



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

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

GE: Arbeiten mit PC und Tablets
MG 9/10 Arbeiten mit PC, Tablets und Kameras
Ph 16 Laptops
Mu 32 Ipads
eR/kR 6-Q2 Arbeiten mit PCs, Ipads
RTR 9/10 Arbeiten mit PC und Tablets
ETE 9/10 Arbeiten mit PC und Tablets
M 7-Q2 Arbeit mit Taschenrechner
CH SII Arbeiten mit Messwerterfassungsprogrammen

1.2 Digitale Werkzeuge

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

MG 9/10 Bildbearbeitung, Videoschnitt, verschiedene Apps
M 5-10 Geogebra, Anwendungen Excel Tabellenkalkulation, Diagramme
Ku Handynutzung als Kamera und zum Filmschnitt
Mu Garageband
Ph 10 Anwendungen Excel Tabellenkalkulation (Geradenanpassung), Simulationen mit Crocodile Physics
eR/kR SEK II Bibel App
Ku 8 UV13: Plakatgestaltung und UV14 Fotografie
CH Messwerterfassungsprogramm, Lernsoftware AK Labor (Freeware Tablet)
BI: Markl Online Tools, SuS können einen Bestimmungsschlüssel (auch digital) zur Identifizierung einheimischer Samenpflanzen sachgerecht anwenden und seine algorithmische Struktur beschreiben
F reflektierter Umgang mit Übersetzungstools zum Erstellen und Überarbeiten von Texten (DeepL, leo.org, pons)
D (6) UV „Jugendromane und ihre Verfilmung“ – Digitale Werkzeuge und deren Funktion kennen und einsetzen
D (7) Balladen umgestalten (in Reportagen) - Rechtschreibüberprüfung Thesaurus nutzen
D (7) UV "Faszinierendes Mittelalter - Beschreiben und erklären" - ein digitales Portfolio anlegen
D (9) Kreatives Schreiben – Medienprodukte gestalten
EK 5-Q2: Google Earth/Maps; Office Anwendungen; digitale Fernerkundungsdaten
GE: Bildbearbeitung, Videoschnitt, verschiedene Apps, Teams, Plakatgestaltung,

1.3 Datenorganisation

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

LL 5/6 LL 8
D (7) UV "Faszinierendes Mittelalter - Beschreiben und erklären" - ein digitales Portfolio anlegen/Daten speichern
E: PPPs
F: Ordnerstruktur bei Teams oder One Note (z.B. Nutzung zur Abgabe von Dokumenten, Lernprodukten)
RTR 9-10
eR/kR 6-Q2 Teams nutzen für Abgabe von PPPs, Lernprodukten, Ergebnissen von Studientagen
CH Teams
GE: Teams nutzen für Abgabe von PPPs, Lernprodukten, Ergebnissen von Studientagen

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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





1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

MG 9/10 Bildrechte, Fotografien und Filmen non anderen Personen, Veröffentlichung auf Social-Media-Plattformen

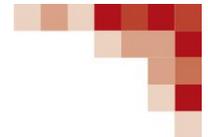
KR 7 Digitales Ich

D (5) Brief und E-Mail: Mit Daten verantwortungsvoll umgehen

Smartphone-Workshop Klasse 5

GE: Bildrechte, Fotografien und Filmen, Veröffentlichungen auf Social-Media-Plattformen





2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

PPL/PL: 5, FK 5: Tiere als Mitlebewesen, 6, FK6: Medienwelten „schön“ und „hässlich“; 8, FK6: Virtualität und Schein; 9, FK7: Sterben und Tod

Ge: Stufen 5-6:

Die Schülerinnen und Schüler ermitteln zielgerichtet Informationen in Geschichtsbüchern, digitalen Medien und in ihrem schulischen Umfeld zu ausgewählten Fragestellungen.

Stufen 7-10:

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

EK: Recherche zur problemorientierten Raumanalyse

Mu 5: Recherche zu biografischen und zeitgeschichtlichen Dokumenten in Zusammenhang ausgewählter Kompositionen

Spa z.B: Q1: turismo sostenible, Q2 Kinderrechte

E: Recherche, z.B. landeskundlich 6 (London), 8 (USA), 9 (Australien)

F: Recherche zu Themen des soziokulturellen Orientierungswissens (z.B. auch im Rahmen des Internetteamwettbewerbs)

E (7): Informationsrecherche zu Wales durchführen, relevante Informationen filtern und aufbereiten; Bildrecherche zu Scotland

durchführen und passendes Material auswählen; eine Internetrecherche zu Famous Brits / Celebrities durchführen

eR/kR 6,10 religiöse Feste, christliche Widerstandskämpfer im Nationalsozialismus

eR Sek II Christliche Strömungen

CH 8 Thema Metalle

BI Sek I: Nutzung von Internetrecherchen zum Erstellen von Präsentationen (Tiergruppen), SuS können Positionen zum Thema Impfung auch im Internet recherchieren, auswerten, Strategien und Absichten erkennen und unter Berücksichtigung der Empfehlungen der Ständigen Impfkommission kritisch reflektieren

WiPo (5): Unterrichtsvorhaben II: "Können Kinder die Welt verändern?" (erschließen mithilfe verschiedener digitaler und analoger Medien sowie elementarer Lern- und Arbeitstechniken ökonomische, politische und gesellschaftliche Sachverhalte)

D (7): UV "Lesen, chatten, surfen, fernsehen" - Informationsrecherche mit Suchmaschinen und Videoportalen (Erklärvideos)

D (8): Unterrichtsvorhaben Berufsorientierung: Zu relevanten Berufsbildern recherchieren und Informationen filtern

D(9): Berufsorientierung, Informationsrecherche

2.2 Informationsauswertung

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

Ge: Arbeit mit Film/Videomaterial, Fotos Apps (z.B. Stolpersteine NRW APP)

EK: Auswertung von Daten aus unterschiedlichen Quellen (z.B. www.ourworldindata.org)

M z.B. in 8 Auswertung von Wahrscheinlichkeiten

E: Recherche, z.B. landeskundlich 6 (London), 8 (USA), 9 (Australien)

E (7): Informationsrecherche zu Wales durchführen, relevante Informationen filtern und aufbereiten; Bildrecherche zu Scotland durchführen und passendes Material auswählen

F: Arbeit mit Film/Videomaterial (Bsp. arte junior zu tagesaktuellen Themen); Recherche für die Erstellung von digitalen / (ggf. multimodalen) Präsentationen; Arbeit mit Statistiken, Diagrammen, Bildmaterialien etc.

eR/kR 9 Informationen zu Sterbehilfe aus Film "Ein ganzes halbes Jahr" entnehmen und aufbereiten

MG 9 Bildbotschaften in den Medien entschlüsseln, Techniken der Bildmanipulation

CH 8 Metalle

BI: Excel Auswertung von Versuchsdaten (Ökologie), SuS können Positionen zum Thema Impfung auch im Internet recherchieren, auswerten, Strategien und Absichten erkennen und unter Berücksichtigung der Empfehlungen der Ständigen Impfkommission kritisch reflektieren

WiPo (5): Unterrichtsvorhaben III: Brauche ich alles, was ich will? (identifizieren unterschiedliche Standpunkte im eigenen Erfahrungsbereich; dazugehörige Informationsrecherche/-auswertung)

2.3 Informationsbewertung

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

D 10 Gestaltungsmittel von Medien reflektieren und kritisch beurteilen





2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.3 Informationsbewertung

Ge: Stufen 5-6:

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

Stufen 7-EF:

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

EK: findet in den Stufen 5-Q2 statt – Statistiken, Diagramme Filme und Fotos kritisch hinterfragen

Spa: z.B. independencia de Cataluna, Quellen kritisch bewerten

F: Diskussion von Themen wie Medienkonsum, soziale Netzwerke, künstliche Intelligenz, Lernen in der digitalen Welt

M z.B. in 10 Bewertung von Statistiken

eR/kR 7,10 Selbstdarstellung von religiösen Gruppierungen online, Propaganda im Nationalsozialismus

CH 10.1 Fossile Energieträger/ Q1 UV III IV

BI: SuS können Positionen zum Thema Impfung auch im Internet recherchieren, auswerten, Strategien und Absichten erkennen und unter Berücksichtigung der Empfehlungen der Ständigen Impfkommission kritisch reflektieren.

PPL/PL: 5, FK 5: Tiere als Mitlebewesen, 6, FK6: Medienwelten „schön“ und „hässlich“; 8, FK6: Virtualität und Schein; 9, FK7: Sterben und Tod

D (7): Unterrichtsvorhaben „Lesen, chatten, surfen, fernsehen“ - Erfolgreich recherchieren - Zuverlässigkeit von Quellen prüfen

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

D

Ge: Selbstdarstellung von historischen Gruppierungen, wie z.B. Propaganda im Nationalsozialismus

Wipo (7): Unterrichtsvorhaben VIII: Darf ich kaufen, was ich will? – Geschäftsfähigkeit, AGB und Verbraucherschutz im Alltag von Kindern und Jugendlichen (wenden geeignete quantitative wie qualitative Fachmethoden zur Informationsgewinnung selbstständig an und werten diese aus)

eR/kR 7,10 Selbstdarstellung von religiösen Gruppierungen online, Propaganda im Nationalsozialismus

kR 7: Digitales Ich

Mu 8: Analyse und Reflexion von mus. Gestaltungsmitteln im Hinblick auf politische Botschaften (insb. Im Rap)

PPL/PL: 5, FK 5: Tiere als Mitlebewesen, 6, FK6: Medienwelten „schön“ und „hässlich“; 8, FK6: Virtualität und Schein; 9, FK7: Sterben und Tod



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

MG 9 Analyse von Werbung und mediengestützter Kommunikation
D (7): UV "Besondere Momente – Schildern"(gemeinsame Textüberarbeitung am PC nach der ESAU-Methode)
D (7) UV "Balladen": Ein Hörspiel gemeinsam gestalten
Spa authentische Kommunikation per E-Mail
Mu: Musikproduktion mit z.B. GarageBand, Videoproduktion unter Musikeinsatz
E: Umgang mit digitalen und analogen Wörterbüchern
E (7): digitaler Kommunikation anhand von Chatverläufen zum Thema Friendship folgen
F: Kollaboratives Schreiben oder Planung von Schreibprozessen (z.B. ZUM-Pad)
EK:8-Q2 – digitale Präsentationen
GE: Analyse von mediengestützter Kommunikation, digitale Präsentationen

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

LL 5/6 LL 8
Smartphone Workshop Klasse 5
PPL: Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien
KR 7: Digitales Ich
E (7): Umgangsregeln digitaler Kommunikation anhand der Thematik Friendship reflektieren; Text- und Sprachnachrichten regelkonform verfassen; sicher in der digitalen Umgebung agieren
F: Nétiquette - Verhaltensregeln in der digitalen Welt (Bsp. beim kollaborativen Arbeiten etc.)
D (5) "Unsere neue Schule und Wir": Gestaltung von E-Mail und Kurznachricht; ein Interview mit dem Smartphone aufnehmen (Einverständnis einholen)
D (6): UV „Argumentieren und Überzeugen“ – Regeln für digitale Kommunikation kennen, formulieren

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

Ge: Analyse von mediengestützter Kommunikation, digitale Präsentationen
PPL: Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien
E (7): Bedeutung von Emojis in der digitalen Kommunikation
Mu 10
eR/kR 7: moderne "Propheten" und ihre mediale Reichweite
E (7): digitale Kommunikation per E-Mail nutzen im Zusammenhang mit School Exchanges
F (8): eine Austauschsituation vorbereiten (digitale Kommunikation per Video, Chat, Sprachnachricht)



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

LL 5/6

MG 9 Bildbotschaften in den Medien entschlüsseln, Techniken der Bildmanipulation

Mu 10: Musik und Urheberrecht

eR/kR 9, Q1: Sind Forderungen der Bergpredigt einhaltbar? Beispiel völliger Gewaltverzicht





4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

MG 9/10 Erstellen von Medienprodukten

Bi Erstellen von PP-Präsentationen und halten von Adressatengerechten Vorträgen.

M 10 Nutzung Excel

Mu Tablets, Garageband

EK: 8-Q2 – Erstellen von digitalen Präsentationen

E, Spa Erstellen von PP-Präsentationen

RTR 10 Erstellen von Internetseiten

Spa Podcasts erstellen, Erklärfilme zu grammatischen Phänomenen (Anfangsunterricht)

E (5): einen Dialog und einen Rap zum Thema Schule aufnehmen

E (5): Erstellung eines Videoclips "TV Show to help animals"

E: PowerPoint Präsentationen: z.B. landeskundlich 6 (London), 8 (USA), 9 (Australien), Bericht als Video aufnehmen, Podcasts (8), Textproduktion (ab Klasse 5), Aufbau einer E-Mail, Online-Reiseführer, digitale Tools beim Erstellen von Plakaten nutzen (6)

E (7): eine Seite am Computer oder auf dem Tablet gestalten (über Orte sprechen, Orte präsentieren); eine digitale Präsentation zu Famous Brits / Celebrities vorbereiten

Ku 10 UV20: Erweiterung des Kunstbegriffes, Video- und Medienkunst

CH 10 Kohlenstoffkreislauf (PP)/ Q1 UV III Batterietypen/ Q2 Kunststoffe UV 6 oder UV 7

F: Kollaboratives Schreiben mit ZUM-Pad oder Platz zur Zusammenarbeit bei Teams; kollaboratives Erstellen von Vokabellisten oder Fehlerchecklisten; Quiz/Stadtrallye etc erstellen mit Biparcours; Videos zu verschiedenen Themen erstellen (z.B. Familie, Schule, Stadtviertel); Audios und Podcasts erstellen (z.B. Ma vie d'ado /Cher futur moi); Erklärvideos gestalten; digitale Präsentationen erstellen; Veröffentlichung und Teilen der Lernprodukte auf virtuellen Pinnwänden (Padlet, Taskcards); Möglichkeiten des Feedbacks integrieren

eR/kR 6,10: PPPs zu Festen und Widerstandskämpfer

eR 7: Videos als Werbeclips für die Diakonie erstellen

WiPo (7) (Unterrichtsvorhaben VII: Kann ich frei entscheiden? – Einfluss von Medien auf Konsumententscheidungen und Meinungsbildung (ppt, präsentieren adressatengerecht mithilfe selbsterstellter Medienprodukte fachbezogene Sachverhalte)

D (5): Gedichte am Computer gestalten und präsentieren

D (6): UV „Beschreiben und erklären“ - Medienprodukte adressatengerecht gestalten und präsentieren

D (6): UV „Himmlisch – Gedichte verstehen und gestalten“ – Medienprodukte adressatengerecht gestalten und präsentieren

D (7): UV "Lesen, chatten, surfen, fernsehen" - Informationsrecherche mit Suchmaschinen und Videoportalen (Erklärvideos)

D (7): UV "Lesen, chatten, surfen, fernsehen" - Einen Bildschirmpräsentation zum Thema Werbung anschaulich planen, gestalten und präsentieren

D (7): UV "Balladen" - Ein Hörspiel zu einer Ballade planen und schreiben

D (7): UV "Grammatiktraining": Ein Erklärvideo im Legetechnik-Stil drehen

D(8): Ein Gedicht medial umformen (Video/Vertonung)

D (8): Unterrichtsvorhaben II: Immer erreichbar? – Einen Klassenblog planen und erstellen

GE: Stufen 5-6:

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

Stufen 7-EF:

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

4.2 Gestaltungsmittel

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

MG 9/10 Bildbearbeitung, Bildanalyse, Erstellen von Videos, Filmanalyse

Mu 9: Rezension und Gestaltung von Musikvideos

D (7): In Hörspiel zu einer Ballade gestalten- Soundeffekte (freesound.org) und Bearbeitungsprogramm (Audacity)

E, Spa Filmanalyse (EF)

F: Werbeclips analysieren

eR/kR 7 Selbstdarstellung von "Sekten" analysieren, 8 Männer und Frauenbilder in den Medien analysieren

EK: Film-, Bild-, Karten-, Datenanalyse

Bi

RTR 10 Erstellen von Internetseiten

Ku 8 UV13: Plakatgestaltung und UV14 Fotografie

Ku 10 UV20: Erweiterung des Kunstbegriffes, Video- und Medienkunst

Reli EF: Videos (Musik, Werbung etc.) zu religiöser Popkultur, 9: Kirche im Nationalsozialismus (Propaganda)

D (8): Die Wirkung umgestalteter Texte erläutern (Gedichte)





4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.3 Quellendokumentation

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

Q1 Facharbeit

Mu 10: Erstellung und Präsentation einer Coverversion eines Songs mithilfe digitaler Werkzeuge

Ge: Quellenangaben, Umgang mit Zitaten, Bildrechten, Bildquellen, Nutzungsrechten

D (7): Unterrichtsvorhaben "Lesen, chatten, surfen, fernsehen" - Umgang mit Quellen beim Erstellen einer Bildschirmpräsentation

E

CH 10 Kohlenstoffkreislauf (PP)/ Q1 UV III Batterietypen/ Q2 Kunststoffe UV 6 oder UV 7

4.4 Rechtliche Grundlagen

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

Mu 10: Beurteilung von Bearbeitungen von Musik unter dem Gesichtspunkt Urheberrecht

LL 5/6

Smartphoneworkshop 5

MG 9/10 Bildrechte, Bildquellen, Nutzungsrechte

Q1 Facharbeit, Vorbereitungsworkshops

AG Medienscouts





5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

MG 9/10

ETE 9/10

Mu 9: Analyse und Reflexion von Musikeinsatz in der Werbung (7) Musikvideos und Film (9)

D (6): UV „Sagen untersuchen und Szenen spielen“ (optional) – Vielfalt der Medien analysieren und reflektieren

D (8) : Unterrichtsvorhaben II: Immer erreichbar? Print und Online- Texte analysieren und den Unterschied von Zeitungs- und Nachrichtentypen kennen lernen

ER/kR 10: Rolle von Medien in antisemitischer Propaganda und fundamentalistischen religiösen Strömungen

E (7): über den Aufbau einer Website sprechen (Boarding School in Wales)

F: Medienkonsum, soziale Netzwerke als soziokulturelle Themen

Ge: Stufen 5-6:

Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden zwischen Quellen und Darstellungen und stellen Verbindungen zwischen ihnen her.

Stufen 5-6:

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

Stufen 5-6:

Die Schülerinnen und Schüler erörtern grundlegende Sachverhalte unter Berücksichtigung der Geschichtskultur, außerschulischer Lernorte und digitaler Deutungsangebote.

Stufen 7-EF:

Die Schülerinnen und Schüler erläutern den Unterschied zwischen verschiedenen analogen und digitalen Quellengattungen und Formen historischer Darstellung.

Stufen 7-EF:

Die Schülerinnen und Schüler wenden zielgerichtet Schritte der Analyse von und kritische Auseinandersetzung mit auch digitalen historischen Darstellungen fachgerecht an.

Stufen 7-EF:

Die Schülerinnen und Schüler vergleichen Auswirkungen der Erfindung des Buchdrucks und der digitalen Revolution hinsichtlich der Möglichkeiten der Kommunikation von Menschen.

Stufen 7-EF:

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

EK (9): Digitalisierung, Globalisierung, Innovationen, Produktlebenszyklus

WiPo (7) (Unterrichtsvorhaben VII: Kann ich frei entscheiden? – Einfluss von Medien auf Konsumententscheidungen und Meinungsbildung (begründen in Ansätzen den Stellenwert verschiedener Medien für ökonomische, politische und gesellschaftliche Entscheidungen und Prozesse)

WiPo (7): Unterrichtsvorhaben IX: Nur ein Rad im Getriebe? – Gestaltungsmöglichkeiten eines selbstbestimmten und nachhaltigen Konsums in der Sozialen Marktwirtschaft (erläutern Bedeutung und Wirkung der Digitalisierung und Globalisierung in Wirtschaft, Politik und Gesellschaft)

Spa Q1 Las generaciones y sus medios de comunicación

Ku 10 UV20: Erweiterung des Kunstbegriffes, Video- und Medienkunst

E (5): Sprechen über Mediennutzung

PPL/PL: FK1 Die Frage nach dem Selbst, KL: 5,7,8,9,10 (siehe Curriculum); FK3 Die Frage nach dem guten Handeln, KL: 5,7,9,10 (siehe Curriculum); FK6 Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien, KL: 6,8,10 (siehe Curriculum)

5.2 Meinungsbildung

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

ETE 9/10

Ge: Stufen 5-6:

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

Stufen 5-6:

Die Schülerinnen und Schüler erörtern grundlegende Sachverhalte unter Berücksichtigung der Geschichtskultur, außerschulischer Lernorte und digitaler Deutungsangebote.

Stufen 5-6:

Die Schülerinnen und Schüler hinterfragen auch anhand digitaler Angebote die Wirkmächtigkeit gegenwärtiger Mittelalterbilder.

Stufe 7-EF:

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

Stufen 7-EF:





5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.2 Meinungsbildung

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

Stufen 7-EF:

Die Schülerinnen und Schüler bewerten die Angemessenheit von geschichtskulturellen Erinnerungen an Kolonialisierungsprozesse auch in digitalen Angeboten.

Stufen 7-EF:

Die Schülerinnen und Schüler bewerten an einem konkreten Beispiel den Umgang mit geschichtskulturellen Zeugnissen deutscher Kolonialgeschichte unter Berücksichtigung digitaler Angebote.

Stufen 7-EF:

Die Schülerinnen und Schüler beurteilen Folgen der Flucht- und Vertreibungsbewegungen für die Betroffenen und die Nachkriegsgesellschaft auch unter Berücksichtigung digitaler Angebote.

Stufen 7-EF:

Die Schülerinnen und Schüler vergleichen gesellschaftliche Debatten um technische Innovationen in der Vergangenheit mit gegenwärtigen Diskussionen um die Digitalisierung

EK: Medien- und Datenanalyse zu aktuellen erdkundlich relevanten Themen

Wipo: Fake News Rallye in der Stadtbibliothek

eR/kR: 10 Fundamentalismus, 7 Sekten und Propheten, Q1: Ekklesiologie

PPL: FK1 Die Frage nach dem Selbst, KL: 5,7,8,9,10 (siehe Curriculum); FK3 Die Frage nach dem guten Handeln, KL: 5,7,9,10 (siehe Curriculum); FK6 Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien, KL: 6,8,10 (siehe Curriculum)

CH Q1 UV IV Wasserstoff – Brennstoff der Zukunft

E (7): Merkmale digitaler Kommunikation innerhalb der Thematik Friendship kommentieren

D(8): Unterrichtsvorhaben II: Immer erreichbar? – Online Textsorten kennen und einordnen. Nachrichtenforen, Nachrichtenvideos, Nachrichtenclips in sozialen Medien verstehen und auf ihre Wirkung hin analysieren

5.3 Identitätsbildung

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

kR7: Digitales Ich

PPL: FK1 Die Frage nach dem Selbst, KL: 5,7,8,9,10 (siehe Curriculum); FK3 Die Frage nach dem guten Handeln, KL: 5,7,9,10 (siehe Curriculum); FK6 Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien, KL: 6,8,10 (siehe Curriculum)

Ge: Stufen 5-6:

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

Stufen 7-EF:

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

Stufen 7-EF:

Die Schülerinnen und Schüler bewerten die Angemessenheit von geschichtskulturellen Erinnerungen an Kolonialisierungsprozesse auch in digitalen Angeboten.

Stufen 7-EF:

Die Schülerinnen und Schüler bewerten an einem konkreten Beispiel den Umgang mit geschichtskulturellen Zeugnissen deutscher Kolonialgeschichte unter Berücksichtigung digitaler Angebote.

Stufen 7-EF:

Die Schülerinnen und Schüler beurteilen Flucht- und Vertreibungsbewegungen für die Betroffenen und die Nachkriegsgesellschaft auch unter Berücksichtigung digitaler Angebote.

Stufen 7-EF:

Die Schülerinnen und Schüler vergleichen gesellschaftliche Debatten um technische Innovationen in der Vergangenheit mit gegenwärtigen Diskussionen um die Digitalisierung

WiPo (8): Unterrichtsvorhaben XIV: Ist mein Leben digital bestimmt? – Chancen und Herausforderungen digitaler Medien für die Identitätsbildung von Jugendlichen (beurteilen den Stellenwert verschiedener Medien für ökonomische, politische und gesellschaftliche Entscheidungen und Prozesse)

Spa Interkulturelles Lernen

Mu:

F: alle Inhalte zur Förderung der interkulturellen kommunikativen Kompetenz

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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





5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

D (7): Unterrichtsvorhaben "Lesen, chatten, surfen, fernsehen" - Thema Werbung

D Kl.8 Mediennutzung

Ge: Stufen 5-6:

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

Stufen 7-EF:

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

Stufen 7-EF:

Die Schülerinnen und Schüler bewerten die Angemessenheit von geschichtskulturellen Erinnerungen an Kolonialisierungsprozesse auch in digitalen Angeboten.

Stufen 7-EF:

Die Schülerinnen und Schüler bewerten an einem konkreten Beispiel den Umgang mit geschichtskulturellen Zeugnissen deutscher Kolonialgeschichte unter Berücksichtigung digitaler Angebote.

Stufen 7-EF:

Die Schülerinnen und Schüler beurteilen Flucht- und Vertreibungsbewegungen für die Betroffenen und die Nachkriegsgesellschaft auch unter Berücksichtigung digitaler Angebote.

Stufen 7-EF:

Die Schülerinnen und Schüler vergleichen gesellschaftliche Debatten um technische Innovationen in der Vergangenheit mit gegenwärtigen Diskussionen um die Digitalisierung

Ku Q1/Q2 KünstlerInnen, die sich in Ihrem Werk mit Film, Fotografie, Werbung, Rollenklischees auseinandergesetzt haben, z.B.

Dada, Becher-Schule, Pop-Art

Mu 7: Analyse von Reflexion von Musik in der Werbung

E: Regeln zur Smartphonennutzung reflektieren (6)

E (7): digitale Wörterbücher nutzen

PPL/PL: FK1 Die Frage nach dem Selbst, KL: 5, 7, 8, 9, 10 (siehe Curriculum); FK3 Die Frage nach dem guten Handeln, KL: 5,7,9,10 (siehe Curriculum); FK6 Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien, KL: 6,8,10 (siehe Curriculum)

F: Strategien zur Förderung der Sprachlernkompetenz (Nutzung digitaler Medien zum Sprachenlernen, z.B. Übersetzungstools, digitale Wörterbücher, noch zu erproben: KI als Quelle für Modelltexte)



6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

D

Ge: Stufen 5-6:

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

Stufen 7-EF:

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

Stufen 7-EF:

Die Schülerinnen und Schüler bewerten die Angemessenheit von geschichtskulturellen Erinnerungen an Kolonialisierungsprozesse auch in digitalen Angeboten.

Stufen 7-EF:

Die Schülerinnen und Schüler bewerten an einem konkreten Beispiel den Umgang mit geschichtskulturellen Zeugnissen deutscher Kolonialgeschichte unter Berücksichtigung digitaler Angebote.

Stufen 7-EF:

Die Schülerinnen und Schüler beurteilen Flucht- und Vertreibungsbewegungen für die Betroffenen und die Nachkriegsgesellschaft auch unter Berücksichtigung digitaler Angebote.

Stufen 7-EF:

Die Schülerinnen und Schüler vergleichen gesellschaftliche Debatten um technische Innovationen in der Vergangenheit mit gegenwärtigen Diskussionen um die Digitalisierung

EK (9): Digitalisierung, Globalisierung, Innovationen, Produktlebenszyklus

6.2 Algorithmen erkennen

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

IF 5/6

M z.B. in 9 Heron-Verfahren

M Q1

PH

RTR 9/10

BI: SuS können einen Bestimmungsschlüssel (auch digital) zur Identifizierung einheimischer Samenpflanzen sachgerecht anwenden und seine algorithmische Struktur beschreiben

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

IF 5/6

M mathematische Probleme in Anwendungszusammenhängen lösen

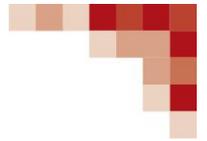
RTR 9/10

PH LK Simulationen mit Excel

6.4 Bedeutung von Algorithmen

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





6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.4 Bedeutung von Algorithmen

RTR 9/10

MG 9 Thema KI in der Bildentstehung

WIPO 7 Die Bedeutung von Algorithmen für den Online-Handel



