

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

jahrgangsstufenübergreifend	iPad-Klasse - iPad - Curriculum	<ul style="list-style-type: none"> • iPad-Führerschein • Umgang mit Beamer und Apple TV • Airprint Drucker • iPad-Führerschein • Basic Apps (Pages, Keynote, Notizen, Numbers, Kamera, etc.) • Dateisystem: Dateien App und Schoolwork • Ordnerstruktur anlegen; Tags • Managed Apple IDs sind DSGVO konform • Medienscouts • Beratungslehrer • Umgangsregeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Effektiv recherchieren • Safari • Datenbanken zum gezielten Informationserwerb sinnvoll verwenden • Suchmaschinen • Recherchedaten in Notizen (App) sammeln, strukturieren (Mindmaps, Tabellen, etc.) • Filterregeln (Suchmaschinenergebnisse) • „Fake News“, Deep Fakes, freie Enzyklopädien • Struktur von Suchmaschinenergebnissen 	<ul style="list-style-type: none"> • Teilen von Dokumenten mit AirDrop, kollaboratives Arbeiten in Pages, Numbers, Keynote • Appeinsatz: Schoolwork, Classroom • Internetforen, sich zu aktuellen Ereignissen im Web äußern • Projekttag Jg. 9: Gewalt im Internet, Cybermobbing • Erreichbarkeit 2.0 	<ul style="list-style-type: none"> • Klassenpodcast, Bücher, YouTube, Klassenblog, Fotos, Keynotes, weitere Dokumente etc. • Nutzungsrechte an Bild und Ton, Urheberrecht • Filter, Videoproduktion mit Keynote, etc. • Literaturverzeichnis • Zitatregeln • Links 	<ul style="list-style-type: none"> • „Medientheorie“ Medienproduktion • Sprachliche / Rhetorische Mittel zur Meinungsbildung thematisieren, aktuelle Themen und deren Tuns in den Medien, Intention des Verfassers • Meinungsbildung, Beeinflussung, Framing • Verschiedene Talente fördern, Kreativität durch Apps wie GarageBand, Sketches, etc. • „Blick über den Tellerrand“, Offenheit für vielfältige Möglichkeiten in der digitalen Welt, Inspiration • Medien gezielt und effektiv nutzen, Bildschirmzeit, Achtsamkeit („Digitales Wohlbefinden“) 	<ul style="list-style-type: none"> • Algorithmen erkennen, Swift, Kurzbefehle
-----------------------------	--	--	--	--	--	---	---

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

jahrgangsstufenübergreifend	Deutsch	<p>ab Jg.5: Führerschein „Digitale Medien“; Umgang mit Beamer und iPads (iPad-Koffer) Textverarbeitungs—führerschein; Präsentationsmedien; Basic Apps (Pages, Keynote, Notizen, Numbers, Kamera, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Word - Photoshop - Sketches <p>Ordnerstruktur anlegen</p>	<p>ab Jg.5: Effektiv recherchieren: Safari/ Suchmaschinen; digitale Texte zum gezielten Informationserwerb sinnvoll verwenden Recherchedaten in Notizen (App) sammeln, strukturieren (Mindmaps, Tabellen, etc.), Filterregeln (Suchmaschinenresultate)</p> <p>„Fake News“; Freie Enzyklopädien kritisch bewerten, Struktur von Suchmaschinenresultaten kennenlernen und nutzen</p>	<p>ab Jg.5: Teilen und Austauschen von Dokumenten, Reflexion Führerschein: Digitalisierung, „Nett im Chat“ von den Medienscouts Internetforen, sich zu aktuellen Ereignissen im Web äußern</p> <p>Digitales Material zu Lektüren zum Thema nutzen</p>	<p>ab Jg.5: Klassenpodcast, Comics, Standbilder, Erklärvideos, YouTube, Klassenblog, Fotos, Keynotes, weitere Dokumente, Hörbücher etc. Filter, Videoproduktion mit Keynote, etc. Literaturverzeichnis, Zitatregele, Links</p>	<p>ab Jg. 5 Sprachliche / Rhetorische Mittel zur Meinungsbildung thematisieren, Meinungsbildung und Beeinflussung durch Medien bewusst machen, Framing</p> <p>Verschiedene Talente fördern, Kreativität durch Apps wie GarageBand, Sketches, etc., „Blick über den Tellerrand“, Offenheit für vielfältige Möglichkeiten in der digitalen Welt, Inspiration Medien gezielt und effektiv nutzen, Bildschirmzeit, Achtsamkeit</p>
	Englisch					
	Mathematik					
	Arbeitslehre Technik	Umgang mit dem PC, Programme bedienen: Internetbrowser, Word, Powerpoint, CAD, Tablet, Dokumentenkamera, PC/Laptop				
	Arbeitslehre	Umgang mit	Rezepte	Quizlet: Eigene HW-	Stiftung Warentest:	Ernährungstrends/

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

	Hauswirtschaft	Word/PPT: Internationale Küche Lebensmittelintoleranzen Quizlet-App: Fachbegriffe, Garverfahren, Ernährungsexperten	Ernährungsbedingte Krankheiten Internationale Küche Lebensmittelintoleranzen Fairtrade Nachhaltigkeit Ökologischer Fußabdruck	Lernsets erstellen Chatregeln (Chat mit Ernährungsexperten) Ernährungsberatung/ Diskussionsforen Ernährungsblog: Kommunikation mit Ernährungsbloggern	Produktlinienanalyse „Das perfekte Dinner“/ „Kochshow“: Kochvideos Internationales Kochbuch gestalten	Nachhaltigkeit kritisch hinterfragen: Ökologisches Handeln/ Ökologischer Fußabdruck Nachhaltiger Lebensstil Recycling Sonderkostformen/ Ernährungsformen Diäten	
	Sport	Bewegungsanalyse, Spielzüge kreieren: visuelle Unterstützung des motorischen Lernens (Tablets, spezielle Apps)					
	Musik	Notenlehre: Noten lesen mit speziellen Programmen und Apps (Tablets, PC) Kahoot.it – Lernzielkontrolle und Übungen durch Quizformat (Anwenden und Erstellen) Garage Band (Musik arrangieren, komponieren) Rhythm-Trainer, Notenlernen (Tonhöhen/Rhythmen lernen) Aufnahmen: Audacity, Sprachmemo	Videos/Tutorials erstellen: Erklärvideos, Komponistenportraits Mindmap- Apps	Begriffssammlung/ Umfrage: Mentimeter Mindmap-Apps		Produktionstechniken von Musik kennen und verstehen (Tonspuren, Effekte, Mixing) Werbung, Castingshows, Höreindrücke (App Mentimeter) Erweiterung der musikalischen Gestaltungs-, Ausdrucks- und Bearbeitungsmöglichkeiten	Garage Band: Loopfunktionen

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

		Begriffssammlung/ Umfrage: Mentimeter Mindmap-Apps Für Musikklassen: Apps zur Unterstützung der Instrumentalpraxis: Metro- nom, Stimmgerät, Akkorddaten- baken,...				
	Französisch	<p>1. Lernjahr: Leçon 2, C'est moi/ Steckbrief mit Keynotes erstellen EF (fortgeführt): Être jeune adulte- Etudier et travailler/ berufsbezogenes Bewerbungsanschreiben mithilfe von Word/ Pages verfassen</p> <p>2. Lernjahr: Leçon 2, Notre école/ mobile Endgeräte nutzen, um ein Erklärvideo zu einem Tag in der Schule zu erstellen EF (fortgeführt): Être jeune adulte- Etudier et travailler/ europass.cedefop.europa.eu nutzen, um einen internationalen CV zu erstellen</p>	<p>EF (fortgeführt): Être jeune adulte- Etudier et travailler/sich online über Praktikumsstellen des DfJW informieren Q2 (fortgeführt): Défis et visions de l'avenir- Comment sauver la planète/ Sich online über Umweltprojekte informieren.</p> <p>2. Lernjahr: Module C, Visitons Marseille/ Informationen zu Marseille beschaffen, Suchergebnisse dokumentieren und ablegen EF (fortgeführt): Être jeune adulte- Etudier et travailler/ Statistiken ich online über Prakti-</p>	<p>1. Lernjahr: Leçon 4, C'est la fête/ in PA Einladungskarten z.B. für Klassenfest gestalten und auf Onlineplattformen posten. EF (neu einsetzend): Être jeune adulte- Etudier et travailler/ Erstellen von e-twinning-Videos zur Vorstellung der eigenen Schule und der Online-Präsentation.</p>	<p>1. Lernjahr: Leçon 2, C'est moi/ Steckbrief mit Keynotes planen und präsentieren Q1(fortgeführt): (R)évolution historique et culturelle/ PP-Präsentationen erstellen und präsentieren z.B. La Seconde Guerre Mondiale</p> <p>2. Lernjahr: Leçon 2, Notre école/ mobile Endgeräte nutzen, um ein Erklärvideo zu einem Tag in der Schule zu erstellen und dabei Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrecht thematisieren</p> <p>3. Lernjahr: leçon 3, Mon corré arrive bientôt/ eine digitale Pinnwand in Form</p>	<p>EF (fortgeführt): Être jeune adulte, Roman „Smartphonia“ – les médias/ Reflexion der Medien im Leben Jugendlicher</p>

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

		<p>4. Lernjahr: Leçon 1, Zoom sur la Guadeloupe/ ein landeskundliches Online-Quiz erstellen und durchführen mithilfe kahoot.it</p>	<p>kums-stellen des DfJW informieren</p>		<p>eines Padlets benutzen , um Informationen zu teilen</p>		
	fächer- übergreifend	<p>Umgang mit dem iPad (Grundlagen) für den Einsatz im Unterricht: Textverarbeitung, Bildbearbeitung, Video, Präsentationen, Recherche</p> <p>Umgang mit dem PC (Word, Excel und Powerpoint) in Form von Projekttagen (z.B. als Medientage 7-10)</p> <p>Umgang mit anderer Hardware: Kamera, Streaming Box, Smartboard. Zugang zu einem Cloudsystem: Unterrichtsmaterialien, individuelle Aufgaben, Ablage von Ergebnissen;</p>	<p>Internetrecherche</p>	<p>Präsentationsplattform „Padlet“ (Tablet, Beamer)</p>	<p>Präsentationsplattform „Padlet“ (Tablet, Beamer)</p>		
		<p>Mediencout-Projekt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Nett im Chat“, ab Jg. 5 • „Internetsicherheit“, Theaterstück „Rausgemobbt 2.0“ u.A. 					

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden

2. Informieren und Recherchieren

3. Kommunizieren und Kooperieren

4. Produzieren und Präsentieren

5. Analysieren und Reflektieren

6. Problemlösen und modellieren

- Medienscout-Ausbildung

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

Jahrgangsstufen 5/6: Fächer	Deutsch	Umgang mit Word (Tierbeschreibung, Rezepte): Layout, Schrift, Umgang mit der Tastatur			Tierbeschreibung Rezepte (PC: Word, Beamer): Textüberarbeitung mit Word, Reflexion der Quellen)		
	Englisch						
	Englisch bilingual	Jg. 6: Umgang mit iMovie Jg. 5: Erstellen eines kurzen Videos "At the restaurant" (iMovie)	Jg. 5: Recherche zu Familienbildern/Santa Claus Jg. 6: Recherche zu Ländern und Städten/zur Lektüre (z.B. A Night at the Museum) Jg. 5: Recherche zur Erstellung eines Flyers über sights in UK (Jg. 6: USA)	Jg. 5: E-Mail an einen Freund	Jg. 5: Erstellen eines Videos "At the restaurant" / Soapfolge Jg. 6: iMovie: Erstellen eines news reports/Hörspiel aufnehmen		
	Mathematik	ab Jg. 5: Actionbound (digitale Schnitzeljagd, z.B. zum Thema „Längen“), Plickers	ab Jg. 5: Daten auswerten - Diagramme erstellen	ab Jg. 5: Padlet: Zusammenführung von digitalen Lernprodukten, Reaktivierung und Verknüpfung von (Vor-) Wissen AirDrop: Datenaustausch Messenger: Informationsaustausch doodle: Online-Abstimmung, Meinungsbild	ab Jg. 5: - Diagramme erstellen - Mediales Gruppenturnier - Lehrvideos selber drehen ab Jg. 5: Keynote/PowerPoint		Ab Jg.5: - Binäres Zahlensystem

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

				Plickers: Umfragedaten erheben und auswerten			
GL	Jg. 5-6: ARBEIT MIT DER WEBSEITE „SE-GU“	Jg. 5-6: ARBEIT MIT DER WEBSEITE „SE-GU“	Jg. 5-6: ARBEIT MIT DER WEBSEITE „SE-GU“	Jg. 5-6: ARBEIT MIT DER WEBSEITE „SE-GU“	Jg. 5-6: ARBEIT MIT DER WEBSEITE „SE-GU“	Jg. 5-6: ARBEIT MIT DER WEBSEITE „SE-GU“	Jg. 5-6: ARBEIT MIT DER WEBSEITE „SE-GU“
Gesellschaftslehre	Umgang mit Word: Verfassen von Texten zum Thema „Steinzeit“; Steckbriefe erstellen (Griechen, Römer)	Internetrecherche: Erstellen eines Steckbriefs über Ägypten (PC, Internet, Word, Powerpoint)					
Arbeitslehre Technik		Informationsbeschaffung per Biparcour und Tablet (Bohrmaschinenführerschein)				Morsegerät, Geschichte und Entwicklung der Kommunikationsmedien	
NW	WP NW 6 „Boden“: Erstellung von Steckbriefen zu Bodenlebewesen mit Hilfe von Textverarbeitungsprogrammen am iPad WP NW 6 „Boden“: Speicherung und Bereitstellung von Steckbriefen zu Bodenlebewesen				WP NW 6 „Boden“: Erstellen von Erklärvideo zur Bodenentstehung		
Darstellen und Gestalten	Umgang mit Kamera und PC: verbale und non-verbale Sprache						
fächerübergreifend	ab Jg. 5: Verwenden eines Cloud-Speichers			Logineo? (siehe links)		ab Jg. 5: Medienführerschein	Nett im Chat (Umgang mit dem Handy): Kritischer Umgang mit sozialen

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

							Medien
--	--	--	--	--	--	--	--------

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

Jahrgangsstufen 7/8: Fächer	Deutsch						
	Englisch						
	Englisch bilingual	Jg. 7: Umgang mit Word im Rahmen des Stationenlernens zu Australien Jg. 8 (10): PPP (Bandslam, Griechische und römische Götter) Jg. 7: story cubes App	Jg. 8: Recherche zum geschichtlichen Hintergrund Englands der 80er Jahre/ World Music Jg. 8: Recherche zur Erstellung eines Flyers über sights in Canada	Jg. 7: Erstellen eines audio guides zum Thema Australien	Jg. 7: Erstellen eines YouTube Videos/ Interview aufnehmen	Jg. 7: sinnentnehmende Bearbeitung von YouTube Videos zum Thema Australien (Jg. 8: Kanada) Jg. 7: Analyse von book reviews auf YouTube	
	Mathematik	ab Jg. 7: Excel (z.B. Zuordnungen, Diagramme erstellen, Dreisatz) ab Jg. 8: Geogebra (z.B. dynamische Geometrie Konstruktionen, Vektoren, Funktionen), shapes (z.B. Netze von Körpern, Schrägbilder)	ab Jg. 7: Täuschen mit Statistik Jg. 8: - Informationen über aktuelle Zinssätze online recherchieren				In Zukunft: Ab Jg. 9: Intervallschachtelung; Heronverfahren, über Touchgesten intuitiv
GL	Jg. 7: Powerpoint-Präsentation zum Vulkanismus in Deutschland erstellen; Datensicherung Jg. 7: Europa-Quiz auf www. online-seterra.com	Jg. 7: Naturereignisse und ihre Verteilung filtern mithilfe digitaler Karten Jg. 7: Filtern von Informationen unter vorgegebener Aufgabenstellung aus einem Lehrvideo zum Thema („Hurrikan:	Jg. 7: Entwickeln einer Radioreportage über den Tsunami in Japan Jg. 7: Erstellen eines Interviews (Video) zum Thema „Europa sichtbar machen“	Jg. 7: Erstellen einer Tabelle der Pull- und Push-Faktoren zum Thema „Unterwegs vom Land in die Stadt“ Jg. 7: Erstellen einer Tabelle der Pull- und Push-Faktoren zum Thema „Unterwegs	Jg. 8: Erstellen eines digitalen Flyers zum Thema „Schulschwänzen und seine Konsequenzen“ zur Nutzung von Meinungsbildung, Vorschläge digital sammeln und Diskussion zum Thema		

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

			Der Klimawandel vergrößert die Gefahr“)		vom Land in die Stadt“		
	Kunst		Jg. 7: Graffiti, Internet-recherche zu Videoportalen von Graffiti-Künstlern	Jg.7: Comic/ Fotoroman - Der Film im Kopf Erstellen eines eigenen Fotoromans mit Hilfe von Pages (iPad)	Jg. 8: Tontrennung Bearbeitung von Fotos im Sinne der Tontrennung, z.B. Verfremdung mit Hilfe von Adobe Sketch (iPad)		
	Biologie	Jahrgang 7: Steckbriefe Neobiota, Umgang mit dem PC	Jahrgang 7: Steckbriefe Neobiota Jahrgang 8: Internet-recherche zu Berufen im Gesundheitswesen Internetrecherche, digitales Lerntagebuch für Challenge: ökologischer Fußabdruck		Jg. 7: Lerntagebuch zum ökologischen Fußabdruck	Jahrgang 7: Beurteilung von Materialien (Videos/Texte) zum Thema Wald Jahrgang 8: Bewertung von Werbeclips, Werbegestaltung	
	NW	WP NW 7 „Farben“: PC-Experimente zur additiven Farbmischung (auf den Schüler-iPads) WP NW 7 „Farben“: kritische Auseinandersetzung zum Einsatz künstlicher Farbstoffe in der Lebensmittelindustrie; Bereitstellung der Informationen auf einer digitalen Aus-	WP NW 7 „Farben“: Informationsentnahme auf Filmausschnitten zur Farbzerlegung WP NW 7 „Farben“: kritische Auseinandersetzung zum Einsatz künstlicher Farbstoffe in der Lebensmittelindustrie	WP NW 8 „Kleidung“: Bewertung im Rahmen einer digitalen Meinungsumfrage mit pingo.ubp.de über die Schüler iPads vergangener und moderner Modetrends unter Berücksichtigung gesundheitlicher Aspekte und Aspekte der ökologischen, ökonomischen und sozia-	WP NW 8 „Mobilität und Energie“: Funktionsweise eines Windkraftwerkes WP NW 7 „Recycling“: Klärung rechtlicher Grundlagen zur Bildnutzung in einem Schülerfilm über eine themengebundene Exkursion	WP-NW (Mobilität und Energie, Klasse 8): Umgang mit Tablet und Desktop-PC	Jg.8: Kleidung: Bewertung im Rahmen einer digitalen Meinungsumfrage mit pingo.ubp.de über die Schüler-iPads vergangener und moderner Modetrends unter Berücksichtigung gesundheitlicher Aspekte und Aspekte der ökologischen , ökonomischen und sozia-

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

		<p>tauschplattform (z.B. Padlet) und Abrufen mittels QR-Codes und dem iPad</p> <p>WP NW 7 „Recycling“: Wahrung von Datenschutz und Informationssicherheit bei der Bildnutzung in einem Schülerfilm über eine themengebundene Exkursion</p> <p>WP 8 „Kleidung“: Dokumentation von arbeitsteiligen Experimenten zu Eigenschaften von Spezialkleidung mit der iPad-Kamera zur späteren Bearbeitung und Auswertung</p>		<p>len Kriterien</p> <p>WP NW 8 „Haut“: digitaler Fragebogen als Diagnosetool zur Verwendung von Sonnenschutzmitteln (mit Schüler iPads und digitale Ergebnisauswertung)</p>			<p>len Kriterien</p>
	Chemie	<p>Experimente protokollieren: Bedienen der App „Pages“ oder „Notizen“ zur Erstellung eines digitalen Versuchsprotokolls</p>	<p>Recherche im Internet, z.B. zu verschiedenen Metallen; hierbei Kennenlernen und Beurteilen von typischen Informationsseiten zum Chemieunterricht (seilnacht.com usw.), ob diese zielführende Hinweise, Erklärungen bieten.</p>	<p>Kollaboratives Zusammenstellen der Rechercheergebnisse zu Metallen mit Hilfe von padlet zur Ermittlung der gemeinsamen Eigenschaften von Metallen</p>	<p>Erstellen von Experimentalvideos und Einfügen dieser in die Versuchsprotokolle mit Hilfe der Apps zum Protokollieren (pages, notizen, book creator)</p>	<p>Beurteilen von typischen Informationsseiten zum Chemieunterricht (seilnacht.com usw.), ob diese zielführende Hinweise, Erklärungen bieten.</p>	<p>Identifizierung von unbekanntem Substanzen mit Hilfe eines chemischen Algorithmus, z.B. „Zucker vs. Salz“</p>

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

	Arbeitslehre Technik				Technisches Zeichnen (CAD-Einführung) Analyse von Werbung (Powerpoint)		
	Arbeitslehre Wirtschaft	Jg. 7: Umfrage zum „Taschengeld“ entwickeln, mit einem Tabellenkalkulationsprogramm auswerten und eine graphische Präsentation vorbereiten Jg. 8: Umfrage zum Thema „Konsumverhalten“ auf einem mobilen Endgerät entwickeln, durchführen und auswerten lassen, z. B. Edkimo			Jg 7: Erstellen eines Werbevideos auf einem mobilen Endgerät	Jg. 7: Werbestrategien im Internet und in sozialen Medien erkennen und analysieren Jg. 8: Globalisierung Analyse von Filmen auf frei zugänglichen Portalen (z. B. die Produktionskette einer Jeans) Jg.8: Digital gestützte Stärken – Schwächen – Analyse	
	Darstellen und Gestalten	Umgang mit Kamera und PC: verbale und non-verbale Sprache					
	fächerübergreifend						

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

Jahrgangsstufen 9/10: Fächer	Deutsch	online Recherche (z.B. über google)	Referate: „Mein Lieblingsbuch“ (Powerpoint mit PC etc.); hierbei Autoreninfos und Quellen kritisch reflektieren Jg. 9: mithilfe vorher erarbeiteter Kriterien online nach passenden Stellenanzeigen suchen Jg. 9: aus realen Stellenanzeigen (online) die erwarteten Bewerberkompetenzen ermitteln und in eine Tabelle (Excel, Word) übertragen				
	Englisch						
	Englisch bilingual	Jg. 10 (8): PPP (Bandslam, Griechische und römische Götter)			Jg. 9: Explainity Video (Animal Farm)		
	Mathematik	ab Jg. 9: kahoot (zur Überprüfung von Erlerntem, z.B. am Ende von Unterrichtsreihen), quizlet	Jg. 9: - Geschichte des Pythagoras online recherchieren - Entfernungen (z.B. Luftlinien) aus Kartenmaterial recherchieren ☐ Maßstäbe Jg. 10: - Online-Recherche zur Glienicker-Brücke (Hängebrücke in				

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

			Zusammenhang mit Parabeln)				
	GL	<p>Jg. 9: Die SuS erstellen und bearbeiten einer Zeitleiste zum Verlauf des Nationalsozialismus mit Bild- und Textmedien in Deutschland.</p> <p>Jg. 9: Klassendiskussion zur Nutzung des elektronischen Personalausweises unter Berücksichtigung von Datenschutz und Informationsaustausch.</p> <p>Jg. 10: Erstellung eigener Karten mithilfe einer entsprechenden kartographischen Anwendung auf PC bzw. Tablet zum Vergleich der wirtschaftlichen, politischen und militärischen Situation im geteilten Deutschland 1950-1970</p>	<p>Jg. 10: Erstellung eines digitalen Mystery zu den Ursachen und Folgen des Klimawandels mit anschließender Bearbeitung auf einem Tablet</p>	<p>Jg. 9: Die SuS nehmen kritisch zu rechtsextremen Aussagen in Form eines Videobeitrags Stellung.</p>	<p>Jg. 9: Internet-Recherche und Präsentation eines gesellschaftlichen Aspekts des Nationalsozialismus am Beispiel der HJ, SS, ...</p> <p>Jg. 9: Produktion eines Erklär-Videos über die Globalisierung.</p> <p>Jg. 9: Erstellen einer computergestützten Präsentation (z.B. mit PowerPoint, Keynote) über die Russische Revolution</p>	<p>Jg. 9: Die SuS wählen digitale und analoge Methoden zielgerichtet bezogen auf die Fragestellung „Wie kann ich aktive Demokratie mitgestalten?“ aus und reflektieren ihre Entscheidung</p> <p>Jg. 10: Analyse und Bewertung der staatlichen Medienkontrolle und ihrer Einflüsse in der DDR</p>	<p>Klasse 9-10: Die SuS identifizieren mit verschiedenen Cloud-Diensten ein grundlegendes Prinzip der digitalen und ständig vernetzten Welt</p> <p>Klasse 9-10: Erörterung des Prozesses der Automatisierung und Technisierung des Alltags zu Zeiten der Industriellen Revolution.</p> <p>Jg. 9-10: Die SuS entwerfen einen digitalen Selbsttest für politische Gesinnung.</p>
	Musik		<p>Referate über z.B. Musik einer Epoche, Komponistenporträts (Powerpoint-Vorträge mit Handy, Tablets, PC)</p>		<p>Komposition erstellen</p> <p>Werbespot erstellen (PC/Tablets: Sequenzer-Programme)</p> <p>Jg. 9/10: UV 3 „Kunst oder Kommerz?“</p>		

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

					Plagiat-Erkennungs-Apps (?)		
Kunst	<p>Jg. 9: Alltagsgegenstände unter der Lupe- Verfremdung als gestalterisches Mittel mit Hilfe von Adobe Sketch (iPad)</p> <p>Jg.10: Was läuft hier? Von YouTube bis Bollywood</p> <p>Erstellen eines eigenen Videos mit Hilfe von iMovie (iPad)</p> <p>Jg. 10: Seht hin! - Aufmerksam machen durch Aktionskunst; Präsentationsformen adressatenbezogen und informationssicher einsetzen</p>	<p>Jg. 10: Spiegel der Kulturen</p> <p>Recherchen zu Skulpturen und Plastiken aus unterschiedlichen Epochen; Erarbeitung von Bedeutung und Symbolik</p>			<p>Jg. 9: Werbung, Medien- und Konsumwelt</p> <p>Jg. 10: Den Meistern auf der Spur</p> <p>Gestaltungen von Power-point- oder Keynote-Präsentationen über den persönlichen Stil der Künstlerin /des Künstlers.</p> <p>Jg. 13: Recht am eigenen Bild</p> <p>Urheber- und Nutzungsrecht von Bildern aus dem Internet zur Verwendung in eigenen Kunstwerken.</p>	<p>Jg.9: Werbung-, Medien- und Konsumwelt</p> <p>Erarbeitung der Aida-Regeln anhand von Werbebeispielen.</p>	
Biologie	<p>Jg. 9: Digitale Experimente zum Gedächtnis</p> <p>Jg.10: Umgang mit Erdzeitaltersimulationen</p>				<p>Jg. 9: Erklärvideos zur Synapse</p> <p>Jg. 10/ EF: Erklärvideo Mitose oder Meiose</p>	<p>Analyse von Werbeclips: kritische Betrachtung von Werbung (PC, Beamer)</p>	
NW	<p>Jg. 9: NW-Physik: Analysieren und Vertiefen von Filmhalten mit digitalen Arbeitsblättern</p> <p>Jg10: Landwirtschaft:</p>	<p>Jg. 9: NW-Physik: Multimedia-Anwendung „Geschichte des Universums“ mit digitalem Arbeitsblatt</p> <p>Jg. 9: NW-Physik:</p>	<p>Jg9/10: Kriminalistik: Rollenspielverfilmung einer kriminalistischen Schlagzeile</p> <p>Jg.9/10: Kriminalistik: Digitales Ver-</p>	<p>Jg 9: NW-Physik: Erstellen von Erklärvideos zu Kalendersystemen</p> <p>Jg.9/10: Kriminalistik: Präsentation der Ergebnisse des Stati-</p>	<p>Landwirtschaft: Eigenen Werbefilm drehen und mit professionellem Werbefilm vergleichen; Vergleiche verschiedener Werbefilme</p>	<p>Jg9/10: Kriminalistik: Rollenspielverfilmung: Entwerfen eines Falls und algorithmische Auswertung mit bekannten Methoden</p>	

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

		<p>Film das „Gammelexperiment“ anschauen und bewerten</p> <p>Jg 10: Gesundheit: Einsatz einer I-Pad App zum Regelkreis der Schilddrüse</p>	<p>kahoot!-Quiz Sonnensystem</p> <p>Jg 9/10: Kriminalistik: nach Giften und Fallbeispielen recherchieren - für eine Recherche geeignete Suchmaschine wählen, klare und zielführende Fragestellungen und Suchbegriffe formulieren und zur Eingrenzung der Ergebnisse Suchbegriffe kombinieren und hierarchisieren</p>	<p>suchsprotokoll (Book Creator) zum Nachweis von Cyaniden</p>	<p>onenlernens zu verschiedenen kriminaltechnologischen Verfahren über Keynote oder über MindNode</p> <p>Jg9/10: Gesundheit: MindMap mit MindNode: Wie kann man gesund bleiben</p>	<p>auf gleiche Strukturen, Effekte (Ton, Bild, Farbe)</p>	<p>Jg 10: Gesundheit/Landwirtschaft: Recherche im Berufe.net, um Anforderungen ausgewählter Berufe aus dem Berufsfeld Gesundheit vergleichen und anhand eigener Interessen und Fähigkeiten gewichten</p>
	Chemie	<p>Experimente protokollieren „digital“: Erstellung eines digitalen Versuchsprotokolls ggf. mit Fotos, Videoaufzeichnung (pages, notizen, iMovie)</p>	<p>Erklärvideos in YouTube (simple chemicals) aufrufen und nutzen, z.B. Säuren und Laugen</p>	<p>Einfache Erklärvideos zum Thema „Erdöl“ in der Gruppe erstellen und anderen zur Verfügung stellen (Erstellen, Video bearbeiten, hochladen)</p>	<p>Präsentation (Powerpoint, Keynote, Prezi) zu diversen Alkoholen und Estern arbeitsteilig erstellen und gegenseitig kollaborativ vorstellen, verbessern und beurteilen</p>	<p>Erdöl: Verwendung von Quiz-App (Plickers, Kahoot) als Lernzielkontrolle</p> <p>Erstellen einer Mindmap (z.B. mit MindNode) zu „Erdöl“ als Ergebnissicherung</p>	<p>Modelldarstellungen in 3D mit denen in 2D vergleichen und damit wesentliche Funktionsweisen von Modellen reflektieren. (Atombau)</p> <p>Modellieren der Vorgehensweise beim Identifizieren unbekannter Substanzen</p> <p>Thema „Säuren und Laugen“ - algorithmische Muster erweitern (Indikatoren)</p>
	Arbeitslehre Technik				<p>Analyse von Werbung (Powerpoint)</p> <p>Kreditsicherung</p>		<p>Am Beispiel Raspberry Pi, LEGO Mindstorm, 3D Dru-</p>

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

					(Film) Ernährungsblogs (Internet)		cker oder Kosy (CNC Fräse)
	Arbeitslehre Hauswirtschaft		Internetrecherche zu: <ul style="list-style-type: none"> • Börsenspiel • Elektronik • Internationale Küche • ernährungsbedingte Krankheiten • Berufskunde 				
	Arbeitslehre Wirtschaft	Jg.9: Datenschutz und Sicherheit bei Internetverträgen und digitalen Bezahl-diensten beachten und beurteilen	Jg.10: „Mein Leben nach der Schule“ Alternativen zu Schule und Ausbildung recherchieren und eine Präsentation vorbereiten	Jg. 9: Onlinebewerbungen trainieren - mit einem Tool oder in Kooperation mit einem Unternehmen oder Bildungsträger Jg. 9 „Werbung in eigener Sache“: einen Bewerbungsflyer für mobile Endgeräte in digitalem Co-Working erstellen	Jg. 9: Nach einer Recherche individuell ausgewählte Ausbildungsberufe digital für die anderen Schülerinnen und Schüler motivierend präsentieren Jg. 9 „Werbung in eigener Sache“: einen Bewerbungsflyer für mobile Endgeräte in digitalem Co-Working erstellen Jg 9: Erstellen eines Lehrvideos zum Thema „Geschäftsfähigkeit“ auf einem mobilen Endgerät	Jg. 9 (WP): Einfluss von Influencern für unterschiedliche Konsumgüter analysieren Jg. 9: „Welcher Job passt zu mir“: Im Rahmen der Internetauftritte der BA eine Verbindung der Anforderungen und der eigenen Kompetenzen herstellen Jg. 10: Influencer – ein Job für mich?	
	fächer-übergreifend						WP (Wirtschaft?) Verstehen der analogen vs. der digitalen

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden

2. Informieren und Recherchieren

3. Kommunizieren und Kooperieren

4. Produzieren und Präsentieren

5. Analysieren und Reflektieren

6. Problemlösen und modellieren

Welt (Tablets, Apps)

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

Jahrgangsstufen 11-13: Fächer	Deutsch	<p>Jg. EF: Umgang mit PPT/ Prezi und Word</p> <p>Jg. Q1: Umgang mit PowerPoint/ Prezi, Word</p> <p>Jg. Q1: strukturierte Speicherung von Daten in der (kursinternen) Dropbox</p>	<p>Jg. EF: Recherche zu historischen Kontexten</p> <p>Jg. Q1: Recherche zu bio-grafischen und historischen Kontexten</p> <p>Jg. Q1: Zielgerichtete Auswahl und Bündelung von Rechercheergebnissen</p> <p>Jg. EF: Rechercheergebnisse strukturieren</p> <p>Jg. Q1: Anfertigen eines Rechercheprotokolls (Quellenevaluation)</p> <p>Jg. EF: Recherche mit krit. Auseinandersetzung von Quellen</p>	<p>Jg. EF: App m. Bildimpulse zur ersten Annäherung/ Interaktion</p> <p>Jg. EF: Was darf Wissenschaft?!</p>	<p>Jg. EF: Erstellen von PPT oder Prezi</p> <p>Jg. Q1: Erstellen einer PPP/ Prezi-Präsentation; strukturierte Speicherung in der Dropbox</p> <p>Jg. EF: versch. Visualisierungsformen kennen</p> <p>Jg. Q1: zielführende Anwendung von PPP / Prezi-Funktionen (z.B. Animationen, Einfügen von Bildern)</p> <p>Jg. EF: Quellenverweise bei Präsentationen</p> <p>Jg. Q1: einheitliches Bibliographieren (Quellenangabe z.B. am Ende von PPP)</p>		
	Englisch						
	Mathematik	<p>Ab Jg. 11: -GTR-Taschenrechner (Visualisierung von einzelnen Funktionsgraphen, Berechnung stochastischer Kenngrößen; aber: Geräte geben Anwendungsbereich vor); aufwändiger Import von Bilddateien zur Bearbeitung</p>			<p>Sek II: - Webseiten mit unterschiedlichen Hilfsmitteln erstellen (html-Editoren oder Homepage-Generatoren, auch Geometrie- und Bildbearbeitungssoftware)</p>		<p style="color: green;">In Zukunft:</p> <p>Ab Jg. 12: Funktions-synthese aus mittels Sensoren erhobenen Realdaten (Temperatur-, Abstands-, Geschwindigkeitsmessungen), Kovariationsvorstellungen von Größen erfahrbar machen.</p>

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

		<p style="color: green; margin: 0;">In Zukunft:</p> <p>Ab Jg.11: -DGS-/GTR-/CAS-Apps auf Tablets (Das Problem bestimmt die Wahl der Anwendung, nicht die vorhandenen Geräte) einfacher Bildimport per Airdrop bzw. interner Kamera -Bluetooth-Sensoren für den Einsatz in MINT-Fächern zur Erhebung von Real-daten als Grundlage einer Modellierung, Diskussion und abschließender Bewertung</p>					<p>Wurfparabeln per Videoanalyse modellieren; Grenzen eines Modells in Realsituationen bewerten</p> <p>Ab Jg. 11: Algorithmisierte Vorgehensweisen bei Funktionsuntersuchungen und Lagebeziehungen in der Vektoranalysis</p>
	Biologie	<p>Q1 Genetik: Umgang mit dem Selbstlernprogramm zur Gentechnik Q1 Ökologie: Umgang mit dem Simulationsprogramm zur Populationsentwicklung</p>	<p>Q1 Ökologie: Informationen zu Neobiota auswerten Q2 Evolution: Informationen zur Fitness/Partnerwahl Q1 Ökologie: Glyphosat Bewertung von Quellen zum Pestizideinsatz</p>	<p>EF: Enzymhemmung, Erklärvideos mit selbst entwickelten Aufgaben Q2: Erklärvideos zum Auge bzw. zur Reizweiterleitung kursübergreifend vorstellen</p>	<p>Q1: Präsentation zu Erbkrankheiten Q2: Präsentation zu Drogen Jg. EF: Erklärvideo Mitose oder Meiose Q1 Genetik: Erklärvideo zu Meiose oder Proteinbiosynthese Q1 Ökologie: Glyphosat Bewertung von Quellen zum Pestizideinsatz</p>		
	Chemie	<p>Experimente protokollieren „digital“:</p>	<p>Erklärvideos in YouTube (simple che-</p>	<p>Einfache Erklärvideos zum Thema „Erdöl“ in</p>	<p>Präsentation (Powerpoint, Keynote, Prezi)</p>	<p>Erdöl: Verwendung von Quiz-App (Pli-</p>	<p>Modelldarstellungen in 3D mit denen in 2D</p>

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

		Erstellung eines digitalen Versuchsprotokolls ggf. mit Fotos, Videoaufzeichnung (pages, notizen, iMovie)	mics) aufrufen und nutzen, z.B. Säuren und Laugen	der Gruppe erstellen und anderen zur Verfügung stellen (Erstellen, Video bearbeiten, hochladen)	zu diversen Alkansäuren arbeitsteilig erstellen und gegenseitig kollaborativ vorstellen, verbessern und beurteilen	ckers, Kahoot) als Lernzielkontrolle Erstellen einer Mindmap (z.B. mit MindNode) zu „Erdöl“ als Ergebnissicherung	vergleichen und damit wesentliche Funktionsweisen von Modellen reflektieren. (Atombau) Modellieren der Vorgehensweise beim Identifizieren unbekannter Substanzen Thema „Säuren und Laugen“ - algorithmische Muster erweitern (Indikatoren)
	Chemie (EF)	Experimente protokollieren „digital“: Erstellen von digitalen Versuchsprotokollen ggf. mit Fotos, Videoaufzeichnung (pages, notizen, iMovie)	Recherche, z.B. Erklärvideos in YouTube (simple chemicals) aufrufen und nutzen, z.B. Kohlenstoffmodifikationen, Bier- und Weinherstellung	Erklärvideos (z.B. zum Thema „chemisches Gleichgewicht“ in der Gruppe erstellen und anderen zur Verfügung stellen (Erstellen, Video bearbeiten, hochladen, z.B. mit iMovie) „digitale Steckbriefe“ zu diversen Kohlenwasserstoffverbindungen	Präsentation (Powerpoint, Keynote, Prezi) zu verschiedenen Stoffen aus der organischen Chemie arbeitsteilig erstellen und gegenseitig kollaborativ vorstellen, verbessern und beurteilen	Verwendung <u>und Erstellen</u> von Quiz-App (Plickers, Kahoot) als Lernzielkontrolle zur Klausurvorbereitung Erstellen einer Mindmap (z.B. mit MindNode) zur Lernstandeingangsd Diagnose (EF) und zum „Kohlenstoffkreislauf“ als Ergebnissicherung	Überprüfen wesentlicher Struktur-Eigenschaftsbeziehungen mit Hilfe von digitalen Molekülbaukästen Modellexperimente zum Gleichgewicht reflektieren (Stechhebe-Experiment)
	Chemie (Q1)			Stop Motion(Erklär)-Videos planen und erstellen zu Synthesewegen in der organischen Chemie (iMotion und iMovie)			
	Geschichte					Deutsche Wiederver-	

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

						einigung (Film, Video, Nachrichten)	
	Sozialwissenschaften		Internetrecherche und kritische Reflexion bzw. Quellenanalyse: Ethisches Handeln in Großkonzernen (PC, Handys, Tablets)				
	Kunst	Jg 13: Fotografie: Umgang mit der Kamera, Planen und Gestalten von Fotomontagen(Kamera, Gimp, Photoshop Mix/ iPad)		Künstlerprofile erstellen mit Padlet (App)	Jg. 11-13: Künstlerinformationen recherchieren und sammeln und mit Hilfe von Padlets teilen und veröffentlichen. Jg. 12: Dada-Filmsequenz erstellen zu Lautgedichten mit Hilfe des iPad, Movie-Maker. Jg. 13: Gestaltungsmittel der Fotografie, wie Perspektive, Ausschnitt und Beleuchtung, anwenden hinsichtlich der Aussageabsicht von Fotos mit Hilfe des iPads	Jg. 11/12: Selfies als Unterrichtsgegenstand im Rahmen von Selbstporträts, Hinterfragen der eigenen Inszenierung (Thomas Struth, Cindy Sherman) Jg. 13: Fotografie Unterschiedliche Realitätsdarstellungen von Dokumentarfotographien analysieren und erproben hinsichtlich der Anwendung gestalterischer Mittel zur Veränderung der Bildintention. (Gimp/ Adobe Sketch/ Photoshop Mix)	Jg.13: Fotografie: Analysieren und Beurteilen von Fotografien, Planen und Gestalten von Fotomontagen, Anwendung von fotografischen Mitteln reflektieren (Kamera, Gimp, Photoshop Mix, Adobe Sketch)
	Philosophie				Gerechtigkeit – Vorstellung von einem idealen Staat (Powerpoint-Präsentation: PC,	Anwendung ethischer Ansätze auf aktuelle Probleme oder Filmbeiträge (PC/Beamer, Internet, DVD) zur	

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

					Beamer; Quellendokumentation)	Meinungsbildung / Identitätsbildung	
	Pädagogik		<p>EF Päda: Auswertung von Schülerbefragung zu Lerntypen in Form von Diagrammen, Tabellen, Statistiken;</p> <p>„Pack’s an“-Projekt in Jg. 7: statistische, graphische Auswertung (Excel, Powerpoint)</p> <p>Q1 Päda: Identitätsdiffusion durch Web 2.0: Umfrage Mediennutzung (Word-Fragebogen, Excel-Auswertung, Powerpoint-Statistik)</p>		<p>EF Päda: Erstellung von Definition zum Begriff Lernen mit Hilfe von Padlets oder Mindmaps (Ipad/PC)</p> <p>Q1 Päda: Identitätsdiffusion durch Web 2.0: Umfrage Mediennutzung (Word-Fragebogen, Excel-Auswertung, Powerpoint-Statistik)</p>	<p>Q1 Päda: Identitätsdiffusion durch Web 2.0: Umfrage Mediennutzung (Word, Fragebogen, Excel Auswertung, Powerpoint-Statistik) + Youtube-Film „Melissa Sunshine“: Reflexion, Diskussion zur Identitätsbildung</p> <p>EF Päda: Inklusion als Menschenrecht (Auswertung verschiedener Medienbeiträge zum Thema Inklusion)</p> <p>Q1 Päda: Identitätsdiffusion durch Web 2.0: Umfrage Mediennutzung (Word, Fragebogen, Excel Auswertung, PowerpointStatistik) + Youtube-Film „Melissa Sunshine“: Reflexion, Diskussion zur Identitätsbildung</p> <p>Q1 Päda: Identitätsentwicklung Jugendlicher unter Berücksichtigung von Chancen und Risiken bei</p>	

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

						der Nutzung sozialer Netzwerke"	
	Literatur				Musical-Produktion, Filmproduktion (Kamera, PC, Videoprogramme) inkl. rechtliche Grundlagen		
	Sport	Verantwortungsvoller Umgang mit iPads und Anwendung der installierten sport-spezifischen Apps zur Bewegungsanalyse, Schulung des Taktikverständnisses und Fitnessstrainings Zielgerichteter und selbstständiger Einsatz der sportspezifischen Apps zur Verbesserung der umfassenden Handlungskompetenz in Bewegung, Spiel und Sport	Tanztutorials (Beamer, Tablets): Vermittlung von Tanzschritten, Choreografiebausteinen Zielgerichtete Informationsrecherche (Video-Tutorials, sportartspezifische Aufwärmprogramme, Trainings- und Fitnessprogramme) zur SuS-geleiteten Gestaltung von Teilen des SpU und Verbesserung des eigenen Bewegungslernens Sinnvolle Auswertung des Medienangebotes unter Berücksichtigung der Zielsetzung (Gesundheitsorientierung, Leistungsverbesserung, Zielgruppenpassung, Intensität, Kreativität...)	Videografie zur Verbesserung des kompetenzorientierten Lernprozesses beim Bewegungslernen effektiv durch Selbstbeobachtung und Partner-Feedback nutzen Rechtsvorschriften (Recht am eigenen Bild, Löschen des Video-Materials nach Gebrauch...) kennen und beachten Feedback-Regeln auch bei der Benutzung digitaler Medien anwenden	Tanztutorials (Beamer, Tablets): Vermittlung von Tanzschritten, Choreografiebausteinen		
	Berufsorien-	Jg. 11: „Entschei-				Jg. 11: „Entschei-	

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

	tierung	dungskompetenz I“ : Informationen über einen Wunschberuf sammeln Jg. 11: Selbsterkundungstool der BA: Informationen über verschiedene Studiengänge sammeln				dungskompetenz I“ : Informationen über einen Wunschberuf sammeln Jg. 11: Selbsterkundungstool der BA: Informationen über verschiedene Studiengänge sammeln	
	fächer- übergreifend	Erstellen der Facharbeit: Recherche (Internet, Quellenanalyse), Verfassen der Arbeit (Word) Videoproduktion	Erstellen der Facharbeit: Recherche (Internet, Quellenanalyse), Verfassen der Arbeit (Word) Videoproduktion		Erstellen der Facharbeit: Recherche (Internet, Quellenanalyse), Verfassen der Arbeit (Word) Videoproduktion	Erstellen der Facharbeit: Recherche (Internet, Quellenanalyse), Verfassen der Arbeit (Word) Videoproduktion	

Kompetenz des Medienkompetenzrahmens

1. Bedienen und Anwenden

2. Informieren und Recherchieren

3. Kommunizieren und Kooperieren

4. Produzieren und Präsentieren

5. Analysieren und Reflektieren

6. Problemlösen und modellieren