsbewertungen zu selbsterstellten Präsentationen (Schwerpunkt in der Klasse 8) [Nach G9 in der Klasse 9]

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

- Bewertung von populären Informationsangeboten (Internet, TV, Bücher, ...)
- Unterscheidung von Information und Meinung (Schwerpunkt in der Klasse 9 - Kraftwerke und Energieversorgung) [Nach G9 in Klasse 10]





5.9 Physik

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

- Außerschulische Kommunikation und Kooperation innerhalb der Referatsgruppen (Jahrgangsstufe 8 & 9 zu den Themen Optik und Kraftwerke) [Nach G9: Jahrgangsstufen 9 & 10]
- Lo-net: Kommunikation und Materialenaustausch zwischen SuS und ggf. Lehrkraft (Sek 2)

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

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

- Sicherstellung der Teilhabe aller Referatsmitglieder innerhalb einer Gruppe
- Verantwortungsübernahme aller Referatsmitglieder für das gemeinschaftliche Projekt

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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





5.9 Physik



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

- Präsentationsformen für Inhalte vergleichen und auswählen. (Schwerpunkt in der Klasse 8: Optik hilft dem Auge auf die Sprünge.) [Nach G9 in der Klasse 9]

4.2 Gestaltungsmittel

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

- (Digitale) Präsentationen erstellen und hierzu geeignete Medien und Inhalte wählen und nutzen. (Schwerpunkt in der Klasse 8: Optik hilft dem Auge auf die Sprünge.) [Nach G9 in der Klasse 9]

4.3 Quellendokumentation

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

- Angabe einer Datengrundlage bei grafischen Darstellungen (Diagrammen) (jahrgangsstufenübergreifend)

4.4 Rechtliche Grundlagen

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

- - -





5.9 Physik

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

- Unterscheidung von Realexperiment, Videodokumentation, Simulation und Datenauswertung (Schwerpunkt Sek. II)

5.2 Meinungsbildung

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

- Urheber von Medienangeboten identifizieren und einen Bezug zu möglichen Intentionen herstellen (Kraftwerke und Radioaktivität - Jahrgangsstufe 9) [nach G9: Jahrgangsstufe 10]

5.3 Identitätsbildung

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

- - -

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

- - -





5.9 Physik



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

6.2 Algorithmen erkennen

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

6.3 Modellieren und Programmieren

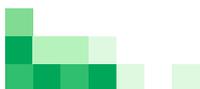
Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

- Strukturierte Analyse von Experimenten zur Problemidentifizierung und anschließender Modellbildung zur Lösung (Schwerpunkt: Modelle zur Elektrizität, Sonnensystem, Atommodelle; jahrgangübergreifend)

6.4 Bedeutung von Algorithmen

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

- Beurteilung der Korrektheit digitaler Simulationen durch Bezüge zu Realexperimenten und Messfehlern (Schwerpunkt: Sek. II)





5.10 Informatik

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

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

Jahrgang 9.1

Thema:

Einführung in ein Informatiksystem (Hardware, Software, Datenspeicher) Jahrgang 9.1-10.2

Arbeit mit unterschiedlichen Medien und Betriebssystemen z.B. Apple iPad, PC, iOS, MacOS, Windows

1.2 Digitale Werkzeuge

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

9.1-10.2

Bei jeder Projektarbeit haben die Schüler die Wahl zwischen verschiedensten vorher im Unterricht vorgestellten Medien.

1.3 Datenorganisation

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

Schüler speichern Daten auf eigene USB Sticks und auf schuleigenem Server. DLAB Gruppen speichern in der G-Suite in Drive.

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

Schüler speichern zur Zeit noch nicht in Clouddiensten, da rechtliche Frage ungeklärt. Projektgruppen DLAB speichert mit Datenschutzerklärung in der Cloud.



5.10 Informatik



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Jahrgang 9.1

Zahlensysteme, Geschichte der Computerentwicklung (google,Siri)

2.2 Informationsauswertung

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

Jahrgang 9.1

Zahlensysteme, Geschichte der Computerentwicklung

2.3 Informationsbewertung

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

Jahrgang 9.1

Zahlensysteme, Geschichte der Computerentwicklung

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

Jahrgang 9.1

Zahlensysteme, Geschichte der Computerentwicklung





5.10 Informatik



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

Über die G-Suite lässt sich Kooperativ an Projekten arbeiten.

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Es muss Regeln geben, die bei einem Chat in der GSuite zu beachten ist.

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

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

Jahrgang 10.2

Datenschutz (Datenbanken, Netzwerke, soziale Medien)

EF Informatik und Gesellschaft





5.10 Informatik



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

Jahrgang 9.1

Bildbearbeitung und Manipulation

(Gimp, Paint.net)

Soundmanipulation

(Audacity)

Power Point

4.2 Gestaltungsmittel

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

4.3 Quellendokumentation

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

Bei allen Präsentationen müssen Quellen angegeben werden.

4.4 Rechtliche Grundlagen

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

Stufe 8-Q2 Das Recht an einem Bild

Urheberrecht





5.10 Informatik



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

9.1

Manipulation von Daten auf verschiedensten Kanälen (Zeitung, Facebook, Youtube, Webseite)

5.2 Meinungsbildung

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

Medien versuchen Realität abzubilden – das gelingt nicht immer (Fakenews, manipulierte Bilder und Videos)

5.3 Identitätsbildung

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

9.1-10.2

Kritischer Umgang mit selber erstellten und fremden Daten (z.B. Bildmanipulation)

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

9.1-10.2

Kritischer Umgang mit selber erstellten und fremden Daten (z.B. Bildmanipulation)





5.10 Informatik



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

Jahrgang 9.1 / EF

EVA Prinzip

6.2 Algorithmen erkennen

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

10.1

Algorithmen im Alltag erkennen.

(google.de, Amazon)

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

10.2

Programmieren in Scratch, Javascript, Python

EF Java, Sql

6.4 Bedeutung von Algorithmen

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

10.1

Informatik und Gesellschaft

EF

Objektorientierte Programmierung



5.11 Sozialwissenschaften



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medienausstattung (Hardware)

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

- Die SuS kennen und können situationsbedingt reflektiert anwenden; Tablet, Laptop, Dokumentenkamera, Apple TV

1.2 Digitale Werkzeuge

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

- Die SuS führen eine eigene Erhebung, auch unter Verwendung digitaler Medien durch.
- Die SuS erschließen mithilfe verschiedener digitaler und analoger Medien sowie elementarer Lern- und Arbeitstechniken ökonomische, politische und gesellschaftliche Sachverhalte.
- Die SuS nutzen zielgerecht u.a. Mentimeter, Erklärvideo, Präsentationssoftware, Textverarbeitungssoftware, Kahoot ...

1.3 Datenorganisation

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

- Die SuS nutzen geeignete Methoden zur Datensicherung, -organisation und -weitergabe, (USB-Stick, Cloud-Dienste, E-mail, AirDrop, Bluetooth, ...)

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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





5.11 Sozialwissenschaften

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Die SuS erschließen mithilfe verschiedener digitaler und analoger Medien sowie elementarer Lern- und Arbeitstechniken ökonomische, politische und gesellschaftliche Sachverhalte.

Die SuS recherchieren und analysieren Informationen zu fachbezogenen Sachverhalten unter Verwendung von Suchstrategien und digitalen und analogen Medienangeboten.

2.2 Informationsauswertung

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

Die SuS recherchieren und analysieren Informationen zu fachbezogenen Sachverhalten unter Verwendung von Suchstrategien und digitalen und analogen Medienangeboten.

2.3 Informationsbewertung

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

Die SuS recherchieren und analysieren Informationen zu fachbezogenen Sachverhalten unter Verwendung von Suchstrategien und digitalen und analogen Medienangeboten.

Die SuS setzen sich kritisch mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten auseinander.

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

Die SuS beurteilen Chancen und Risiken im Onlinehandel für Verbraucherinnen und Verbraucher.

Die SuS bewerten ihr Handeln als Verbraucherinnen und Verbraucher in Bezug auf nachhaltige Entwicklung.

Die SuS stellen die Bedeutung von allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie gesetzliche Regelungen zur Geschäftsfähigkeit dar.

Die SuS beschreiben Regelungen zur Verbraucherinformation und Aufgaben von Verbraucherschutzzentralen.



5.11 Sozialwissenschaften

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

Die SuS gestalten Medienprodukte unter fachspezifischer Berücksichtigung ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht.

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Die SuS ermitteln in Ansätzen den Stellenwert der Interessengebundenheit von medial vermittelten Inhalten.

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

Die SuS stellen den Einfluss sozialer Netzwerke im Alltag dar und reflektieren diesen.

Die SuS erläutern fallbezogen die Funktion der Medien in der Demokratie.

Die SuS setzen sich kritisch mit Medienangeboten und der eigenen Mediennutzung auseinander.

Die SuS erläutern Bedeutung und Wirkung; in Wirtschaft, Politik und Gesellschaft.

Die SuS beteiligen sich aktiv an politischen Meinungsbildungsprozessen in der Gesellschaft.

Die SuS erörtern die Veränderung politischer Partizipationsmöglichkeiten durch die Ausbreitung digitaler Medien.

Die SuS beurteilen Chancen und Risiken von Entwicklungsformen zivilgesellschaftlicher Beteiligung (u.a. E-Demokratie, soziale Netzwerke)

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

Die SuS diskutieren unterschiedliche Maßnahmen zur Bekämpfung von Jugendkriminalität sowie Cybergewalt und -kriminalität.

Die SuS stellen unterschiedliche Formen von Jugendkriminalität sowie Ziele und Aufgaben des Jugendstrafrechts dar und beurteilen diese.



5.11 Sozialwissenschaften



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

Die SuS präsentieren adressatengerecht mithilfe selbst erstellter Medienprodukte fachbezogene Sachverhalte.

Die SuS nutzen zielgerecht u.a. Mentimeter, Erklärvideo, Präsentationssoftware, Textverarbeitungssoftware, Kahoot ...

Die SuS setzen Methoden und Techniken zur Präsentation und Darstellung sozialwissenschaftlicher Strukturen und Prozesse zur Unterstützung von sozialwissenschaftlichen Analysen und Argumentationen ein.

4.2 Gestaltungsmittel

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

Die SuS beschreiben Möglichkeiten der Informationsgewinnung sowie Wirkungen digitaler und analoger Medien.

4.3 Quelldokumentation

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

Die SuS setzen bei sozialwissenschaftlichen Darstellungen inhaltliche und sprachliche Distanzmittel zur Trennung zwischen eigenen und fremden Positionen und Argumentationen ein.

Die SuS kennen Zitiertechniken und wenden diese bei Präsentationen und Produktionen an.

Die SuS können korrekte Quellenangaben erstellen.

4.4 Rechtliche Grundlagen

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

Die SuS beschreiben Regelungen zur Verbraucherinformation und Aufgaben vom Verbraucherschutzzentralen.

Die SuS kennen und bewerten die rechtlichen Grundlagen des Persönlichkeits-, Urheber-, und Nutzungsrechts und wenden diese an.





5.11 Sozialwissenschaften

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

Die SuS setzen sich kritisch mit Medienangeboten auseinander.

5.2 Meinungsbildung

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

Die SuS diskutieren Chancen und Risiken digitaler Medien im Hinblick auf den politischen Willensbildungsprozess.

Die SuS beurteilen den Stellenwert verschiedener Medien für ökonomische, politische und gesellschaftliche Entscheidungen und Prozesse.

Die SuS ermitteln in Ansätzen den Stellenwert der Interessengebundenheit von medial vermittelten Inhalten.

5.3 Identitätsbildung

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

Die SuS beurteilen die Bedeutung digitaler Medien für die Identitätsbildung von Jugendlichen.

Die SuS stellen den Einfluss sozialer Netzwerke im Alltag dar und reflektieren ihre Auswirkungen auf die eigene Identitätsbildung.

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

Die SuS beurteilen den Stellenwert verschiedener Medien für ökonomische, politische und gesellschaftliche Entscheidungen und Prozesse.

Die SuS erläutern die Bedeutung und Wirkung der Digitalisierung und Globalisierung in Wirtschaft, Politik und Gesellschaft.

Die SuS beurteilen den Einfluss der Digitalisierung auf den Arbeitsmarkt.

Die SuS begründen in Ansätzen den Stellenwert verschiedener Medien für ökonomische, politische und gesellschaftliche Entscheidungen und Prozesse.

Die SuS beurteilen den Einfluss von Werbung, Marktbewusstsein und sozialen Medien auf das eigene Konsumverhalten.



5.11 Sozialwissenschaften

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

Die SuS beschreiben in Grundzügen Funktionen und Wirkungen von Medien in der digitalisierten Welt.

6.2 Algorithmen erkennen

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

Die SuS beschreiben und beurteilen Möglichkeiten des Einsatzes von Algorithmen in Onlineangeboten.

Die SuS beurteilen Chancen und Risiken im Onlinehandel für Verbraucherinnen und Verbraucher.

6.3 Modellieren und Programmieren

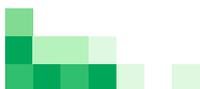
Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

6.4 Bedeutung von Algorithmen

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

Die SuS beurteilen Chancen und Risiken im Onlinehandel für Verbraucherinnen und Verbraucher.

Die SuS erläutern und beurteilen Einflussmöglichkeiten sozialer Medien auf politische Willensbildungsprozesse.





5.12 Geschichte



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

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

Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Funktionen der Textverarbeitung unterscheiden und einsetzen.

Die Schülerinnen und Schüler können Medien gezielt auswählen und die Art der Mediennutzung im Hinblick auf Funktion, Möglichkeiten und Risiken begründen.

Die Schülerinnen und Schüler ermitteln zielgerichtet Informationen und Daten in Geschichtsbüchern sowie in ihrem schulischen und außerschulischen Umfeld zu historischen Problemstellungen.

1.2 Digitale Werkzeuge

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

Die Schülerinnen und Schüler wenden zielgerichtet Schritte der Interpretation von Quellen unterschiedlicher Gattungen auch unter Einbeziehung digitaler Medien an.

Die Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Schritte der Analyse von und kritischen Auseinandersetzung mit auch digitalen historischen Darstellungen aufgabenbezogen an.

Die Schülerinnen und Schüler präsentieren in analoger und digitaler Form (fach-)sprachlich angemessen Arbeitsergebnisse zu einer historischen Fragestellung.

1.3 Datenorganisation

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

Die Schülerinnen und Schüler können durch Nutzung von spezifischen digitalen Anwendungen cloudbasierter Programme Arbeitsergebnisse strukturiert zusammenfassen, abspeichern und wiederfinden.

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

Schülerinnen und Schüler können Quellen (z.B. Bildquellen) unter Beachtung grundlegender Aspekte der Persönlichkeitsrechte und der Informationssicherheit abspeichern und von verschiedenen Orten abrufen.





5.12 Geschichte

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Die Schülerinnen und Schüler recherchieren in Geschichtsbüchern, digitalen Medienangeboten sowie ihrem schulischen und außerschulischen Umfeld und beschaffen zielgerichtet Informationen und Daten zu historischen Problemstellungen.

Die Schülerinnen und Schüler können unter Anwendung von bestimmten Recherchestrategien Informationen kritisch auswählen.

2.2 Informationsauswertung

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

Die Schülerinnen und Schüler präsentieren in analoger und digitaler Form (fach-)sprachlich angemessen Arbeitsergebnisse zu einer historischen Fragestellung.

Die Schülerinnen und Schüler präsentieren in analoger und digitaler Form (fach-)sprachlich angemessen eigene historische Narrationen.

2.3 Informationsbewertung

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

Die Schülerinnen und Schüler hinterfragen zunehmend die in ihrer Lebenswelt analog und digital auftretenden Geschichtsbilder.

Die Schülerinnen und Schüler vergleichen Deutungen unter Berücksichtigung der Geschichts- und Erinnerungskultur, außerschulischer Lernorte und digitaler Deutungsangebote und nehmen kritisch Stellung dazu.

Die Schülerinnen und Schüler reflektieren die Wirkmächtigkeit von Geschichtsbildern und narrativen Stereotypen unter Berücksichtigung ihrer medialen Darstellung im öffentlichen Diskurs.

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

Die Schülerinnen und Schüler erkennen anhand spezifischer Bewertungskriterien (Glaubwürdigkeit der Quelle, Genauigkeit der Informationen, Objektivität der Inhalte) Strategien und Absichten von Internetquellen.





5.12 Geschichte

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

Die Schülerinnen und Schüler können digitale Kommunikation adressaten- und situationsangemessen gestalten und dabei die Kommunikations- und Kooperationsregeln (Netiquette) einhalten.

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Die Schülerinnen und Schüler können digitale Kommunikation adressaten- und situationsangemessen gestalten und dabei die Kommunikations- und Kooperationsregeln (Netiquette) einhalten.

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

Die Schülerinnen und Schüler können digitale Kommunikation adressaten- und situationsangemessen gestalten und dabei die Kommunikations- und Kooperationsregeln (Netiquette) einhalten.

Die Schülerinnen und Schüler können in digitaler und nicht-digitaler Kommunikation Elemente konzeptioneller Mündlichkeit bzw. Schriftlichkeit identifizieren, die Wirkungen vergleichen und in eigenen Produkten adressatenangemessen verwenden.

Die Schülerinnen und Schüler können Chancen und Risiken des interaktiven Internets benennen und Konsequenzen aufzeigen (öffentliche Meinungsbildung, Mechanismen der Themensetzung, Datenschutz, Persönlichkeits-, Urheber - und Nutzungsrechte).

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

Die Schülerinnen und Schüler können digitales Quellenmaterial hinsichtlich gesellschaftlicher Werte und Normen kritisch hinterfragen.



5.12 Geschichte

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

Die Schülerinnen und Schüler präsentieren adressatengerecht mithilfe selbst erstellter Medienprodukte fachbezogene Sachverhalte. Die Schülerinnen und Schüler nutzen zielgerecht u.a. Mentimeter, Erklärvideo, Präsentationssoftware, Textverarbeitungssoftware, ... Die Schülerinnen und Schüler setzen Methoden und Techniken zur Präsentation und Darstellung historischer Prozesse und Sachverhalte zur Unterstützung von historischen Untersuchungen und Beurteilungen bzw. Bewertungen ein.

4.2 Gestaltungsmittel

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

Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Möglichkeiten der Informationsgewinnung sowie Wirkungen digitaler und analoger Medien.

4.3 Quellendokumentation

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

Die Schülerinnen und Schüler setzen bei historischen Darstellungen inhaltliche und sprachliche Distanzmittel zur Trennung zwischen eigenen und fremden Beurteilungen und Bewertungen ein.

Die Schülerinnen und Schüler kennen Zitiertechniken und wenden diese bei Präsentationen und Produktionen an.

Die Schülerinnen und Schüler können korrekte Quellenangaben erstellen.

4.4 Rechtliche Grundlagen

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

Die Schülerinnen und Schüler kennen und bewerten in Ansätzen die rechtlichen Grundlagen des Persönlichkeits-, Urheber-, und Nutzungsrechts und wenden diese an.





5.12 Geschichte



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich kritisch mit Medienangeboten in Vergangenheit und Gegenwart auseinander.

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich kritisch mit Sachquellen, Bildquellen, auditiven Quellen und Überresten auseinander.

5.2 Meinungsbildung

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

Die Schülerinnen und Schüler diskutieren Chancen und Risiken digitaler Medien im Hinblick auf den historischen Meinungsbildungsprozess.

Die Schülerinnen und Schüler ermitteln in Ansätzen den Stellenwert der Interessengebundenheit von medial vermittelten Inhalten in Vergangenheit und Gegenwart.

Die Schülerinnen und Schüler beurteilen den Stellenwert verschiedener Medien für ökonomische, politische und gesellschaftliche Entscheidungen und Prozesse.

Die Schülerinnen und Schüler präsentieren - gestützt auf Medien - eigene historische Narrationen und nehmen damit am (schul-)öffentlichen Diskurs teil.

5.3 Identitätsbildung

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

Die Schülerinnen und Schüler beurteilen das Angebot digitaler Medien für die historische Meinungsbildung von Jugendlichen.

Die Schülerinnen und Schüler beurteilen die Chancen und Herausforderungen von unterschiedlichen Medien für die Wahrnehmung von Vergangenheit und Gegenwart.

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

Die Schülerinnen und Schüler begründen in Ansätzen den Stellenwert verschiedener Medien für ökonomische, politische und gesellschaftliche Entscheidungen und Prozesse.

Die Schülerinnen und Schüler recherchieren fachgerecht innerhalb und außerhalb der Schule in relevanten Medien und beschaffen zielgerichtet Informationen zu einfachen Problemstellungen.





5.12 Geschichte



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

Die Schülerinnen und Schüler beschreiben in Grundzügen Funktionen und Wirkungen von Medien in der digitalisierten Welt.

6.2 Algorithmen erkennen

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

Die Schülerinnen und Schüler interpretieren und analysieren sachgerecht unter Anleitung die Nutzung verschiedener historischer Medien (auch nichtsprachliche Quellen und Darstellungen wie Karten, Grafiken, Schaubilder, Bilder, Karikaturen und Filme) und ziehen in Ansätzen vergleiche zur Gegenwart.

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





5.13 Erdkunde

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

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

iPADs
Computerraum

1.2 Digitale Werkzeuge

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

Kriteriengeleitete Suchfunktionen zur Recherche

Umgang mit unterschiedlichen Software-Programmen (z.B. Excel, Powerpoint, Word, Web-Gis, Google Earth, Google Maps)

Erstellen einer Präsentation mit Hilfe unterschiedlichen Software-Programmen

1.3 Datenorganisation

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

SuS speichern die schulisch entwickelten Daten sicher ab, um diese in digitaler Form zu Hause zu Ende zu bringen

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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





5.13 Erdkunde

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Recherche zu verschiedenen aktuellen Problemfeldern des Faches Erdkunde z.B. "Palmöl - ein Fluch oder Segen" zur Vorbereitung einer Diskussion (mittels Ipad)

2.2 Informationsauswertung

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

Stadtentwicklungsmodelle mittels Google-Maps anwenden und kritisch bewerten

Mit Hilfe von Web-Gis räumliche Disparitäten auf unterschiedlichen Maßstabsebenen filtern, aufgabenbezogen präsentieren und kritisch reflektieren.

Aufgabenbezogene Informationsanalyse aus Dokumentationen heraus filtern (z.B. Wasserkonflikt in Israel-Palestina / Vergleich nordamerikanischer mit europäischen Städten)

2.3 Informationsbewertung

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

An verschiedenen Beispielen wird die Darstellung von unterschiedlichen Daten kritisch hinterfragt (z.B. die Bewertung des CO2 Ausstoßes anhand von absoluten oder relativen Zahlen)

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





5.13 Erdkunde



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

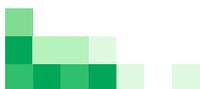
3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

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

Erstellen von Artikeln zu aktuellen geographischen Problemfeldern, die sowohl in der Schulzeitung (z.B. Kauf und Umgang mit Fair-Trade Produkten am Comenius Gymnasium)

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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





5.13 Erdkunde



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

Präsentation von Referaten mit unterschiedlichen Software-Programmen

4.2 Gestaltungsmittel

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

Stadtentwicklungsmodelle mittels Google-Maps anwenden und aufgabenbezogen präsentieren

Mit Hilfe von Web-Gis räumliche Disparitäten auf unterschiedlichen Maßstabsebenen filtern, aufgabenbezogen präsentieren und kritisch reflektieren.

4.3 Quelldokumentation

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

Verdeutlichen fremde Informationen nach Standards des wissenschaftlichen Arbeiten in ihren Präsentationen

4.4 Rechtliche Grundlagen

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

Verwendung von Quellen nach wissenschaftlichen Standards





5.13 Erdkunde



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

5.2 Meinungsbildung

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

SuS lernen an verschiedenen Beispielen die Manipulation von Datenmaterial zur Meinungsbildung kennen (z.B. am Beispiel des Klimawandels durch die unterschiedliche Nutzung von relativen und absoluten Zahlen zum CO₂ Ausstoß)

5.3 Identitätsbildung

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

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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





5.13 Erdkunde



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

6.2 Algorithmen erkennen

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

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





5.14 Philosophie



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

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

1.2 Digitale Werkzeuge

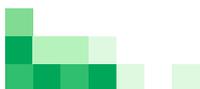
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

1.3 Datenorganisation

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

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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





5.14 Philosophie



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Die Schüler/innen informieren und recherchieren zielgerichtet zu relevanten gesellschaftlichen Themen und gestalten ihre Produkte unter Verwendung digitaler Werkzeuge.

2.2 Informationsauswertung

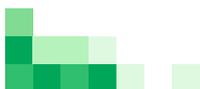
Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

2.3 Informationsbewertung

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

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





5.14 Philosophie

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

Die Schüler/innen informieren und recherchieren zielgerichtet zu relevanten gesellschaftlichen Themen und gestalten ihre Produkte unter Verwendung digitaler Werkzeuge.

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Die Schüler/innen begründen Meinungen und Urteile und reflektieren digitale Kommunikations- und Kooperationsprozesse unter Beachtung ethischer Grundsätze und Regeln.

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

Die Schüler/innen erschließen literarische Texte und audiovisuelle Darstellungen in ihrer ethischen und philosophischen Dimension unter Berücksichtigung kulturell-gesellschaftlicher Normen.

Die Schüler/innen begründen Meinungen und Urteile und reflektieren digitale Kommunikations- und Kooperationsprozesse unter Beachtung ethischer Grundsätze und Regeln.

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

Die Schüler/innen diskutieren anhand von fiktiven Beispielen von Cybermobbing Handlungsmöglichkeiten und lernen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen.



5.14 Philosophie



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

Die Schüler/innen beobachten und beschreiben sich selbst und ihre Umwelt, planen, gestalten und präsentieren hierzu ein Medienprodukt. (z.B. zum Thema: 1. Die Frage nach dem Selbst; 2. Die Frage nach dem Anderen; 5. Die Frage nach Natur, Kultur und Technik; 6. Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien)

4.2 Gestaltungsmittel

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

4.3 Quellendokumentation

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

4.4 Rechtliche Grundlagen

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





5.14 Philosophie



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

5.2 Meinungsbildung

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

Die Schüler/innen reflektieren den Einfluss von Medien auf Urteile und Handlungen, erkennen und beurteilen hierbei auch eine interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen.
Die Schüler/innen nutzen Medien reflektiert für die eigene Identitätsbildung.

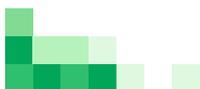
5.3 Identitätsbildung

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

Die Schüler/innen beurteilen Chancen und Risiken von Medien unter Beachtung gesellschaftlicher Normen.

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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





5.14 Philosophie

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

6.2 Algorithmen erkennen

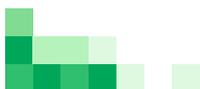
Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

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





5.15 Kunst



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

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

Jgst. 5: sind mit den grundlegenden Funktionen von Digitalkameras vertraut. Sie können selbstständig Portraitfotos mit Fotoapparaten bzw. iPads erstellen.

1.2 Digitale Werkzeuge

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

bzw. iPads erstellen.

1.3 Datenorganisation

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

und von verschiedenen Orten abrufen.

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

und von verschiedenen Orten abrufen.





5.15 Kunst

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

ab Jgst. 8: Lernende recherchieren zu biografischen, gesellschaftlichen und kulturellen Kontexten von Bildern.

2.2 Informationsauswertung

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

ab Jgst. 8: S*S bewerten Informationen hinsichtlich ihrer Relevanz in Bezug auf die Aufgabenstellung und nutzen die Ergebnisse schließlich für die Deutung von Bildern.

2.3 Informationsbewertung

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

ab Jgst. 8: Lernende beurteilen Quellen hinsichtlich ihrer Sachlichkeit und Verlässlichkeit im Kontext von Bilddeutungen in soziokulturellen Kontexten.

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





5.15 Kunst



MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

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: nutzen die Mittel der digitalen Fotografie, um ausgewählte Aspekte ihrer Persönlichkeit darzustellen und den Mitschüler*innen mitzuteilen.

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

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

Jgst. 5: nutzen die Mittel der digitalen Fotografie, um ausgewählte Aspekte ihrer Persönlichkeit darzustellen und den Mitschüler*innen mitzuteilen.

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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





5.15 Kunst



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: gestalten Selbstportraits mit den Mitteln der Digitalfotografie und präsentieren diese ausgedruckt in der Klasse.

4.2 Gestaltungsmittel

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

Gestaltung einer Bildgeschichte.

4.3 Quelldokumentation

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

4.4 Rechtliche Grundlagen

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





5.15 Kunst

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

Jgst. 10: erkennen und analysieren die Chancen und Herausforderungen digitaler Netzwerke hinsichtlich der visuellen Konstruktion von Identitäten.

5.2 Meinungsbildung

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

Jgst. 7: kennen einfache Strategien individualisierter bzw. adressatenbezogener Werbung in medialen Kontexten und reflektieren deren Wirkungsweisen auch in Bezug auf das eigene Konsumverhalten.

5.3 Identitätsbildung

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

Wirkungsweisen auch in Bezug auf das eigene Konsumverhalten.

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

Jgst. 7: kennen einfache Strategien individualisierter bzw. adressatenbezogener Werbung in medialen Kontexten und reflektieren deren Wirkungsweisen auch in Bezug auf das eigene Konsumverhalten.





5.15 Kunst

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/ 10: Die Lernenden erwerben grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit Bildbearbeitungsprogrammen wie GIMP.

6.2 Algorithmen erkennen

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

Bezug auf die eigene Lebenswelt thematisiert.

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





5.16 Musik



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medienausstattung (Hardware)

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

Alle Stufen:

Sachgerechte Auswahl, Einsatz und Umgang mit:

- PC
- Smartboard
- Dokumentenkamera
- Musikanlage
- iPads
- Keyboards

1.2 Digitale Werkzeuge

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

Alle Stufen:

Sachgerechte Auswahl, Einsatz und Umgang mit:

- Notensatz-Software (Primus)
- DAW-Software (GarageBand, Audacity)
- Audio- und Video-Wiedergabe-Software (Windows Media Player, VLC Player)
- Internet-Browser (Edge, Firefox, Chrome)
- Office-Software (Microsoft)

1.3 Datenorganisation

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

Alle Stufen:

Nutzung von:

- lokalen Speichern (Festplatten, USB-Sticks)
- Intranet (Computer-Raum)
- iPad (AirDrop)

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

Alle Stufen:

- Beachtung von Urheberrechten
- DSGVO





2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Alle Stufen:

- Internetrecherche zu musikalischen Themen (Instrumentenkunde, Musikerbiografien, Strukturen von Musik, musikalische Stilistik und Epochen)
- Auswahl fachbezogener Internetseiten

2.2 Informationsauswertung

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

Stufen 7 und 9 sowie Sek. II:

- Zitationspraxis
- Bearbeitung von Video- und Audiomaterialien (Schnitt, Audio-Manipulation)

2.3 Informationsbewertung

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

Stufen 7 und 9 sowie Sek. II:

- kritischer Vergleich mehrerer Quellen aus dem Internet
- Einordnen von Information in fachliche Sachzusammenhänge

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

Stufen 5-7:

- kritischer Umgang mit Lied- und Songtexten sowie Musikvideos





3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

Stufen 7 und 9 sowie Sek. II:

- Erstellen von Präsentationen und Medienprodukten zu musikbezogenen Themen, z. B. mit Hilfe von Keynote, PowerPoint, Prezi und Kahoot

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Stufen 6, 7 und 9:

- soziale Regeln im Internet und bei der Kooperation beachten (Netiquette)

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

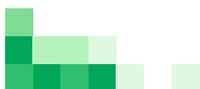
Stufen 7 und 9 sowie Sek. II:

- Netiquette und Feedbackregeln beachten
- Beteiligung an Fachdiskussionen im Internet (soweit möglich)

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

entfällt





4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

Stufen 7 und 9 sowie Sek. II:

- Musikproduktion für bestimmte Verwendungszwecke
- Audio- und Videoproduktion (Hörspiele, Podcasts)

4.2 Gestaltungsmittel

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

insbesondere Stufen 7 und 9:

- zielgerichteter Einsatz von Musik in Medienprodukten (Zusammenwirken von Ton und Bild, z. B. in der Filmmusik)
- kriteriengeleitete Bewertung eigener Produktionen

4.3 Quelledokumentation

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

Stufe 9 sowie Sek. II:

- korrekte Zitationspraxis

4.4 Rechtliche Grundlagen

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

Stufen 7 und 9 sowie Sek. II:

- Beachtung von Urheberrechten





5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

insbesondere Stufen 7 und 9:

- Praxis im Umgang mit gängigen Medien wie YouTube, Spotify, iTunes

5.2 Meinungsbildung

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

insbesondere Stufen 7 und 9:

- kritische Auseinandersetzung mit Influencer-Musikproduktion

5.3 Identitätsbildung

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

Stufen 7 und 9 sowie Sek. II:

- kritische Auseinandersetzung mit Wettbewerbsformaten wie DSDS und The Voice of Germany

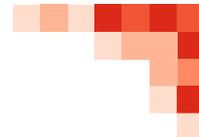
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

Stufen 7 und 9 sowie Sek. II:

- Reflexion im Umgang mit gängigen Medien wie YouTube, Spotify, iTunes





6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

insbesondere Stufen 7 und 9:

- digitale Audio- und Videoformate (Sampling Rate, Bit Auflösung, Kompression, MIDI)
- Funktionsweisen digitaler Audibearbeitung (Effekte, EQ, Mastering)

6.2 Algorithmen erkennen

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

Sek. II:

- algorithmische Kompositionen

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

entfällt

6.4 Bedeutung von Algorithmen

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

Stufe 9 und Sek. II:

Einschränkungen in der Musikproduktion durch Vorgaben der Produktionssoftware





1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medienausstattung (Hardware)

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

1.2 Digitale Werkzeuge

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

1.3 Datenorganisation

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

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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





2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

2.2 Informationsauswertung

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

2.3 Informationsbewertung

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

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. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

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

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. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

4.2 Gestaltungsmittel

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

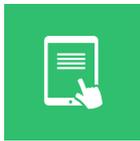
4.3 Quelledokumentation

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

4.4 Rechtliche Grundlagen

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





5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

5.2 Meinungsbildung

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

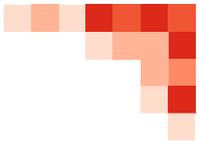
5.3 Identitätsbildung

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

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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





6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

6.2 Algorithmen erkennen

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

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





5.18 kath. Religion

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

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

1.2 Digitale Werkzeuge

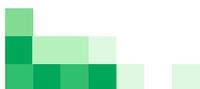
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

1.3 Datenorganisation

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

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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





5.18 kath. Religion

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Religion Jahrgangsstufe 6, Unterrichtsvorhaben 1+3:

- recherchieren in digitalen Medienangeboten zur Erschließung religiös relevanter Themen, (MK5)

Religion Jahrgangsstufe 7, Unterrichtsvorhaben 5+6:

- recherchieren in digitalen Medienangeboten zur Erschließung religiös relevanter Themen, (MK5)

Religion Jahrgangsstufe 8, Unterrichtsvorhaben 6:

- recherchieren in digitalen Medienangeboten zur Erschließung religiös relevanter Themen, (MK5)

Religion Jahrgangsstufe 9, Unterrichtsvorhaben 5:

- recherchieren in digitalen Medienangeboten zur Erschließung religiös relevanter Themen, (MK5)

2.2 Informationsauswertung

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

2.3 Informationsbewertung

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

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



5.18 kath. Religion

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

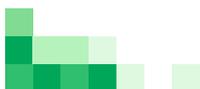
Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

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

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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





5.18 kath. Religion

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

Religion Jahrgangsstufe 6, Unterrichtsvorhaben 6:

- gestalten religiös relevante Inhalte kreativ und erläutern ihre Umsetzungen, (MK6)

Religion Jahrgangsstufe 7, Unterrichtsvorhaben 1+4:

- gestalten religiös relevante Inhalte kreativ und erläutern ihre Umsetzungen, (MK6)

Religion Jahrgangsstufe 8, Unterrichtsvorhaben 4:

- gestalten religiös relevante Inhalte kreativ und erläutern ihre Umsetzungen, (MK6)

Religion Jahrgangsstufe 9, Unterrichtsvorhaben 2:

- gestalten religiös relevante Inhalte kreativ und erläutern ihre Umsetzungen, (MK6)

4.2 Gestaltungsmittel

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

4.3 Quellendokumentation

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

4.4 Rechtliche Grundlagen

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





5.18 kath. Religion

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

Religion Jahrgangsstufe 7, Unterrichtsvorhaben 3:

- führen angeleitet einen synoptischen Vergleich durch, (MK3)

Religion Jahrgangsstufe 8, Unterrichtsvorhaben 1+2:

- analysieren kriteriengeleitet religiös relevante künstlerische Darstellungen und deuten sie, (MK4)

Religion Jahrgangsstufe 8, Unterrichtsvorhaben 2+6:

- analysieren in Grundzügen religiös relevante Texte, (MK1)

Religion Jahrgangsstufe 9, Unterrichtsvorhaben 2+4:

- führen angeleitet einen synoptischen Vergleich durch, (MK3)

5.2 Meinungsbildung

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

5.3 Identitätsbildung

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

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

Religion Jahrgangsstufe 7, Unterrichtsvorhaben 3+4:

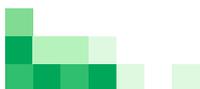
- beziehen bei der Deutung biblischer Texte den Entstehungskontext und die Besonderheiten der literarischen Form ein, (MK2)

Religion Jahrgangsstufe 8, Unterrichtsvorhaben 4:

- beziehen bei der Deutung biblischer Texte den Entstehungskontext und die Besonderheiten der literarischen Form ein, (MK2)

Religion Jahrgangsstufe 9, Unterrichtsvorhaben 1+4:

- beziehen bei der Deutung biblischer Texte den Entstehungskontext und die Besonderheiten der literarischen Form ein, (MK2)





5.18 kath. Religion

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

6.2 Algorithmen erkennen

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

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

