

## Medienkonzept am Evangelischen Gymnasium

### Zielsetzung

Als Richtschnüre für das vorliegende Medienkonzept dienen unser Leitbild einerseits und das Schulgesetz des Landes Nordrhein-Westfalen andererseits. In beiden Dokumenten ist als klare Zielsetzung für unsere Schule formuliert, dass wir die Schüler zu mündigen und vor allen Dingen verantwortungsbewussten Menschen erziehen möchten. Zu Mitgliedern der Gesellschaft, die sich ihrer eigenen Freiheiten bewusst sind, aber zugleich die Freiheiten anderer respektieren.

Dabei ist es uns besonders wichtig, dass die Lebenswirklichkeit der Schüler auch im Schulalltag wahr- und aufgenommen wird, indem aktuelle technische Entwicklungen nicht durch Verbote innerhalb der Schule ausgeblendet werden, sondern man sich konstruktiv mit ihren Möglichkeiten und Konfliktfeldern beschäftigt und einen verantwortungsbewussten Umgang einübt.

Ziel ist es dabei den Schülern einen selbständigen und sicheren Umgang mit einer möglichst breiten Menge an digitalen Medien und Werkzeugen zu ermöglichen. Hierbei geht es einerseits um die Vermittlung von Fähigkeiten für ein lebenslanges Lernen, andererseits aber auch um die Regulierung des alltäglichen Zusammenlebens, welches heute von digitalen Medien vollständig durchdrungen ist. Dies soll auch einen Teil zur Bildungsgerechtigkeit beitragen, indem die Kinder unabhängig von ihren häuslichen Möglichkeiten Kontakt mit verschiedenen digitalen Medien erhalten. Zusätzlich bietet der breite Einsatz digitaler Medien auch leichter die Möglichkeiten inklusiven Unterrichts oder der Bereitstellung binnendifferenzierter Lehr-/Lernangebote.

Diese Ziele können aus unserer Sicht nicht von Lehrerseite allein erreicht werden, sondern bedürfen der Einbeziehung aller Interessengruppen der Schule, also Schülerinnen und Schülern, Eltern und Lehrerinnen und Lehrern. So ist bereits ein wichtiges Element zur Erreichung der Ziele der Einsatz von Schülern als Medienscouts, die größtenteils eigenverantwortlich Beratung und Schulung von Mitschülerinnen und Mitschülern übernehmen, nachdem sie selbst eine entsprechende Ausbildung erhalten haben, umgesetzt.

### Unterstufe (5. Und 6. Klasse)

In Anlehnung an den Medienpass NRW<sup>1</sup> sehen wir die folgenden Oberbereiche in denen die Schüler Fertigkeiten erlangen sollten. Hier nennen wir konkrete Mindestanforderungen, die aber in den jeweiligen Lerngruppen auch anlassbezogen gewichtet und erweitert werden können.

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Die Schüler sind sicher im Umgang mit einfachen Betriebssystemfunktionen wie dem Suchen und der Navigation im Dateisystem.	Die Schüler unterscheiden und bewerten Quellen hinsichtlich ihrer Darstellungsform, Sichtweisen, Verlässlichkeit und entwickeln sinnvolle Strategien zur Quellensuche.	Die Schüler verwenden digitale Medien unter gemeinsam erarbeiteten Regeln und sind sich der eigenen Verantwortung bewusst.	Die Schüler bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	Die Schüler reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft

Die Vermittlung dieser Fähigkeiten soll möglichst über ein breites Angebot an Lehr- und Lerninhalten und in verschiedenen Settings geschehen. Hierzu nutzen wir einerseits – naheliegend – die Möglichkeit der Vermittlung im Fachunterricht, wie z.B. die Thematisierung von Kriterien für gute Präsentationen in Deutsch oder in GEP. Andererseits setzen wir auf die Vereinbarung gemeinsamer Regeln für den verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien in den sogenannten OS-Stunden oder in den obligatorischen Einheiten der 5. Klasse mit unseren zu Medienscouts ausgebildeten Schülerinnen und Schülern. Neben diesen obligatorisch durchgeführten Einheiten stehen die Medienscouts den Schülern und Schülerinnen auch auf Abruf für Einheiten zur Verfügung, die von den Klassen angefragt werden können (z.B. bei konkret auftretenden Problemen im Umgang mit Medien) und für den einzelnen auch in einer wöchentlichen Sprechstunde. Sie dienen den Lernenden damit als besonders niederschwelliges Angebot „auf Augenhöhe“.

<sup>1</sup> <http://www.lehrplankompass.nrw.de/Lehrplankompass/Startseite/>

### Mittelstufe (7.-9. Klasse)

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Die Schüler sind sicher im Umgang mit typischen Funktionen von Betriebssystemen, wie der Installation und Deinstallation von Software und im Umgang mit typischen Anwendungsprogrammen wie Textverarbeitung und Tabellenkalkulation.	Die Schüler können eigenständig Rechercheaufträge ausführen, Quellen bewerten und können diese mit korrekten Quellenangaben für ihre Zwecke aufbereiten.	Die Schüler nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten.	Die Schüler erarbeiten und nutzen Kriterien für gelungene Präsentation von selbständig erarbeiteten und aufbereiteten Inhalten.	Die Schüler reflektieren Wirkungen verschiedener Medien und Darstellungsformen und setzen sich mit rechtlichen Gesichtspunkten, sowie historischen Entwicklungen der Mediennutzung auseinander.

Auch in der Mittelstufe versuchen wir ein möglichst breit gefächertes Angebot für die Schüler anzubieten, damit die vorgesehenen Fähigkeiten nicht nur punktuell thematisiert werden. Auch hier bevorzugen wir die Vermittlung bzw. das selbständige Aneignen unter Anleitung im Fachunterricht. Hier bieten sich z.B. für den Umgang mit Tabellenkalkulationen oder Textverarbeitung die Fächer Deutsch, Englisch, Mathematik und Physik an. Einfache Präsentationen, bei denen auch auf die vermittelten Fähigkeiten aus der Unterstufe zurückgegriffen werden soll, finden in möglichst vielen Fächern statt. Wir legen ein immer größer werdendes Augenmerk auf Quellensuche, -bewertung und korrekte Zitierweise, um das eigenständige Lernen weiter voranzutreiben. Auch in der Mittelstufe können die Medienscouts gerade für die Bereiche „Kommunizieren und Kooperieren“ und „Analysieren und Reflektieren“ zu Rate gezogen werden, weiterhin stehen diese auch für Mittelstufenschüler in ihrer Sprechstunde zur Verfügung.

Zu rechtlichen Fragen kommen in der Mittelstufe auch regelmäßig externe Kooperationspartner von der Polizei oder von darauf spezialisierten Vereinen zum Einsatz.



**Oberstufe (EF und Qualifikationsphase)**

In der Oberstufe liegt das Hauptaugenmerk auf der Förderung selbständigen Lernens unter Einbeziehung des kritischen Umgangs mit digitalen Medien. Hierbei wird an unserer Schule großen Wert auf projektartigem Arbeiten gelegt.

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Die Schüler sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	Die Schüler nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.		

**Schüler – Projektversuch „Tablet-Klasse“**

Langfristig soll die Digitalisierung, die die Schüler aus ihrem Alltag kennen, auch im Unterricht möglichst tiefgreifend umgesetzt werden. Dies geht über alle vorher genannten Ziele hinaus und umfasst die Ausrüstung jeden Schülers mit einem Tablet, den – wenn möglich vollständigen – Verzicht auf herkömmliche „Papier-Lehrwerke“, auf herkömmliche Tafeln und die Nutzung des Gerätes als Heft und Buch in allen Fächern. Angedacht ist hier im Rahmen der Einschulung einer Schülerin mit Unterstützungsbedarf, die körperlich nicht in der Lage sein wird auf herkömmliche Weise zu schreiben, eine erste Modellklasse zu starten, mit deren Hilfe ein vollumfänglicher Durchlauf mit Erarbeitung entsprechender Unterrichtseinheiten und -konzepte einhergehen soll.

### Lehrer und Lehrerinnen

Um gewährleisten zu können, dass die Vermittlung der zuvor genannten Fähigkeiten im Fachunterricht geschehen kann, müssen die Lehrkräfte unserer Schule regelmäßig in den notwendigen Bereichen geschult werden. Dies kann über interne Schulungen durch andere Kollegen oder durch die Teilnahme an externen Fortbildungen geschehen.

Auch für Kolleginnen und Kollegen ist die Nutzung digitaler Medien nicht nur zur oben genannten Vermittlung wichtig, sondern auch zur zeitgemäßen kooperativen Arbeit. Aus diesem Grunde sollen immer mehr Vorgänge, die sich durch Digitalisierung erleichtern lassen, umgesetzt werden. Langfristig sollten Unterrichtsreihen und Klausurentwürfe auf entsprechenden schulinternen Plattformen (z.B. Intranet) für die Kollegen der jeweiligen Fachschaft bereitstehen und zur Weiterentwicklung genutzt werden können. Bei Verwaltungsaufgaben gibt es in diesem Bereich ebenfalls Entwicklungen, die zumindest immer wieder geprüft werden sollten, um eine Erleichterung der alltäglichen Aufgaben durch Digitalisierung zu ermöglichen.

### Eltern

Die Eltern sind ein wichtiges Bindeglied in diesem Medienkonzept, da sie den kontinuierlichen Faktor im Leben der Schüler darstellen und natürlich mit ihrem eigenen Medienumgang ganz entscheidend den ihrer Kinder prägen. Für Eltern bieten wir üblicherweise einmal in der Unter- und einmal in der Mittelstufe einen Themenabend mit externen Fachkräften zu aktuellen Themen digitaler Medien an. Aber auch sonst stehen wir als Schule natürlich jederzeit z.B. über unsere Sprechstunden zur Verfügung, damit der verantwortungsbewusste Umgang Hand in Hand vermittelt werden kann.

### Hardware-, Software- und Fortbildungsbedarf

Aus diesem sehr breiten Zielbereich ergeben sich verschiedene Anforderungen an die Ausstattung und die Ausbildung.

Neben einem möglichst großen Angebot von Endgeräten für den Einsatz im und neben dem Unterricht (z.B. im Selbstlernzentrum) muss in einer Zeit in der Anwendungen und Daten meist online bereitstehen, eine schnelle und stabile Netzwerkverbindung an erster Stelle stehen. Hier muss die gesamte Schule flächendeckend mit einem entsprechenden WLAN ausgerüstet sein, welches auch eine entsprechend hohe Anzahl von Clients gleichzeitig bedienen kann.

Die Endgeräte müssen ausreichend schnell sein und sollten jeweils mit der nötigen Software ausgerüstet sein, die zur Erreichung der vorher genannten Ziele notwendig sind. Dies umfasst neben dem obligatorischen Betriebssystem auch die notwendige Anwendungssoftware, z.B. Office-Paket, Bildbearbeitungssoftware, ggf. Videoschnittsoftware und fachspezifische Software. Hierfür müssen Lizenzen in ausreichender Zahl zur Verfügung stehen. Dabei sollte im Sinne der Unabhängigkeit der Schule nicht nur einseitig auf Produkte bestimmter Firmen zurückgegriffen werden, sondern es sollten auch konkrete Alternativen aus dem Bereich freier Software zum Einsatz kommen – zumindest jedoch genannt werden.

Damit der Einsatz der Endgeräte für die verschiedenen Unterrichtsszenarien möglichst unproblematisch gelingen kann, ggf. auch der Einsatz von schülereigenen Geräten, müssen möglichst alle Klassenräume mit einem stationären Beamer und einem entsprechenden Anschlussfeld, welches den Schnittstellen aktueller Geräte gerecht wird, ausgerüstet sein.

Zur Erleichterung kooperativen Arbeitens mit digitalen Medien ist weiterhin eine entsprechende Serverplattform notwendig, die über Einzelaccounts Zugang zu Unterrichtsdokumenten oder anderen Inhalten ermöglicht. Hierbei ist auch der Einsatz von Lernplattformen wie Moodle denkbar.

Sollten Fächer einen entsprechenden Bedarf anmelden, ist im Sinne der Integration digitaler Inhalte in den Unterricht auch die weitere Ausstattung von Räumen mit sogenannten Smartboards sinnvoll.

Alle Lehrer sollten ermutigt werden digitale Medien stärker in ihren eigenen Unterricht einzubinden und es sollte ihnen daher auch ausdrücklich geraten werden entsprechende fachübergreifend oder fachspezifisch Fortbildungen zu besuchen. In den Fachschaften sollte ständig versucht werden den Einsatz digitaler Medien zu optimieren und diesen auch in den schulinternen Curricula festzuhalten.

Für die Umsetzung der Tablet-Klasse im Modellversuch sind ca. 40 entsprechende Geräte notwendig (Schüler der Klasse und alle dort unterrichtenden Kollegen), eine entsprechende Verwaltungssoftware zur Softwareverwaltung auf den Geräten wird benötigt und die Ausstattung der von dieser Klasse genutzten Räume mit den bereits weiter oben beschriebenen Beamern, Smartboards und entsprechendem Netzwerkzugang sind hierfür obligatorisch. Darüber hinaus müssen hier die unterrichtenden Kollegen ganz besonders intensiv fortgebildet und unterstützt werden um dafür zu sorgen, dass der Tablet-Einsatz nicht punktuell bleibt, sondern vollumfänglich stattfindet.

## Geplante Anpassung der Infrastruktur

In der nachfolgenden Tabelle ist die bisherige Planung für die Anpassung der digitalen Infrastruktur im Rahmen des Programms „Gute Schule 2020“ für die Jahre 2017 bis 2020 einschließlich angegeben. Der Umfang der Anpassungen und Neubeschaffungen ist dabei auf den derzeit geschätzten finanziellen Umfang angepasst und aufgeteilt. Alle in der Tabelle aufgeführten Vorhaben sind darauf ausgerichtet das in diesem Dokument detailliert skizzierte Medienkonzept umzusetzen und langfristig umsetzbar zu machen. Dabei gehen auch viele Punkte mit ein, die im Unterpunkt „Hardware-, Software- und Fortbildungsbedarf“ erläutert wurden. Die Investitionen sollen eine möglichst langfristige Sicherung des Konzepts ermöglichen.

Die Reihenfolge der Durchführung entspricht dabei auch zugleich dem Versuch diese Vorhaben in ihrer Wichtigkeit zu bewerten. In der heutigen Zeit steht und fällt ein großer Teil der Mediennutzung mit der Möglichkeit das Internet nutzen zu können. Aus diesem Grunde sind die Ausgaben der ersten drei Jahre fast vollständig dafür vorgesehen das bestehende, bislang jedoch immer noch lückenhafte - und teils stark veraltete - Netzwerk auf den gesamten Bereich der Unterrichtsräume auszuweiten und auf einen solchen technischen Stand zu bringen, dass eine stabile und ausreichend schnelle Verbindung zum Internet besteht. Weiterhin ist auch entsprechende Server-Hardware notwendig um kooperatives Arbeiten mit entsprechenden Verzeichnisdiensten o.ä. vor Ort zu ermöglichen.

<b>1. Jahr – 2017</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ausmessung des Gebäudes bezüglich der benötigten WLAN Access Points</li> <li>- Verlegung der notwendigen LAN Kabel im Gebäude zur Versorgung aller Unterrichtsräume im Hauptgebäude mit einer ausreichenden Anzahl von Access Points</li> <li>- Verlegung des bisherigen LAN Hauptverteilers in die Gebäudemitte zur Minimierung der Kabelwege</li> </ul>
<b>2. Jahr – 2018</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fertigstellung der Verlegung und Reorganisation des Netzwerks</li> <li>- Ausstattung des Raumes M12 mit einem neuen Access Point für die Nutzung im Zusammenhang mit der Tablet-Klasse</li> <li>- Anschaffung eines Klassensatzes Tablets oder Notebooks für den pädagogischen Schulversuch einer Tablet-Klasse</li> <li>- Beschaffung digitaler Schulbücher im Rahmen der Tablet-Klasse</li> </ul>
<b>3. Jahr – 2019</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Neubeschaffung und Ersatzbeschaffung von WLAN Routern zur flächendeckenden Versorgung aller Unterrichtsräume mit Netzwerk</li> <li>- Anbindung der Turnhalle und Arche an das neue Netzwerk</li> <li>- Ausrüstung einiger Fachräumen mit Smartboards oder Präsentations-Sets (Beamer, Lautsprecher, Wand-Anschlussterminal)</li> </ul>
<b>4. Jahr – 2020</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anschaffung eines File- und Mailservers für die Datensicherheit, die Verteilung von Programmen und zur Verwaltung der zentralen Schülerlogins bzw. ihrer Nutzerverzeichnisse</li> <li>- Umfangreiche Ausrüstung von Fachräume mit Smartboards oder Beamern, Lautsprechern und Wandanschluss terminals, je nach Bedarfsmeldung der Fachschaften</li> <li>- Ergänzung des Gerätebestandes im Nebengebäude und im Sattelgeschoss</li> </ul>



## Fachspezifische Umsetzung

In den nachfolgenden Tabellen wird – unterteilt in Unter-, Mittel- und Oberstufe – versucht aufzuzeigen welches Fach mit welchen konkreten Inhalten die zuvor in der Zielsetzung dieses Konzeptes geschilderten Kompetenzen zu vermitteln. Dabei wird zugleich eine Anbindung an die jeweiligen fachspezifischen Kernlehrpläne gemacht. Durch diese konkrete Benennung wollen wir die Umsetzung unseres Konzeptes sichern und für alle Beteiligten im Prozess transparent machen.

# Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen 5-6



Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Moderne Fremdsprachen (Englisch/Französisch/Spanisch)		Deutsch		Latein	
	Umsetzungs-möglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungs-möglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungs-möglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	individuelles Sprachenlernen, im Unterricht und Zuhause, zur Erarbeitung, Wiederholung, Vertiefung	Methodische Kompetenzen - selbstständiges und kooperatives Sprachenlernen Die S'uS können mit wortschatz- und strukturorientierter Lernsoftware arbeiten	- Gestaltung eines einfachen Word-Dokuments (z.B. Brief, Steckbriefseite) → Klasse 5; Sockeltraining fachübergreifend!  - Weiterentwicklung fremder Texte, Texte nach Textmustern verfassen	- Die S'uS setzen sich ein Schreibziel und wenden elementare Methoden der Textplanung an... - sie formulieren persönliche Briefe	Aufrufen von Arbeitsmaterialien in einer Cloud (fakultativ)	Grundkompetenz in der Handhabung der Navigation im Dateisystem
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	vielfältige Möglichkeiten der Umsetzung in Klassen 5 und 6, z.B. Referate in Kleingruppen zu Sportevents in England	interkulturelle Kompetenzen: Die S'uS verfügen ein grundlegendes Orientierungswissen zu den folgenden Themenfeldern: Persönliche Lebensgestaltung, Ausbildung /Schule, Teilhabe am gesellschaftlichen Leben, Berufsorientierung	- Aufrufen vorgeschlagener Internetquellen zur Informationsbeschaffung (Argumentensammlung) - Bücherwelt / Bibliothek: Online-Katalog (z.B. Stadtbibliothek)	- Die S'uS setzen sich ein Schreibziel und wenden elementare Methoden der Textplanung an... - sie formulieren eigene Meinungen und führen hierfür Argumente an - sie nutzen Informationsquellen		
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.	sinnvoller Einsatz von Hör/Sehverstehensübungen in beinahe jeder Unterrichtsstunde	Hörverstehen/ Hör-/Sehverstehen: Die S'uS können adaptierten und authentischen Hörtexten und Filmausschnitten wesentliche praktische Information entnehmen.				
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	Schreiben von Steckbriefen/kurzen Texten über sich selbst (produzieren, revidieren, formatieren)	Schreiben: Die S'uS können kurze, persönliche Alltagstexte schreiben. methodische Kompetenzen - Sprechen und Schreiben Die S'uS können unter Anleitung Texte korrigieren und überarbeiten.	- Gestaltung einer PPP → Klasse 6 (Sockeltraining, fachübergreifend)	- Die S'uS tragen zu einem bestimmten Thema stichwortgestützt Ergebnisse vor und setzen in einfacher Weise Medien ein		
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.						

# Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen 5-6



Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztafel)	Mathematik		Physik		Biologie	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	Installation von GeoGebra	Die S'uS nutzen Präsentationsmedien angemessen, erheben Daten, fassen sie zusammen und veranschaulichen diese durch Diagramme.	Temperaturdiagramme mit Tabellenkalkulation aufnehmen und verarbeiten	Dokumentieren die Ergebnisse ihrer Tätigkeit in Form von Texten, Skizzen, Zeichnungen, Tabellen, Diagrammen auch computergestützt	Textverarbeitungsprogramm auf Schülerlaptops/-PCs	z.B. Steckbriefherstellung (s.u.)
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und		Die S'uS ziehen Informationen aus mathematischen Darstellungen	Gefahren des elektrischen Stroms	-Recherchieren in unterschiedlichen Quellen (Print und elektronische Medien) und werten die Daten, Untersuchungsmethoden und Informationen kritisch aus. -Beschreiben, veranschaulichen und erklären physikalische Sachverhalte unter Verwendung der Fachsprache und Medien, ggfs. mit Hilfe von Modellen und Darstellungen -Nutzen physikalisches Wissen zum Bewerten von Chancen und Risiken bei ausgewählten Beispielen moderner Technologien und zum Bewerten und Anwenden von Sicherheitsmaßnahmen bei Experimenten im Alltag	Mehrere Internet-Quellen zur Recherche nutzen und unterscheiden	z.B. Steckbriefherstellung (z.B. zu verschiedenen Tieren und Pflanzen)
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.		Die S'uS geben Informationen aus einfachen mathematikhaltigen Darstellungen wieder.	Nutzung von youtube-Kanal zur Präsentation selbst erstellter Videos	-Beschreiben, Veranschaulichen oder erklären physikalische Sachverhalte unter Verwendung der Fachsprache und mit Hilfe von geeigneten Modellen, Analogien und Darstellungen -Tauschen sich über physikalische Ergebnisse und deren Anwendungen unter angemessener Verwendung der Fachsprache und fachtypischer Darstellungen aus		
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	Diagramme, statistische Auswertungen, geometrische Konstruktionen	Die S'uS präsentieren Ideen und Ergebnisse in kurzen Beiträgen.			Rechercheergebnisse in eigenen Worten mündlich und schriftlich wiedergeben (z.B. unter Nutzung eines Textprogrammes)	z.B. kleine Dokumentationen zu Tieren und Pflanzen (s.o.), z.B. Fotos von mikroskopischen Präparaten
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.		Die S'uS überprüfen im mathematischen Modell gewonnene Lösungen an Realsituationen.				

# Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen 5-6



Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Musik		Religion		GEP	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.			Einführung in die Arbeit mit Online-Bibeln, z.B. Textstellen in versch. Ausgaben suchen und nachschlagen			
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	Rechercheaufträge zu Komponisten oder Werken	Kompetenzbereich Reflexion	In versch. Datenbanken im Internet, z.B. wiblex, ekd.de, relilex  außerdem z.B. RPI virtuell sowie Online-Plattformen der katholischen Kirche	Erschließen sachlicher Informationen	S'uS werden frühzeitig dazu angeleitet, kleinere Rechercheaufträge selbstständig durchzuführen (GEP → „Jeder für sich oder alle zusammen? Chancen und Probleme des Zusammenlebens in der Schule“).	MK 4, MK 6  IF: 1 und 2
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.			-Quellenbewertung und –suche wird eingeübt  - Einführung in die Arbeit z.B. mit dem „Hosentaschenskrpt“	Pro/contra Diskussion		
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	Entwicklung und Umsetzung einfacher musikalischer Gestaltungsideen mit Hilfe einer DAW (Digital Audio Workstation) und Audiobearbeitungsprogrammen - Präsentation von Rechercheergebnissen	-Kompetenzbereich Produktion -Kompetenzbereich Reflexion	Erstellung einfacher Texte und Visualisierungen in digitaler Form	Projekte z. B. Religionen, Feste, Schöpfung	Planung kleinerer Präsentationen (z.B. Interview, Befragung, Plakaterstellung) mithilfe neuer Medien (inkl. anschließender Auswertung) im Rahmen der Unterrichtseinheit „Schöne neue Medienwelt – Chancen und Risiken der Mediennutzung für Kinder und Jugendliche.“	MK 3, UK 1, HK 1, SK 4, HK 2  IF: 6
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.	Die eigenen Umgangsweisen mit Musik (rezeptiv und produktiv) reflektieren	Kompetenzbereich Reflexion	-Seitenanalyse: woher und glaubwürdig?  - Arbeit mit empfohlenen Internetquellen und Frage nach der Nutzung dieser Quellen	Verknüpfung Text-Medien Bewertung/Relevanz		

# Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen 7-9

Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztafel)	Moderne Fremdsprachen (Englisch/Französisch/Spanisch)		Deutsch		Latein	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	individuelles Sprachenlernen, im Unterricht und Zuhause, zur Erarbeitung, Wiederholung, Vertiefung  ePortfolio-Arbeit (eigenes Profil verwalten) Schnittprogramme (Audio/Video) Quizes erstellen	Methodische Kompetenzen - selbstständiges und kooperatives Sprachenlernen: Lern- und Arbeitsprozesse selbstständig und kooperativ gestalten -gezielte Nutzung von Lerngelegenheiten -fremdsprachliche Lernsoftware nutzen -Verwendung von Medien für unterrichtliches und außerunterrichtliches Lernen	Produktion (Kl 8): - medientypische Umgestaltung von Texten → Bild- und Tonbearbeitungsprogramme	Sie verändern unter Verwendung akustischer, optischer und szenischer Elemente Texte (z.B. eine Ballade als Hörspiel, ein klassisches Gedicht als Rap ... Sie präsentieren ihre Ergebnisse in medial geeigneter Form (z.B. Vortrag mit Instrumenten, CD, Plakat, Internetveröffentlichung)		
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	vielfältige Möglichkeiten der Umsetzung z.B. Vorbereitung von Referaten, in Kleingruppen oder in Einzelarbeit z. B. zu historisch, gesellschaftlich relevanten Themen, Kurzbiografien, etc. aus dem anglo-amerikanischen Raum Erstellung von Dossiers auf der Grundlage von Internetrecherche Webquests (Webrecherche), Umgang mit digitalen Wörterbüchern	Teilhabe am gesellschaftlichen Leben: -nationale und regionale Identität am Beispiel einer Region in den USA -Migration als persönliches Schicksal -Einblicke in aktuelle kulturelle Ereignisse -Berufsorientierung	- Referate (Jg 7-9) Internetrecherche, Exzerpieren als Sockeltraining!	- Sie beschaffen Informationen. Sie wählen sie sachbezogen aus, ordnen sie und geben sie adressatengerecht weiter. - Sie verarbeiten Informationen zu kürzeren, thematisch begrenzten freien Redebeiträgen und präsentieren diese mediengestützt.	Realienkunde mittels ausgewiesener Internetseiten (bspw. Homepage des Archäologischen Parks in Xanten zum Thema Thermen)	Kultur und Geschichte: Zu ausgewählten Themen Informationen weitgehend selbstständig beschaffen, geordnet auswerten und präsentieren.
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.	sinnvoller Einsatz von Hör-/ Sehverstehensübungen in beinahe jeder Unterrichtsstunde  ePortfolio-Arbeit mit Peerfeedbacks	einfachen Radio- und Filmausschnitten (Videoclips, Werbetexten, Wetterberichte, etc.) wichtige Informationen entnehmen medial vermittelten authentischen Texten wesentliche Informationen entnehmen in (medial gestalteten) Begegnungssituationen gängige kulturspezifische Konventionen erkennen und beachten	- (Jg 7/8) Inhalte, Gestaltung und Wirkung audiovisueller Medien erarbeiten (z.B. Analyse Handytarife, Werbung)	- Sie nutzen selbstständig Bücher und Medien zur Informationsentnahme und Recherche, ordnen die Informationen und halten sie fest, sie berücksichtigen dabei zunehmend fachübergreifende Aspekte.	Anfertigen von sukzessiven schriftlichen Übersetzungen in kooperativer Form mit Hilfe von sozialen Medien (u.a. Wikifunktionen)	Textkompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können ihr Verständnis leichter und mittelschwerer Originaltexte in einer sprachlich und sachlich angemessenen Übersetzung dokumentieren (rekodieren).
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	Schreiben von Steckbriefen/kurzen Texten über sich selbst (produzieren, revidieren, formatieren)  ePortfolio-Arbeit (Texte schreiben, Podcasts/Videos selbst erstellen) WebQuests	gezielte funktionale Verwendung von Medien in eigenen Präsentationen	- (Jg 7/8) Romanprojekt (Buchpräsentation) in einer Mappe (→ Word Dokumente mit Grafiken versehen)	Sie verändern unter Verwendung akustischer, optischer und szenischer Elemente Texte (z. B. eine Ballade als Hörspiel, ein klassisches Gedicht als Rap in moderner Sprache). Sie präsentieren ihre Ergebnisse in medial geeigneter Form.	Digitale Aufbereitung von Unterrichtsergebnissen, die nachhaltig genutzt werden können	Kultur und Geschichte: Informationen in Form von kleinen Referaten geordnet auswerten und präsentieren.  Umgang mit Texten und Medien: Texte in andere Textsorten umformen und szenisch gestalten.
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.	Ausbildung einer kritischen Medienkompetenz: kritische Analyse z. B. von politischen Reden, Werbung, Filmanalyse, etc. -Umgang mit social media, kritische Auseinandersetzung mit der Nutzung von Onlineprofilen (Kl. 7)	Zusammenspiel von Sprache, Bild und Ton in einfachen Filmausschnitten beschreiben	- (Jg 8) Tageszeitung lesen und auswerten, journalistische Textsorten kennenlernen - (Jg 9) UV Argumente und Appell + Kommunikation + Informationsvermittlung/ Meinungsbildung Massenmedien	- Sie beschaffen Informationen. Sie wählen sie sachbezogen aus, ordnen sie und geben sie adressatengerecht weiter.		

# Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen 7-9

Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztafel)	Mathematik		Physik		Biologie	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	z.B. Nutzung von Excel, Geogebra zur Zinsrechnung, Dreieckskonstruktion, Funktionsplotter, Transformation.	Die S'uS nutzen verschiedene Darstellungsformen, unter anderem Tabellenkalkulation und Geometriesoftware zum Erkunden inner- und außermathematischer Zusammenhänge.	CD laden, die dem Physikbuch beigelegt ist  Leifi-Dateien sichten (spezielle Plattform relevanter physikalischer Dateien)	Recherchieren in unterschiedlichen Quellen und werten die Daten kritisch aus  Beschreiben, veranschaulichen und erklären physikalische Sachverhalte unter Verwendung der Fachsprache und Medien	Anwendung von Präsentationsprogrammen (z.B. PowerPoint u.a.), ggf. Üben des Umgangs damit; ggf. Einfügen von Bildern und Videos	z.B. Erstellen von Gruppenpräsentationen z.B. zum Thema Erdzeitalter
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	Recherche zu zentralen Sätzen der Mathematik und ggf. Historie je nach didaktischem Konzept des Lehrers	Die S'uS ziehen Informationen aus einfachen authentischen Texten und mathematischen Darstellungen.	Leifi  Applets, z.B. über University of Colorado	Recherchieren in unterschiedlichen Quellen Wählen Daten und Informationen aus verschiedenen Quellen aus, prüfen sie auf Relevanz., ordnen sie ein... Binden physikalische Sachverhalte in Problemzusammenhänge ein, entwickeln Lösungsstrategien und wenden diese nach Möglichkeit an	Mehrere Quellen zur Recherche nutzen und unterscheiden; zudem korrekte Quellenangabe; ggf. Nutzung von Lernvideos im Internet (z.B. auf YouTube)	z.B. Erstellen von Gruppenpräsentationen zum Thema Evolution und Erdzeitalter
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.	Geometrisches Experimentieren, Analyse und Interpretation von Datenreihen (z. B. Statistik)	Die S'uS wählen ein geeignetes Werkzeug zur Problembearbeitung bzw. Modellierung und nutzen dieses.	Referate erstellen, dabei Nutzung von Tabellenkalkulation (etwa EXCEL) oder/und Textverarbeitung (z.B. Word)	s. Informieren und Recherchieren	Auswählen verschiedener Informationsquellen zur Lösung themenspezifischer Aufgabenstellungen	z.B. thematische Aufarbeitung und Erstellen von Präsentationen z.B. zum Thema Evolution
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	Diagramme, statistische Auswertungen, geometrische Konstruktionen; erklärende (Internet-)Videos	Die S'uS präsentieren Problembearbeitungen in vorbereiteten Vorträgen.	z.B. Hochladen von Referaten und bearbeiten in Systemen wie z.B. Dropbox, dort Austausch von Dateien	Kommunizieren ihre Standpunkte physikalisch korrekt und vertreten sie begründet sowie adressatengerecht Dokumentieren und präsentieren den Verlauf und die Ergebnisse ihrer Arbeit sachgerecht, situationsgerecht und adressatenbezogen auch unter Nutzung elektronischer Medien	Rechercheergebnisse in eigenen Worten mündlich und schriftlich wiedergeben, z.B. Erstellung einer themenbezogenen Präsentation (PowerPoint)	Anwenden von geeigneten Kriterien für die zu erstellenden bzw. erstellten Präsentationen
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.	Erklärende (Internet-)Videos	Die S'uS vergleichen und bewerten Lösungswege und Darstellungen.			Üben kritische Würdigung und Feedback der Präsentationen	kriteriengeleitete Reflektion der Präsentationen

# Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen 7-9



Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Musik		Mensch und Welt (Philosophie)		Religion	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	Erwerb von Grundfertigkeiten im Umgang mit Notensatz-Software	Kompetenzbereich Produktion	Nutzung und Erlernen verschiedener Anwendungssoftware aus den Bereichen Textverarbeitung, Statistikerstellung (XMind), Video- und Audioproduktion, sowie Präsentationssoftware	Erstellung von Erklärvideos, philosophischen Comics, Lern- und Gedankentagebüchern, filmen von Umfragen.	Nutzung verschiedener Anwendungssoftware zur Erstellung von Text- und Visualisierungsprodukten	
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	Rechercheaufträge zu Komponisten, Werken oder Stilrichtungen	Kompetenzbereich Reflexion	Nutzung von Philosophielexika und -datenbanken, Untersuchung von Quellen, Analyse von Videos und Hörbeiträgen, Quellenvergleiche, Verfassen von Hausarbeiten	Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien	Nutzung von Online-Lexika oder des Online-Projekts Weltethos	s. Kompetenzen v. a. Methoden
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.	Entwicklung und Umsetzung musikalischer Gestaltungsideen mit Hilfe von Notensatzsoftware; Visualisierung und Vergleich musikalischer Strukturen und Formen	Kompetenzbereiche Produktion, Rezeption und Reflexion	Teilnahme am Philosophischen Café oder an literarischen Schreibwettbewerben	Erkennen gesellschaftlicher Probleme und kennenlernen sozialer Verantwortung	Nutzung von Kommunikationsplattformen (z.B. LowNet) oder Einrichten einer E-Mail-Gruppe	Verarbeiten von Infos – auch für Projekte
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	-Konzeption und Produktion von Videoclips - Präsentation der Rechercheaufträge zu Komponisten, Werken oder Stilrichtungen	-Kompetenzbereiche Produktion und Rezeption - Kompetenzbereich Reflexion	Erstellung von Beiträgen für Schreibwettbewerbe oder das Philosophische Café	Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien	Präsentationen in versch. Varianten	Verdeutlichung des schulischen Leitbildes v. a. in ethischen Fragen
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.	Vergleich und Beurteilung von professionell und selbst produzierten Musikvideos	Kompetenzbereiche Reflexion und Rezeption	Untersuchung von Klischees, Analyse von Gerichtsurteilen und Überlegungen zu Lizenzverträgen	Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien	Von Luther zum Internet: Rolle der Medien für die Kirchen  Frage der Präsenz der Kirchen / religiösen Gruppierungen in sozialen Medien	Fragen wie Fairness, Gerechtigkeit, Identität des Menschen

# Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen 7-9

Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztafel)	Politik		Geschichte		Erdkunde	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.						
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	In den Jahrgangsstufen 7 und 8 recherchieren die S'uS verschiedene themengebundene Quellen (z.B. Wahl/ - und Parteiprogramme, Globalisierung etc.) und nutzen diese zur eigenständigen Erschließung von komplexeren Sachverhalten (z.B. Unterrichtseinheit: „Wer rettet die Erde? Chancen umweltgerechten Handelns zwischen globalen Prozessen und alltäglichem Leben“; Wie funktioniert unsere Demokratie?“). In der Jgst. sollen Internet-recherchen im Themenkomplex „Internationale Sicherheits- und Friedenspolitik“ durchgeführt werden.	MK 4, MK 7, MK 8, HK 3  IF: 10  MK 5, MK 7, MK 8  IF: 7	Erstellen von Linklisten und Websitealternativen für S'uS (nicht nur Wikipedia, aber auch mit einbeziehen → sinnvoller Umgang / Qualitätskriterien guter Artikel erkennen etc.)	Multiperspektivität im Mittelpunkt (auch bei der Onlinerecherche) → Sensibilisierung für die Notwendigkeit einer ausgeglichenen, multiperspektivischen Materialrecherche	Orientierung auf der Erde	Schöne neue Medienwelt? Risiken der Mediennutzung für Kinder und Jugendliche. Verwendung von digitalen Karten und Luftbildern
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.	In der Jgst. absolvieren die S'uS einen Internetführerschein und stellen Regeln für die Verwendung ausgewählter digitaler Medien auf (z.B. Wie schütze ich mich im Internet?)	HK 3, UK 7  IF: 13				
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	In den Jahrgangsstufen 7 und 8 werden die S'uS dazu angehalten, auf Grundlage recherchierter Ergebnisse eigene Präsentationen (Kurzvorträge etc.) zu erstellen sowie die Ergebnisse zu beurteilen (z.B. Institutionenkunde, Verschiedene Parteien). In der Jgst. 9 sollen Statistiken mithilfe neuer Medien aufbereitet, präsentiert und bewertet werden („Immer mehr Reiche – immer mehr Arme – in Siegen?“)	MK 2, MK 3, MK 4, MK 8, HK 3  IF: 7  MK 2  IF: 11			Darstellung geografischer Informationen unter Nutzung elektr. Datenverarbeitungssysteme	Leben und Wirtschaften in verschiedenen Landschaftszonen
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.	In der Jgst. 7 diskutieren die S'uS innerhalb der Unterrichtseinheit „Weißt du Bescheid? – Nutzung und Analyse von Informationsmedien“ über Chancen und Gefahren digitaler Medien (z.B. Bewertung sozialer Netzwerke, Cybermobbing, Medienbeeinflussung etc. → Reflexion über den Umgang mit digitalen Medien im Alltag).	SK 11, MK 2, MK 5, UK 6  IF: 13			Filmauswertung	Gefährdung von Lebensräumen



# Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen 7-9

Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztafel)	Chemie		Kunst			
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.						
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	-Nutzung von Lernvideos im Internet (z.B. auf Youtube, ab Kl.7) -Quellen zu sachbezogenen Aspekten (z.B. Chemgapedia, ab Kl. 8)		Suche von Bild- und Fotovorlagen für die eigene gestalterische Arbeit;  Internetrecherche zu KünstlerInnen und Themen  Präsentationen durch SchülerInnen und LehrerInnen	SchülerInnen interpretieren die Form-Inhalts-Bezüge von Bildern durch die Verknüpfung von werkimmanenten Untersuchungen und bildexternen Informationen (ÜR3). SchülerInnen erläutern an eigenen und fremden Gestaltungen die individuelle und/oder biografische Bedingtheit von Bildern auch unter Berücksichtigung der Genderdimension (P/S-R1) .SchülerInnen erläutern exemplarisch den Einfluss bildexterner Faktoren in eigenen oder fremden Arbeiten(P/S-R4) .		
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.						
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	-Videoaufnahme von Experimenten (Kl. 8-Q2)		Unterrichtsvorhaben Bildwelten: Produktion von digitalen Bildgestaltungen (auch Collagen bzw. Montagen) mit paint.net;  Veränderung von Fotos mit entsprechenden apps;  stop-motion-Filme (z.B. mit windows movie maker)	SchülerInnen gestalten Bilder durch Verwendung material-, farb- und formbezogener Mittel und Verfahren sowohl der klassischen als auch der elektronischen Bildgestaltung (ÜP2) . SchülerInnen analysieren und bewerten die Wirkungen von Materialien und Gestaltungsspuren in Collagen oder Montagen (MaR2) SchülerInnen bewerten das Anregungspotential von Materialien und Gegenständen für neue Form-Inhalts-Bezüge und neue Bedeutungszusammenhänge (MaR3) .		
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.						

# Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen EF-Q2



Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Moderne Fremdsprachen (Englisch/Französisch/Spanisch)		Religion		Latein	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	z.B. LK Q1 Thema „Utopia & dystopia“: SchülerInnen drehen Propagandavideos für Propagandaministerium in Brave New World  Nutzung von Sprachlernprogrammen, Erstellen von Online-Portfolios	S'uS lernen Propagandamittel zu durchschauen, indem sie sie selbst zur Herstellung ihrer Videos nutzen -FKK/TMK: Sprechen – an Gesprächen teilnehmen -IKK politisch geprägte Lebensumstände, kulturbedingte Normen und Werte; Perspektivwechsel u. Empathie vs. Kritische Distanz	selbstständige Anwendung und Nutzung von Präsentations-, Text- und sonstigen Darstellungsprogrammen mit ihren verschiedenen Möglichkeiten	eigenständige Nutzung geeigneter Medien zur Erreichung der fachspezifischen Unterrichtsziele	Digitale Durchführung von Erschließungsmethoden (z. B. Einrückmethode, semantisches Feld, Konstruktionsmethode)	Die S'uS können anhand textsemantischer und textsyntaktischer Merkmale eine begründete Erwartung an Inhalt und Struktur der Texte formulieren. (z.B. Einrückmethode)
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	Vorbereitungen von Präsentationen z.B. zu landeskundlichen Themen, aktuellen Ereignissen (Wahlen, Naturkatastrophen, kulturelle Ereignisse, ...)  LK/GK Q1 z.B. Projektunterricht zu ökologischen Herausforderungen unserer Zeit beim Thema „Globalisation“	Vorbereitung auf die mündlichen Prüfungen -FKK/TMK Lese- und Hörverstehen bzw. Hör-Sehverstehen; Sprechen – an Gesprächen teilnehmen, Präsentationen, Debatte -IKK: interkulturell sensibler Dialog -SLK: fächerübergreifendes inhaltsorientiertes Arbeiten, Arbeitsmittel u. Medien f. die Informationsbeschaffung nutzen	-Bewerten von ethischen Sachverhalten, Religion in der einen Welt - Nutzung von Lernvideos und sonstiger geeigneter Medien im Internet (z.B. auf YouTube)	Verantwortung für das Leben: Mensch als Geschöpf und Ebenbild Kirche im Internet	Nutzung digitaler Medien (z.B. Referate, Datenbanken zur Numismatik, Aufsätze in Fachzeitschriften)	Die S'uS können themenbezogen Kenntnisse der antiken Kultur und Geschichte sachgerecht und strukturiert darstellen (bzw. erläutern). (z.B. Referate, Datenbanken zur Numismatik, Aufsätze in Fachzeitschriften)
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit	Projektarbeit und Miniprojekte		-Fächerverbindende Aspekte, Projektkurs - verantwortungsvolle Nutzung digitaler Medien und Informationsquellen; sachgerechtes Beurteilen und Bewerten dieser Quellen und deren korrekte Angabe; Beachten von Urheberrechten	Ethik in der digitalen Welt: Facebook und Co		
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	Englisch EF, z.B.: -Erstellen von Broschüren zum Thema „gap year“ und „going abroad“ (Quartalsthema: Crossing borders) -Kleine Multimediapräsentationen zu verschiedenen Ländern im Rahmen des Themas „crossing borders“ -Minipräsentationen zu world heritage sites „India“		-Projektarbeit zu z. B. Friedenspolitik, Gerechtigkeit, Hoffnung für die Schöpfung - Erstellen digital unterstützte, aufbereitete und inhaltsbezogene Ausarbeitungen und Präsentationen; sachgemäßes Anwenden von Beurteilungskriterien für die Produkte			
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.			verantwortungsvolle Nutzung digitaler Medien und Informationsquellen, Beachten von Urheberrechten	Analyse von verschiedenster digitaler Text- und Darstellungsformen (im Internet) hinsichtlich religiöser Ausdrucksformen und Aussagegehalten		

# Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen EF-Q2

Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Physik		Biologie		Chemie	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	Einsatz von Tabellenkalkulation, Sensortechnik. Etwa: experimenteller Einsatz von COBRA4, CASSY, Applets mit Java	Experimente mit komplexen Versuchsplänen und Versuchsaufbauten, auch historisch bedeutsame Experimente, mit Bezug auf ihre Zielsetzungen erläutern und diese zielbezogen unter Beachtung fachlicher Qualitätskriterien durchführen Zu physikalischen Fragestellungen relevante Informationen und Daten in verschiedenen Quellen, auch in ausgewählten wissenschaftlichen Publikationen, recherchieren, auswerten und vergleichend beurteilen	selbstständige Anwendung und Nutzung von Präsentations- Text- und sonstigen Darstellungsprogrammen mit ihren verschiedenen Möglichkeiten	eigenständige Nutzung geeigneter Medien zur Erreichung fachspezifischer Unterrichtsziele	-Nutzung von 3D-Modellen zu verschiedenen Molekül-Konstrukten am PC (Q1-Q2) -Zeichnen von Molekülen (z.B. über ChemSketch, Ef-Q2) -Präsentation über PowerPoint	
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	z.B. zu Risiken der Kernenergie Informationen sammeln	Ergänzend zu obigen Kompetenzen: An Beispielen von Konfliktsituationen mit physikalisch-technischen Hintergründen kontroverse Ziele und Interessen sowie die Folgen wissenschaftlicher Forschung aufzeigen und bewerten	(inhalts-) kritische Auswahl und Nutzung digitaler Informationsquellen; Prüfen auf biologische Sachbezogenheit und Richtigkeit; Nutzung von Lernvideos im Internet (z.B. auf YouTube)	eigenständige Aufbereitung unterschiedlichster, lehrplanrelevanter Unterrichtsthemen mit digitalen Hilfsmitteln		
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.	Primär bei Datenaustausch über Plattformen wie z.B. Dropbox eMail	Primär bei Datenaustausch über Plattformen wie z.B. Dropbox eMail	verantwortungsvolle Nutzung digitaler Medien und Informationsquellen; sachgerechtes Beurteilen und Bewerten dieser Quellen und deren korrekte Angabe; Beachten von Urheberrechten	erstellen digital unterstützte, aufbereitete und inhaltsbezogene Ausarbeitungen und Präsentationen, ggf. zu umfangreicheren biologischen Teilthemen; sachgemäßes Anwenden von Beurteilungskriterien für die Produkte	Einführung einer kursinternen Dropbox zum Austausch von Informationen, Arbeitsblättern, Ergebnissen (Q1-Q2)	
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.			Erstellen digital unterstützte, aufbereitete und inhaltsbezogene Ausarbeitungen und Präsentationen; sachgemäßes Anwenden von Beurteilungskriterien für die Produkte		-Videoaufnahme von Experimenten (KI. 8-Q2) -Visuelle Dokumentation von Ergebnissen eines Experiments bzw. einer thematischen Einheit	
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.			verantwortungsvolle Nutzung digitaler Medien und Informationsquellen; Beachten von Urheberrechten	Analyse von verschiedenster digitaler Text- und Darstellungsformen (im Internet) hinsichtlich biologischer Ausdrucksformen und Aussagegehalten	-Nutzung von 3D-Modellen zu verschiedenen Molekül-Konstrukten am PC (Q1-Q2) -Zeichnen von Molekülen (z.B. über ChemSketch, Ef-Q2) -Präsentation über PowerPoint	

# Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen EF-Q2

Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Musik		Philosophie		Sozialwissenschaften	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	Eigenverantwortliche Auswahl adäquater Software für die Bearbeitung musikalischer Gestaltungsaufgaben	Kompetenzbereiche Reflexion und Produktion	- Nutzung der hauseigenen PCs und Notebooks (Windows 10) - „Erklärvideos“ - Erstellen/Bearbeiten philosophischer Comics wie z. B. bei Richard Osborne - Umfragen durchführen/filmen und deren Ergebnisse auswerten und präsentieren - Ergebnisse für Präsentationen aufbereiten, Lehrvideos und Hörspiele erstellen	erläutern philosophische Ansätze an Beispielen und in Anwendungskontexten (SK5)  stellen grundlegende philosophische Sachverhalte und Zusammenhänge in präsentativer Form (u.a. Visualisierung, bildliche und szenische Darstellung) dar (MK11)		
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	- Rechercheaufträge zu Gattungen, Werken, Stilrichtungen oder Epochen	Kompetenzbereich Reflexion	- Arbeit mit digitalen und analogen Philosophielexika und - Datenbanken in verfügbaren Onlinekatalogen nach digitalen Lehrmitteln suchen - überprüfen wissenschaftliche und populäre Quellen hinsichtlich dort verwendeter Quellen - untersuchen unterschiedliche Übersetzungen antiker Texte vergleichende Arbeit mit klassischen Papier- und Onlinelexika	arbeiten aus Phänomenen der Lebenswelt und präsentativen Materialien verallgemeinernd relevante philosophische Fragen heraus (MK2)  recherchieren Informationen sowie die Bedeutung von Fremdwörtern und Fachbegriffen unter Zuhilfenahme von (auch digitalen) Lexika und anderen Nachschlagewerken (MK9)		
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.	Nutzen von Software bei der Umsetzung eigener Gestaltungsideen (Songwriting, Parakomposition, Anwendung musikalischer Formprinzipien, Vertonung von Filmszenen etc.)	Kompetenzbereich Produktion	- erproben online verfügbare „Künstliche Intelligenz“ (Schachcomputer, „Turing-Test“...) - speichern und bearbeiten Ergebnisse digital in sog. Clouds und nutzen diese zum Austausch über länger andauernde Unterrichtsprojekte - bereiten gemeinsam ein Philosophisches Café vor und bearbeiten für alle verfügbare Dateien in einer Cloud	- entwickeln mit Hilfe heuristischer Verfahren (u.a. Gedankenexperimenten, fiktiven Dilemmata) eigene philosophische Gedanken (MK6) - entwickeln auf der Grundlage philosophischer Ansätze verantwortbare Handlungsperspektiven für aus der Alltagswirklichkeit erwachsende Problemstellungen (HK1)		
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	Präsentation der Rechercheaufträge zu Gattungen, Werken, Stilrichtungen oder Epochen	Kompetenzbereich Reflexion				
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.	Die eigenen Umgangsweisen mit Musik (rezeptiv und produktiv) reflektieren  Die S'uS untersuchen und reflektieren Wirkungen von Musik und setzen sich mit deren gesellschaftlicher Relevanz auseinander.	Kompetenzbereich Reflexion			Kritischer Umgang (Quellenseriösität, Auswerten/Umgehen mit Statistiken, Intentionalität von Quellen) mit neuen Medien verortet in der Q1 (Inhaltsfeld Sozialer Wandel)	

# Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen EF-Q2

Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztafel)	Geschichte		Kunst		Informatik	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.					Schüler erlernen den Umgang mit verschiedenen Programmierumgebungen und weiterer fachspezifischer Anwendungssoftware	ermöglicht den Einstieg in fachspezifische Vorgänge
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbstständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	Erstellen von Linklisten und Websitealternativen für S'uS (nicht nur Wikipedia, aber auch mit einbeziehen → sinnvoller Umgang / Qualitätskriterien guter Artikel erkennen etc.)	Multiperspektivität im Mittelpunkt (auch bei der Onlinerecherche) → Sensibilisierung für die Notwendigkeit einer ausgeglichenen, multiperspektivischen Materialrecherche	Suche von Bild- und Fotovorlagen für die eigene gestalterische Arbeit;  Internetrecherche zu KünstlerInnen und Themen;  Präsentationen durch SchülerInnen und LehrerInnen	SchülerInnen vergleichen und erörtern an fremden Gestaltungen unter Einbeziehung bildexterner Quellenmaterials die biografische, soziokulturelle und historische Bedingtheit von Bildern (KTR-2) SchülerInnen vergleichen und bewerten Bildzeichen der Medien-/Konsumwelt und der bildenden Kunst (KTR-4) .	Recherchieren z.B. Sortierverfahren oder Netzwerkprotokolle und arbeiten diese Informationen für andere S'uS auf.	Selbständige Erarbeitung fachlicher Gegenstände, Einschätzung von Quellen
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.					Durchführung von Programmierprojekten in der EF und Q-Phase in Kleingruppen	
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	Möglichkeiten der Produktorientierung, z.B. Erstellung (multiperspektivisch arbeitsteiliger) Podcasts zu einem historischen Thema (z.B. 1. Weltkrieg, Nachkriegsdeutschland in älteren Klassen / für die Jüngeren: Alltagsleben in verschiedenen Zeiten etc., erstellen von Websites oder Zeitungen mithilfe von Laptops oder Rechnern)	Förderung der narrativen Kompetenz sowie der Fach- und Bildungssprache	abhängig von den jeweils aktuellen Abiturvorgaben, z.B. Produktion von digitalen Bildgestaltungen  (paint.net) oder Veränderung von Fotos mit entsprechenden Apps (z.B. Thema Selbstinszenierung) oder stop-motion-Filme	SchülerInnen gestalten vorhandenes Bildmaterial mit den Mitteln der digitalen Bildbearbeitung um und bewerten die Ergebnisse im Hinblick auf die Gestaltungsabsicht (ELP-4) .  SchülerInnen analysieren digital erstellte Bildgestaltungen und ihren Entstehungsprozess und bewerten die jeweilige Änderung der Ausdrucksqualität(ELR-3) .		
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.	Kritischer und gleichzeitig effektiver Umgang mit Internetquellen: „information literacy“ (welche Quelle ist seriös, welche nicht? Qualitätsmerkmale guter Websites, identifizieren von Geschichtsfälschung im Internet etc.) „Gütekriterien“ Kritische Auseinandersetzung mit Geschichtsbildern, die über Medien vermittelt werden.	Handlungskompetenz: Deutungen Anderer kritische bewerten und reflektieren (Auseinandersetzen mit Geschichtskultur)				

Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztafel)	Mathematik	Erdkunde
---	------------	----------

## Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen EF-Q2

	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	Software des verwendeten grafikfähigen Taschenrechners als PC-Programm, grafikfähiger Taschenrechner selbst, Programm „Vektoris 3D“	Die S'uS nutzen mathematische Hilfsmittel und digitale Werkzeuge zum Erkunden, Recherchieren, Berechnen und Darstellen.		
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	Recherche zu zentralen Sätzen der Mathematik und ggf. Historie je nach didaktischem Konzept des Lehrers	Die S'uS recherchieren Informationen, analysieren und strukturieren die Problemsituation und wählen geeignete Werkzeuge und Verfahren zur Problemlösung aus.	Orientieren sich unmittelbar vor Ort und mittelbar mit Hilfe von komplexen physischen und thematischen Karten sowie digitalen Kartendiensten, z.B. web-GIS  Recherchieren selbstständig mittels geeigneter Suchstrategien in Bibliotheken, im Internet und in internet-basierten Geoinformationsdiensten Informationen und werten diese frage- und hypothesenbezogen aus	Wirtschaftsregionen im Wandel, Einflussfaktoren und Wandel  Förderung von Wirtschafts-zonen notwendig im globalen Wettbewerb der Industrie-nationen?
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.	Geometrisches Experimentieren, Analyse und Interpretation von Datenreihen (z. B. Statistik), Dateiaustausch über Onlinedienste (z.B. Dropbox)	Die S'uS wählen begründet eine geeignete Darstellungsform aus, dokumentieren Arbeitsschritte nachvollziehbar und präsentieren sie angemessen.		
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	Diagramme, statistische Auswertungen, geometrische Konstruktionen; erklärende (Internet-)Videos			
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.	Erklärende (Internet-)Videos		Analysieren selbstständig auch komplexere Darstellungs- und Arbeitsmittel (Karte, digitale Karten, Film, statistische Angaben, Grafiken und Text)	Wirtschaftsregionen im Wandel

## Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen EF-Q2

Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Deutsch	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	-Medienschnittkonzepte; -Erstellung eines Videos; -Filmanalyse	Die S'uS können Methoden der Informationsentnahme aus mündlichen und schriftlichen Texten in verschiedenen medialen Erscheinungsformen sicher anwenden (KLP, S. 18) Die S'uS können fachlich angemessene analytische Zugänge zu [...] Medien entwickeln (KLP, S. 18)
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	-Recherchearbeit zu Referaten -Rechercheaufgaben zu verschiedenen Aufgabenstellung, bspw. zu Fachbegriffen	Die S'uS können sachgerecht und kritisch zwischen Methoden der Informationsbeschaffung unterscheiden, für fachbezogene Aufgabenstellungen [...] im Internet recherchieren. (KLP, S. 23)
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.	-Gemeinsame Arbeit im digitalen Raum; z.B. Textproduktionschat -Forum; Intranet	Die S'uS können Besonderheiten von digitaler Kommunikation (u.a. Internet-Communities) als potenziell öffentlicher Kommunikation [...] erläutern. (KLP, S. 24)
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	-Präsentation von Referaten -Videos und Photographien von Szenenanalysen -Textproduktion mediengestützt	Die S'uS können Präsentationstechniken funktional anwenden (KLP, S. 19). Die S'uS können selbstständig Präsentationen unter funktionaler Nutzung neuer Medien (Präsentationssoftware) erstellen; selbstständig und sachgerecht Arbeitsergebnisse [...] mithilfe von Textverarbeitungssoftware darstellen; mediale Gestaltungen zu literarischen Texten entwickeln, die funktionale Verwendung von Medien für die Aufbereitung von Arbeitsergebnissen in einem konstruktiven und kriterienorientierten Feedback beurteilen. (KLP, S. 24)
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.	-Inhaltspunkt (im Kernlehrplan vorgeschrieben): Medien (-kritik); Reflexion über Sprache	Die Ziele des Faches Deutsch [richten sich] auf die Entwicklung eines reflektierten Verständnisses in der Auseinandersetzung mit [...] Film und Medien aus verschiedenen kulturellen und historischen Kontexten. (vgl. KLP, S. 11) Die S'uS können [...] mediale Gestaltung in Abhängigkeit von ihrem jeweiligen Kontext beurteilen (Vgl. KLP, S. 19) Die S'uS können die mediale Vermittlungsweise von Texten – audiovisuelle Medien und interaktive Medien – als konstitutiv für Gestaltung, Aussage und Wirkung eines Textes herausarbeiten. (KLP, S. 24)