

OMG: Medienkompetenzerwerb von Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe 5 bis 13

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 5	<p>Einblick in die Nutzung von <i>mebis</i> (z. B. Einschreibemethoden, Kursformate, Umfrage, Test, Übungsformen, Verwaltung von Passwörtern, Nachrichtenfunktion) (M, E)</p> <p>Handhabung einer <i>dynamischen Geometriesoftware</i> (M)</p> <p>Nutzung des <i>e-books</i> (Einloggen, Bedienen von Grundfunktionen) (E, F)</p> <p>Überprüfung der korrekten Aussprache mithilfe digitaler Zusatzmaterialien, des Internets oder von Apps (E)</p> <p>Umgang mit digitalem Kartenmaterial (Geo)</p>	<p>Nutzung der Schulbibliothek oder einer öffentlichen Bibliothek in Kombination mit der U-Einheit "<i>Recherche in der Bibliothek</i>" auf <i>mebis</i> (D)</p> <p>Untersuchen von Hörtexten und Filmen und Beschreiben von grundlegenden Gestaltungsmitteln (D, E)</p> <p>Informationsentnahme aus Filmsequenzen und Animationen (NuT)</p> <p>Einstieg in die Internetrecherche mit <i>iPads</i> unter Anleitung (NuT, Geo, E)</p> <p>Veranschaulichung der Rechercheergebnisse in Form von Tabellen und Diagrammen (NuT)</p>	<p>Nutzung moderner Kommunikationsmedien beim Verfassen einfacher Nachrichten unter Berücksichtigung textspezifischer Merkmale (E)</p> <p>Visualisieren von Klang mithilfe des Notenschreibprogrammes Capella (Mu)</p> <p>Verwendung von LearningApps (NuT)</p> <p>Nutzen von Abstimmungstools, wie z.B. <i>mebis-Abstimmung</i> oder <i>mentimeter</i> (Eth)</p>	<p>Gestaltung von Figuren und Hintergründen für einen Stopptrickfilm und Umsetzung mit einfachen Mitteln, z.B. <i>iMovie</i> (Ku)</p> <p>Demonstration geometrischer Konstruktionen und Darstellung mit einer <i>dynamischen Geometriesoftware</i> (M)</p> <p>Nutzen eines Textverarbeitungsprogrammes zum Entwerfen eines Spiels (Eth)</p>	<p>Analyse und Reflexion der eigenen Aktivitäten im Internet mithilfe der U-Einheit: "<i>Im Internet? Aber sicher!</i>" aus "Zeit für die Schule" (D)</p> <p>Reflexion über den Umgang mit unterschiedlichen Medien und Erkennen der Notwendigkeit von Regeln im Umgang mit den Medien (KR, ER, Eth)</p> <p>Einblick in die Lerneinheit „Smart im Netz“ (Klassenleiter – fächerübergreifend)</p>

Schwerpunkte:

Einführung in die Arbeit mit *mebis* und den *iPads*

Ergänzende Maßnahmen:

- Elternabende
- Infoportal / Elternportal

OMG: Medienkompetenzerwerb von Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe 5 bis 13

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 6	<p>Anwendung von Textverarbeitungsprogrammen (z.B. zur Erstellung von Handouts mit einheitlichem Kopf) (D)</p> <p>Beherrschen der Eingabe von diakritischen Zeichen auf unterschiedlichen digitalen Endgeräten (F)</p> <p>Anfertigen von Audio- und Textaufnahmen und Sichern auf mebis bzw. MS Teams (E, F)</p> <p>Gebrauch des multi-medialen Angebots des Lehrwerks unter besonderer Berücksichtigung der auditiven und audiovisuellen Möglichkeiten des e-books (D, E, F, L, G)</p> <p>Erste Erfahrungen mit digitalen Wörterbüchern zur Überprüfung der korrekten Aussprache (E, F)</p> <p>Nutzen eines Dateimanagers zum sinnvollen und hierarchisch strukturierten Abspeichern und Wiederfinden von Dateien (Inf)</p> <p>Verwendung der auf mebis bereitgestellten digitalen Tools zu den „Grundlegenden Daten und Begriffen“ der Fachschaft Geschichte (G)</p>	<p>Anwendung digitaler analytischer Lesetechniken und -strategien (<i>deep reading</i>) (D)</p> <p>Gezielte und zunehmend selbstständige Suche nach konkreten, (sehr) einfachen Informationen im Internet mithilfe altersgemäßer Suchmaschinen sowie abrufbares Abspeichern der Informationen (NuT, Inf, G, Eth, E, F, L, Mu)</p> <p>Interpretation und Vergleich verschiedener Darstellungen von Informationen bezüglich Informationsgehalt und Aussagekraft (G, M, NuT, Inf)</p> <p>Erschließen von Informationen aus Filmsequenzen, Hörtexten und Animationen (D, G, NuT)</p> <p>Beschreibung grundlegender filmischer Gestaltungsmittel (D)</p>	<p>Durchführung von Schreibkonferenzen unter Heranziehen von edupads (D)</p> <p>Austausch von konstruktivem Peer-Feedback (E, F)</p> <p>Verfassen von Nachrichten mithilfe moderner Kommunikationsmedien (z.B. Emails, Chat oder Kurznachrichten) (E, F)</p> <p>Respektieren der Persönlichkeitsrechte der Mitschüler (E, F)</p>	<p>Erstellen kurzer digitaler Steckbriefe (F)</p> <p>Filmische Umsetzung von Fachinhalten und Erarbeitung von Rollenspielen, z.B. mit iMovie (F, D)</p> <p>Gestalten von Schriften und Entwerfen einfacher Botschaften oder Text-Bild-Kombinationen, z.B. mit Procreate (Ku)</p> <p>Erstellen eines einfacheren digitalen Medienprodukts (z.B. Lernvideo zur Grammatik, kurze Videosequenz zum interkulturellen Vergleich, digitale Mindmap) (E, F)</p> <p>Erstellen einer Multi-mediapräsentation unter Berücksichtigung des Urheberrechts sowie verschiedener Visualisierungstechniken (Inf, G)</p> <p>Präsentation von Musik einer anderen europäischen Kultur (Mu)</p>	<p>Auswahl geeigneter fachspezifischer Quellen zur Informationsbeschaffung und kritische Bewertung von Suchergebnissen (z.B. anhand des SWR Fakefinders) hinsichtlich Wahrheitsgehalt und Qualität zur sinnvollen Nutzung für eigene (Text-) Produktionen (Eth, E, G, Inf, NuT)</p> <p>Erste Bewusstmachung der Grenzen digitaler Sprachtools (v.a. von automatischen Übersetzungsfunktionen wie dem Google-Übersetzer) (E, F)</p> <p>Erkennen manipulativer Aspekte von Darstellungen in Diagrammen bzw. Bildern oder Werbung und altersgemäße Diskussion (Eth, M)</p>

Schwerpunkte:

Erstellen kleinerer Medienprodukte

Einführung in selbstständige Online-Recherche-techniken

OMG: Medienkompetenzerwerb von Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe 5 bis 13

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 7	<p>Nutzen der Rechtschreib- und Grammatikprüfung in Textverarbeitungsprogrammen (F)</p> <p>Zielführender Einsatz des digitalen Wörterbuches zur Sicherstellung der korrekten Aussprache und Orthographie sowie zur Erarbeitung eines individuellen Wortschatzes (E, F)</p> <p>Zielorientierter und sicherer Umgang mit der Lernplattform mebis (auch zur Kommunikation und Kooperation) (E, F, G, Geo, L, Mu)</p> <p>Handhabung einer dynamischen Geometrie- software und eines Tabellenkalkulationsprogramms (M)</p> <p>Souveräner Umgang mit Simulationsprogrammen (M)</p> <p>Verwendung der auf mebis bereitgestellten digitalen Tools zu den „Grundlegenden Daten und Begriffen“ der Fachschaft Geschichte (G)</p>	<p>Einblick in fachliche Inhalte anhand virtueller Rundgänge und Simulationen (G, Ph)</p> <p>Selbstständige, sichere und zielorientierte Onlinesuche nach landeskundlichen Inhalten und Antworten auf fachliche Fragestellungen; dabei Entwicklung von Kriterien zur Einschätzung der Qualität wissenschaftlicher Quellen (E, F, G, Geo, L, Ph)</p> <p>Informationsentnahme aus gesprochenen Originaltexten (z.B. Wetterbericht) (E, F)</p> <p>Untersuchung von Hörtexten und filmischen Quellen mit Blick auf Ton- und Bildeffekte sowie Schnitttechniken (D)</p> <p>Kennenlernen von Prinzipien elektronischer Klangverarbeitung mittels des digitalen Oszillographen (Mu)</p>	<p>Umsetzen kollaborativer und kommunikativer digitaler Schreibformen unter Berücksichtigung der Persönlichkeitsrechte der Mitschüler (Tools: edupad, zumpad, board.net etc., Nachrichtenforum, Chat- und Kommentarfunktion) und Teilen der entsprechenden Dateien, z.B. auf mebis (F, G, Geo)</p>	<p>Erstellen digitaler Kurzpräsentationen unter Einsatz von z.B. moodboards, Audioguides, Padlets, Powerpoint, Taskcards, Keynotes oder Geogebra und unter Berücksichtigung des Urheberrechts und einfacher Zitiernormen (Quellenangaben) (F, Eth, E, L, G, Mu, Geo, Ph, Inf, M)</p> <p>Entwicklung elementarer Qualitätsmaßstäbe für Kommunikationsdesign (Erscheinungsformen der Schrift, z.B. mit MS Word) (Ku)</p> <p>Erstellen einer Hypertextstruktur (NVU oder WIKI) (Inf)</p> <p>Szenische Gestaltung vertrauter Kommunikationssituationen in Form von Videosequenzen (E)</p> <p>Textzusammenfassungen in Form eines Trailers (D)</p>	<p>Evaluation der Kurzpräsentationen anhand ausgewählter Kriterien (F, E, L, G, Mu, Geo, Inf, M)</p> <p>Thematisierung der Dimensionen und Auswirkungen von Mobbing in sozialen Netzwerken oder in Filmtrailern und Erarbeitung von Gegenmaßnahmen (Eth, ER, KR)</p> <p>Fundierte Reflexion der eigenen Mediennutzung und -rezeption (E, D, Ph, Inf, Eth, ER, KR, Sw/m)</p> <p>Überprüfung insbesondere physikalischer und mathematischer Argumente auf Korrektheit, v.a. in Filmsequenzen und Erklärvideos (Ph, M)</p>

Schwerpunkte:

Fachspezifische Nutzung digitaler Anwendungen

Kriteriengeleitete Bewertung von selbst erstellten digitalen Produkten sowie allgemeinen medialen Inhalten

OMG: Medienkompetenzerwerb von Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe 5 bis 13

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 8	<p>Nutzen eines Online-wörterbuchs zur Überprüfung von Aussprache, Wortbedeutung und -gebrauch sowie Idiomatik (E, F, L)</p> <p>Versierter Umgang mit der Rechtschreibprüfung in Textverarbeitungsprogrammen (F, G)</p> <p>Sicherer Umgang mit Schulbüchern im e-book-Format (G, L)</p> <p>Beschäftigung mit Musikangeboten im Netz (Streaming, Download, Social-Media) (Mu)</p> <p>Einsatz einer dynamischen Mathematiksoftware zur Untersuchung von Funktionsgleichungen (M)</p> <p>Zielorientierter und sicherer Umgang mit der Lenplattform mebis zur Verwendung der dort bereitgestellten digitalen Tools zu den „Grundlegenden Daten und Begriffen“ der Fachschaft Geschichte (G)</p>	<p>Selbstständige, sichere und zielorientierte Internet-recherche, Strukturierung und Aufbereitung von Daten und einfachen Sachverhalten, Entwicklung von Kriterien zur Einschätzung der Qualität wissenschaftlicher Quellen, z. B. Recherchekurs mit Brockhaus, Nutzung der FWU-Mediathek (D, Eth, E, G, Ch, Ph, F, L, Bio)</p> <p>Selbstständige, sichere und zielorientierte Onlinesuche nach landeskundlichen Inhalten und Antworten auf fachkundliche Fragestellungen; dabei Entwicklung von Kriterien zur Einschätzung der Qualität wissenschaftlicher Quellen (G, L, Mu)</p> <p>Einblick in fachliche Inhalte anhand virtueller Rundgänge (z.B. Industrialisierung, Dom zu Aachen, usw.) (G)</p> <p>Reflektiertes Erschließen digitaler Geschichtskarten anhand eines Kriterienkatalogs (G)</p>	<p>Kollaborierendes Stoff sammeln und Schreiben (D, E, F) sowie Bewerten und Überarbeiten von Aufsätzen mit digitalen Tools, z. B. edupads, zumpads, padlets bzw. mebis-Funktionen (D, E)</p> <p>Sinnvoller Gebrauch der durch Mitschüler erstellten digitalen Lern- oder Übungsgrundlage (digitale Karteikarten, digitales Quiz) (E)</p> <p>Erstellen und Nutzung von LearningApps / Learningsnacks (B, Ch, F)</p> <p>Spielanalyse mithilfe von Analyse-Apps (Sw/m)</p>	<p>Filmische Umsetzung von Fachinhalten, z.B. mithilfe der App iMovie oder eines Podcasts (D, F)</p> <p>Gestalten von Plakaten, Flyern, Steckbriefen oder Verpackungen mit digitaler Fotografie (F, Ku)</p> <p>Graphische Umsetzung eigener Erkenntnisse bzw. deren digitale Präsentation, z.B. mittels Erklärvideos, e-book usw.) (G, D, Ph)</p> <p>Erlernen / Verbesserung komplexer Bewegungsabläufe (Filmen einer Lehrer-Schüler-Demonstration) (Sw/m)</p> <p>Darstellung von Funktionsgraphen mithilfe einer geeigneten Software (z. B. Funktionsplotter) (M)</p> <p>Produktion eines kurzen Werbespots mit Musik (Mu)</p>	<p>Unterscheidung vorgegebener seriöser Quellen mit neutralen Informationen von vorgegebenen, interessegeleiteten Texten (z. B. Verschwörungstheorien oder Einschätzung bestimmter Lebensmittelinhaltsstoffe des Bundesinstituts für Risikobewertung vs. Angaben der Produktwerbung) anhand von iPad-Recherchen (Ch, Eth)</p> <p>Auseinandersetzung mit Gerechtigkeit und Ungerechtigkeit in sozialen Medien (z.B. Auslösung von Handlungsimpulsen und Gefühlen durch Bild und Ton in soz. Medien) (Eth, KR, ER)</p> <p>Erfassen und Beschreiben funktionaler Zusammenhänge mit Tabellen, Diagrammen, auch mithilfe eines Tabellenkalkulationsprogrammes (M)</p> <p>Analyse und Bewertung von Schülerarbeiten hinsichtlich des Kommunikationsdesigns (Ku)</p> <p>Reflektieren der Multiperspektivität von Geschichte in historischen Liedern und Liedtexten (G)</p>

Schwerpunkte:

Selbstständige Internetrecherche

Reflektierter Umgang mit den dargebotenen Informationen

OMG: Medienkompetenzerwerb von Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe 5 bis 13

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 9	<p>Selbstständige und kritische Nutzung von Online-Wörterbüchern (E, F, L)</p> <p>Nutzen einer dynamischen Mathematiksoftware zur Untersuchung und Veranschaulichung von quadratischen Funktionen (M)</p> <p>Sicherer Umgang mit Sensoren und iPad zur Überprüfung physikalischer Zusammenhänge (Ph)</p> <p>Souveräner Umgang mit Simulationsprogrammen und geeigneter Software (Ph)</p> <p>Zunehmend selbstständige Auswertung von Animationen zur Simulation dynamischer Prozesse (Ch)</p> <p>Sicherer Umgang mit Tabellenkalkulationssystemen (Inf)</p> <p>Zielorientierter und sicherer Umgang mit der Lernplattform <i>mebis</i> (G)</p>	<p>Gezielte Internetrecherche zu landeskundlichen Themen, Persönlichkeiten und Biographien (E, L, F, G)</p> <p>Selbstständige, sichere und zielorientierte Recherche, Strukturierung und Aufbereitung von Daten und Sachverhalten unter Berücksichtigung des Urheberrechts (B, D, C, M, Ph, G)</p> <p>Einblick in fachliche Inhalte anhand von dynamischen Visualisierungen (Ph)</p> <p>Information über rechtliche Rahmenbedingungen (GEMA) bei der Organisation von öffentlichen Veranstaltungen (Sw/m)</p> <p>Objektorientierte Implementierung einfacher Algorithmen (Inf)</p>	<p>Umsetzen kollaborativer und kommunikativer digitaler Schreibformen (D, E, F, G)</p> <p>Bewertung von digitalen Produkten anhand von Peer-Feedback-Mechanismen auf mebis (D, E, F, Ph)</p> <p>Einsatz von Feedbacktools zur Selbstreflexion (Eth)</p> <p>Vergleich von Schülerübersetzungen lateinischer Texte mit dem Ziel der kritischen Stellungnahme mithilfe digitaler Tools (L)</p> <p>Lernquiz zu fachspezifischen Inhalten (Ch)</p>	<p>Erstellen eines digitalen Bewerbungsschreibens und eines Lebenslaufes (E, F)</p> <p>Erstellen eines kurzen Bewerbungsvideos (E)</p> <p>Interpretation von Texten (z.B. durch Produzieren einer Nachrichtensendung) (L)</p> <p>Vertiefte Auseinandersetzung mit dem Satz des Pythagoras mittels einer dynamischen Mathematiksoftware (M)</p> <p>Dokumentation einfacher selbst geplanter oder komplexer angeleiteter Experimente (Ch)</p> <p>Anfertigung von Selbst-Fotografien unter Nutzung digitaler fotografischer Effekte zur Steigerung des Ausdrucks (Ku)</p>	<p>Kritisches Hinterfragen von Informationsdarstellung im Internet und Reflexion der Wirkung auf das eigene Verhalten (B, D, E, F, L, Ph, Ch, Eth, KR, ER, Inf, G)</p> <p>Vergleich von Formen öffentlicher Herabsetzung im Internet mit antikem Spott (L)</p> <p>Kritische Betrachtung von im Internet bereitgestellten Übersetzungen (L)</p> <p>Bestimmung von Näherungswerten für Quadratwurzeln mithilfe des Heron-Verfahrens (z.B. anhand eines Tabellenkalkulationsprogramms) (M)</p> <p>Individuelle Videoanalyse mit Zeitverzögerung (Spo)</p> <p>Reflexion der Medien-nutzung und -rezeption (Inf)</p>

Schwerpunkte:

Analyse und Bewertung von Vorzügen sowie Gefahren digitaler Medien und kritisch-reflexiver Umgang mit sozialen Netzwerken

Souveräner Gebrauch digitaler Medien zur Erstellung adressaten-spezifischer Produkte

OMG: Medienkompetenzerwerb von Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe 5 bis 13

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 10	<p>Zielgerichteter Umgang mit Internetzyklopädiën und Online-Tutorials (F, G, PuG)</p> <p>Zielorientierter, reflektierter und sicherer Umgang mit der Lernplattform mebis (B, Ph, Geo)</p> <p>Souveräner Umgang mit Simulationsprogrammen und geeigneter Software (Ph)</p> <p>Nutzen einer dynamischen Mathematiksoftware zur Untersuchung, Demonstration und Erläuterung von Funktionen (M)</p> <p>Sicherer Umgang mit digitalen Wörterbüchern (E)</p>	<p>Informationsentnahme aus anspruchsvolleren Texten der Onlinepresse auch zur Schulung des Hör-/Hör-Seh-Verstehens (E, F)</p> <p>Gezieltes Auswählen, Rezipieren, Strukturieren, Aufbereiten und Bewerten medialer Inhalte für die Erschließung neuer Lerninhalte, (B, L, Ph, Geo, WR, G, PuG)</p> <p>Allgemeine Internetrecherche: Nutzung der FWU- bzw. mebis-Mediathek und digitaler Bestimmungsbücher (B, Geo)</p> <p>Auswertung komplexer thematischer digitaler Karten, z. B. mit Google Maps, Google Earth sowie Datennutzung des GFZ Potsdam (Geo)</p> <p>Sichere Informationsauswertung von Fitness- und Ernährungsdaten, z.B. mithilfe einer Health-App (Sw/m)</p> <p>Objektorientierte Implementierung einfacher Algorithmen (Inf)</p>	<p>Umsetzen kollaborativer und kommunikativer digitaler Gesprächsformen, z.B. mit Padlet, board.net, Edupad, etc. (E, F, G, PuG)</p> <p>Teilen individueller Arbeitsergebnisse mit entsprechenden Webtools (L)</p> <p>Konsequente Umsetzung einer konstruktiven mediengestützten Feedback- und Evaluationskultur (F, Ph)</p> <p>Kooperative Nutzung von LearningApps zu Protolyse- und Redoxreaktionen (Ch)</p> <p>Kooperatives Auswerten und Darstellen von Messergebnissen mit einem Tabellenkalkulationsprogramm (Ph)</p> <p>Planung, Durchführung und Dokumentation eines IT-Projekts im Team (Inf)</p>	<p>Adressatenbezogene und fachadäquate Anwendung digitaler Präsentationstechniken (B, E, L, F, Geo, WR, G, PuG, WR)</p> <p>Selbstständiges Erstellen digitaler Dokumentationen digitaler Plakate und LearningApps (B, Eth, Geo, G, Sk)</p> <p>Selbstständige ziel- und adressatengerechte Planung, Gestaltung und Darbietung von Erklärvideos, Animationen oder digitaler Kurzpräsentationen (Ch, Ph, G, PuG)</p> <p>Bestimmung und Präsentation eines Näherungswertes für die Kreiszahl π unter Einsatz eines Tabellenkalkulationsprogrammes (M)</p> <p>Entwurf und Analyse von Corporate Designs für Gruppen, Unternehmen oder Anlässe, z.B. mit Procreate (Ku)</p>	<p>Systematische Filmanalyse (E, F, G, PuG)</p> <p>Evaluation der erstellten Medienprodukte (Ph, M)</p> <p>Kritisches Hinterfragen von Informationen aus Internetquellen, Reflektieren von Fake news und der Bedeutung von Urheberrechten sowie werbepsychologischen Maßnahmen (D, E, F, Ch, Ph, Eth, ER, KR, Geo, WR, G, PuG, Inf, Sw/m)</p> <p>Vergleich von lat. Originaltexten mit Reden, Videotutorials und moderner digitaler Kommunikation (L)</p> <p>Erörterung von Möglichkeiten und Gefahren von Manipulation in den sozialen Netzwerken und des Einflusses auf die Meinungsbildung (Eth, ER, KR, G, PuG)</p> <p>Kritische Bewertung umgangssprachlicher Formulierungen in populär-wissenschaftlichen Internetquellen und Onlineforen (Eth, ER, KR)</p> <p>Reflexion der wahrnehmungsbeeinflussenden Wirkung virtueller Welten (Eth, ER, KR)</p> <p>Bewusstmachen medienethischer Verantwortung durch Sensibilisierung für den Datenschutz, das Urheber- sowie Persönlichkeitsrecht (Eth, ER, KR)</p>

Schwerpunkte:

Kritisches Hinterfragen von Informationen aus Internetquellen

Erstellen digitaler Produkte zur anschließenden kollaborativen Nutzung durch die Lernenden

OMG: Medienkompetenzerwerb von Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe 5 bis 13

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 11	<p>Reflektierte und kritische Nutzung unterschiedlicher Medien zur Information und Meinungsbildung (D, Ev, Eth, G, Geo, L, PuG, WR)</p> <p>Selbständige und zielgerichtete Nutzung von Online-Wörterbüchern, z.B. zur Sicherstellung der Aussprache und Orthographie (E, F, L, Sp)</p> <p>Reflektierte Nutzung digitaler Planungs- und Ordnungssysteme zur angemessenen Strukturierung des jeweiligen Schreibauftrages (D)</p> <p>Selbständige Nutzung von Modellen und digitalen Simulationen zur Bearbeitung komplexer chemischer Fragestellungen (Ch)</p> <p>Selbständige Anwendung von Modellierungssoftware (u.a. Veranschaulichung der Molekülchiralität; z.B. mit <i>ChemSketch</i>, <i>Jmol</i>, <i>RasMol</i>) (Ch)</p> <p>Sicherer Umgang mit digitalen Sensoren zur Erfassung von Messwerten und anschließende Auswertung (Ph)</p> <p>Souveräner Umgang mit Simulationsprogrammen und geeigneter Software (Ph)</p>	<p>Selbständige und reflektierte Informationsbeschaffung, Strukturierung und Auswertung aus geeigneten digitalen Quellen, z. B. <i>FWU</i>- und <i>mebis</i>-Mediathek (Ch, E, Ev, Eth, G, Geo, F, L, Mu, Ph, PuG, WR)</p> <p>Informationsentnahme aus verschiedenen zunehmend komplexen Hör- und Hörverstehenstexten (D, E, F)</p> <p>Digitale Dokumentation des Verständnisses längerer Texte oder themenspezifischer Materialien in unterschiedlichen Formen. (D)</p> <p>Objektorientierte Implementierung von einfachen Methoden auf der Grundlage gegebener Algorithmen - Material: Java/BlueJ (Inf)</p> <p>Recherchen anhand von fotografischen oder filmischen Ausführungen sowie digitalen Modellen und Animationen (Ku)</p>	<p>Sicherer Einsatz geeigneter kollaborativer Texteditoren, z. B. beim Verfassen und Überarbeiten von Texten im Team (D, E, F, G, L, PuG)</p>	<p>Kontextangemessene und funktional ausgewählte multimediale Präsentation von Arbeitsergebnissen oder Referaten (D, E, F, G, Geo, L, M, Ph, PuG)</p> <p>Digital gestützte kreative Gestaltung von Texten (auch Planspielen) bzw. Produkten (D, E, Eth, Ev, G, Geo, F, Ku, L, Ph, PuG, Sp, WR)</p> <p>Aufbereitung erhobener oder recherchierte Daten unter verstärkter Nutzung von Tabellenkalkulationsprogrammen (Ch)</p> <p>Erproben verschiedener Möglichkeiten der digitalen Visualisierung von Inhalten und Botschaften (Ku)</p>	<p>Analyse eigenen und fremden Gesprächsverhaltens im digitalen Raum (D, Ev)</p> <p>Selbstständiges Erkennen seriöser Nachrichten, z.B. im Hinblick auf <i>fact-checking</i>, <i>mis-/disinformation</i>, <i>emotional bias</i> bzw. der Seriosität von Informationen in den sozialen Medien (Ch, E, Eth, G, Geo, F, K, PuG)</p> <p>Analyse und Bewertung - auch mit Blick auf aktuelle und historische Entwicklungen - unfairer, persuasiver und manipulativer Mechanismen (z. B. Filterblasen, Fake News) (D, Eth, G, L, Ph, PuG)</p> <p>Weitgehend selbständiges Erkennen von Potenzialen und Risiken von Medien und der digitalen Welt anhand der Beschäftigung mit unterschiedlichen Texten (E, F)</p> <p>Bewertung von Sicherheitsaspekten eines ausgewählten Verschlüsselungsverfahrens im Hinblick auf mögliche Angriffe und Erläuterung von Chancen und Risiken der künstlichen Intelligenz, Beurteilung des eigenen Umgangs damit (Inf)</p>

OMG: Medienkompetenzerwerb von Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe 5 bis 13

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 11	<p>Erstellen der Simulation „Methode der kleinen Schritte“ (z.B. mithilfe von <i>Excel</i>) und Vergleich mit dem Realexperiment (NTG) – (Ph)</p> <p>Umgang mit Computermodellierung physikalischer Systeme (NTG) – Ph</p> <p>Anwendung von Mathematiksoftware zur Erläuterung mathematischer Fragestellungen und Überprüfung von Ergebnissen (M)</p> <p>Anwenden von digitalen Bildbearbeitungsprogrammen (z.B. <i>Procreate, Photoshop, Affinity Photo/Publisher/Design</i>) und Videoschnitt (z.B. <i>iMovie, Final Cut, Davinci Resolve</i>) (Ku)</p> <p>Erproben von Medien des Kommunikationsdesigns, z. B. Stylesheet und Moodboard, Website oder App (Ku)</p> <p>Ermittlung des individuellen gesundheitsrelevanten Puls- bzw. Geschwindigkeitsbereichs mithilfe digitaler Messung (Sw/m)</p>				<p>Stellungnahme zu ausgewählten aktuellen Einsatzmöglichkeiten der Künstlichen Intelligenz und Bewertung der Chancen und Risiken (Inf)</p> <p>Lokales und globales Differenzieren, z.B. Erläuterung - auch mithilfe von Mathematiksoftware – der Definition der Ableitungsfunktion (M)</p> <p>Vergleichen ausgewählter Formen der Verwendung von Schrift und Bild im Kommunikationsdesign in den Bereichen Digital und Print (Ku)</p> <p>Analyse von Spielsituationen, Emotionen und Affekthandlungen bei Regelverstößen sowie von Bewegungsabläufen, z.B. mit Filmsequenzen (Sw/m)</p>

Schwerpunkte:

Analyse dargebotener Informationen aus Internetquellen

Kreative Gestaltung digitaler Produkte

OMG: Medienkompetenzerwerb von Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe 5 bis 13

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 12/13	<p>Bewusster und reflektierter Einsatz geeigneter digitaler Hilfsmittel zum vertieften sprachlichen, inhaltlichen und textuellen Verstehen und zum Produzieren von Texten (E, F, Sp, L, G, Ev)</p> <p>Gezielte und überlegte Nutzung von Medien zum selbständigen Sprachenlernen, z.B. Erklärvideos, Podcasts, Radio und TV (E, F, Sp, L)</p> <p>Selbständige und zielgerichtete Nutzung von digitalen Hilfsmitteln, wie z. B. Online-Wörterbücher; Online-Grammatiken, Thesaurus (E, F, Sp, L, PuG)</p> <p>Selbständige Nutzung gängiger Textverarbeitungsprogramme auch für alle Fremdsprachen (E, F, Sp, L, PuG)</p> <p>Anwenden von digitalen Bildbearbeitungsprogrammen (z.B. <i>Procreate, Photoshop, Affinity Photo/Publisher/Design</i>) und Videoschnitt (z.B. <i>iMovie, Final Cut, Davinci Resolve</i>) (Ku)</p>	<p>Reflektierter Einsatz von KI-Anwendungen bei der Informationsbeschaffung (E, F, Sp, L, D, Geo, Ev, B)</p> <p>Informationsentnahme aus längeren und komplexen digitalen Informationsquellen (E, F, Sp, G, Ch, Sw/m)</p> <p>Zielgerichtete und begründete Nutzung von medialen Informationsquellen, wie z.B. Bibliotheksportalen oder LEMO, Bundesarchiv (D, G, WR, PuG)</p> <p>Recherchen anhand von fotografischen oder filmischen Ausführungen sowie digitalen Modellen und Animationen (Ku)</p> <p>Beschreiben digitaler Verfahren zur Produktion von Musik (Mu)</p>	<p>Selbständiger Einsatz geeigneter kollaborativer Texteditoren sowie weiterer Tools zur Audio- und Filmaufnahme (E, F, Sp, L, D, G)</p> <p>Selbständiger Einsatz von Filmaufnahmen zur individuellen Technikverbesserung, auch Coaching (Sw/m)</p> <p>Konstruktive und verantwortungsbewusste Gestaltung von Kommunikation im digitalen Bereich (Eth)</p> <p>Digitale Kollaboration beim Erstellen einer Powerpoint-Präsentation (WR)</p> <p>Umsetzen kollaborativer und kommunikativer digitaler Gesprächs- und Arbeitsformen (PuG)</p> <p>Eigenverantwortliche und arbeitsteilige Durchführung eines Softwareprojekts (Inf)</p>	<p>Versierte Erstellung kontext- und adressatenangemessener und multimedialer Präsentationen von Arbeitsergebnissen oder Referaten unter Einbeziehung funktional ausgewählter Tools (E, F, Sp, L, D, Geo, G, Ev, PuG)</p> <p>Digital gestützte kreative Gestaltung von Texten bzw. Produkten (E, F, Sp, L, Ev, PuG, Sw/m)</p> <p>Erproben verschiedener Möglichkeiten der digitalen Visualisierung von Inhalten und Botschaften, z. B. Anfertigung von Selbst-Fotografien, bildnerische Dokumentationsformen, Darstellungsformen in Skizzen und Studien (Ku)</p> <p>Planung und Durchführung hypothesengeleiteter Beobachtungen, Vergleiche, Experimente mithilfe digitaler Werkzeuge und Modellierung unter Berücksichtigung des jeweiligen Variablengefüges und deren Protokollierung (B)</p> <p>Analyse von Bewegungen mit Anwendung digitaler Hilfsmittel (Sm/w)</p>	<p>Selbständige und kritische Überprüfung von Fakten sowie der Seriosität von Informationen in den sozialen Medien und KI-Anwendungen (E, F, Sp, L, D, Geo, G, Ev, Eth, WR, PuG, M, Ch, B)</p> <p>Selbständiges Erkennen von Potentialen und Risiken von Medien und der digitalen Welt anhand der Beschäftigung mit unterschiedlichen Quellen (E, F, Sp, L, Ev, Eth, PuG, Sw/m)</p> <p>Reflektierte Verwendung KI-generierter Inhalte, z. B. anhand von <i>Google Translate</i> (E, F, Sp, L, D, Inf)</p> <p>bildnerische Methoden der Werkerschließung und Objekterkennung durch künstliche Intelligenz, inverse Bildersuche, 3D-Druck (Ku)</p> <p>Analyse eines Informatiksystems: Schutzziele der Informationssicherheit, Gefährdungskategorien, Sicherheitsmaßnahmen (Inf)</p> <p>Reflexion des eigenen Prozesses der Erkenntnisgewinnung sowie der Gültigkeit gewonnener</p>

Schwerpunkte:

Kritischer und verantwortungsvoller Umgang mit KI-Anwendungen

OMG: Medienkompetenzerwerb von Schülerinnen und Schülern der **Jahrgangsstufe 5 bis 13**

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
	<p>Reflektierte Nutzung digitaler Tools zur Messwerterfassung sowie Durchführung von Berechnungen und Simulationen und deren Auswertung mithilfe von Tabellenkalkulationsprogrammen (Ch)</p> <p>Ermittlung des individuellen gesundheitsrelevanten Puls- bzw. Geschwindigkeitsbereichs mithilfe digitaler Messung (Sw/m)</p>				<p>Erkenntnisse (Ch, B)</p> <p>Bewusstmachen medienethischer Verantwortung im Hinblick auf Sport und Gesellschaft, Sport und Umwelt (Sw/m)</p>