



Ziele

Übergeordnete Ziele

Unsere Schule begleitet die Lernenden pädagogisch durch eine von Medien geformte Lebenswelt.

Sie vermittelt dabei systematisch grundlegende Kompetenzen im effektiven Umgang mit digitalen Medien. Die Schülerinnen und Schüler werden sich über ihre eigene Position in der Medienwelt klar und gehen zunehmend verantwortungsvoll und kritisch damit um. Für grundlegende Belange des Datenschutzes werden sie sensibilisiert.

Durch den sinnvollen und zielgerichteten Einsatz zeitgemäßer digitaler Medien optimieren wir die Qualität von Unterricht und die Individualisierung der Lernprozesse. Im Sinne eines kompetenzorientierten Unterrichts erhält dabei die selbstständige Arbeit und Eigeninitiative der Schüler einen hohen Stellenwert. Der mediale Einsatz darf allerdings kein Selbstzweck sein.

Unsere Lehrkräfte erhalten bedarfsorientierte interne und externe Unterstützung beim Erwerb einer zeitgemäßen Medienkompetenz. Digitale Medien unterstützen zunehmend die gesamte Schulfamilie in der Organisation und Kommunikation.

Die Ausstattung der Schule orientiert sich an den von der Schule definierten Erfordernissen für guten Unterricht. In Zusammenarbeit mit dem Sachaufwandsträger streben wir optimale Rahmenbedingungen für individuelles digitales Lehren und Lernen an unserer Schule an.



Schwerpunkte zum Mediencurriculum

- Die Schülerinnen und Schüler verfügen dauerhaft über eine hohe Lesefähigkeit und Lesemotivation.
- Die Schülerinnen und Schüler erwerben systematisch Strategien zur Informationsbeschaffung und -aufbereitung. Sie überprüfen Informationen kritisch auf ihren Wahrheitsgehalt.
- Das Präsentieren auch mithilfe digitaler Medien und Werkzeuge wird systematisch in allen Jahrgangsstufen vermittelt, erprobt und zunehmend optimiert.
- In jeder Jahrgangsstufe werden relevante Themen der Medienerziehung/-kunde vermittelt, um die Schülerinnen und Schüler zu befähigen, Medien reflektiert zu nutzen. Die Kommunikation über soziale Netzwerke spielt in diesem Zusammenhang eine große Rolle.
- Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Möglichkeit, sich kreativ mit digitalen Medien auseinanderzusetzen. Die daraus resultierenden Produkte finden auf verschiedene Weise Eingang in das Schulleben und den Unterricht der ganzen Schule.
- Alle interessierten Schülerinnen und Schüler beherrschen bis zum Ende ihrer Schulzeit die Grundzüge einer Programmiersprache. Auch für interessierte Grundschüler besteht die Möglichkeit einfache Programmierungen durchzuführen.

Schwerpunkte zum Fortbildungsplan

- Die Lehrkräfte verfügen über methodisch-didaktische Kompetenzen für den Unterricht im digitalen Klassenzimmer.
- Alle Lehrkräfte können mit den Geräten in den Klassenräumen routiniert umgehen und sind mit den im Unterricht gängigen Standard-Programmen für ihre Fächer vertraut.

Schwerpunkte zum Ausstattungsplan

- Die Schule besitzt ein Ausstattungs- und IT-Konzept, das insbesondere einen Internetzugang mit großer Bandbreite gewährleistet. (WLAN)
- Die fortlaufende Ausstattungsplanung orientiert sich an den Erfordernissen des Unterrichts (vgl. Mediencurriculum)
- Die Schule kann auf eine professionelle Administration und Wartung des gesamten schulischen IT-Netzwerkes durch Externe zurückgreifen.

Schwerpunkte zur Elternarbeit

- Die Eltern der Schülerinnen und Schüler sind über aktuelle Entwicklungen der Medienwelt von Kindern und Jugendlichen informiert und verfügen über Kompetenzen im Bereich der Medienerziehung. Insbesondere in diesem Bereich wird die Schule von externen Partnern der Jugendarbeit unterstützt.



Mediencurriculum

Das Mediencurriculum stützt sich auf den „**Kompetenzrahmen zur Medienbildung an bayerischen Schulen**“ des ISB (16.05.2017)

1. Basiskompetenzen

- 1.1 Medienangebote und Informatiksysteme (Hardware-, Software und/oder Netzwerkkomponenten) sach- und zielorientiert handhaben
- 1.2 Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien von Medienangeboten und Informatiksystemen durchdringen und zur Bewältigung neuer Herausforderungen einsetzen
- 1.3 Probleme insbesondere in Medienangeboten und Informatiksystemen identifizieren und auch mit Hilfe von Algorithmen lösen
- 1.4 Eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informatiksystemen zur Optimierung entwickeln

2. Suchen und Verarbeiten

- 2.1 Aufgabenstellungen klären, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln
- 2.2 Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen
- 2.3 Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten
- 2.4 Daten und Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren, modellieren und aufbereiten

3. Kommunizieren und Kooperieren

- 3.1 Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht interagieren
- 3.2 Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen
- 3.3 Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen
- 3.4 Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen

4. Produzieren und Präsentieren

- 4.1 Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen
- 4.2 Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen
- 4.3 Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieten
- 4.4 Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen

5. Analysieren und Reflektieren

- 5.1 Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informatiksystemen analysieren und bewerten
- 5.2 Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen
- 5.3 Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Berufs- und Arbeitswelt reflektieren
- 5.4 Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen

Mediencurriculum für die Jahrgangsstufen 1-4



	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangstufe 1	<p><u>Lesen</u></p> <p><u>Zuhören</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Die Ohren spitzen (Medienführerschein Bayern Modul 1) <p><u>Einführung in die Handhabung des Schulsystems</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Benutzung der Dokumentenkamera Benutzung des CD-Spielers PC/Tablet ein/ausschalten Umgang mit der Maus Starten von Lernprogrammen am PC (z.B. Antolin, Schlaufuchs, Oriolus...) Nutzen von LogIns Grundlegende Fachbegriffe kennen (Maus, LogIn, ...) <p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>	<p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>	<p><u>Austausch und Zusammenarbeit</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Einführung von Regeln Partnerarbeit mit Lernprogrammen innere Differenzierung <p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>	<p><u>Medienprodukte erstellen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Illustration von fremden oder eigenen Texten geübte Lesetexte aufzeichnen und abspielen Grußkarte erstellen <p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>	<p><u>Wirkung von Medien überdenken</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Wahrheit und Fiktion im TV Wünsche und Bedürfnisse Medien beeinflussen Gefühle Suchtgefahr bei Spielen und TV <p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>



	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangstufe 2	<p><u>Lesen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Projekt FILBY <p><u>Einführung in die Handhabung des Schulsystems</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Benutzung der Dokumentenkamera • Benutzung des CD-Spielers • PC/Tablet ein/ausschalten • Umgang mit der Maus • Starten von Lernprogrammen am PC (z.B. Antolin, Schlaufuchs, Oriolus...) • Nutzen von LogIns • Grundlegende Fachbegriffe kennen (Maus, LogIn, ...) • Nutzen einer Digitalen Fotokamera • Easy speak Mikros <p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>	<p><u>Den PC als Informationsmedium kennen lernen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mebis Suchfunktion nutzen • Kindersuchmaschine bedienen (Blinde Kuh,...) <p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>	<p><u>Austausch und Zusammenarbeit</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nachrichten System kennen lernen, zB via Antolin • Rechtliche Grundlagen für die Nutzung von Fotos <p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>	<p><u>Medienprodukte erstellen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Einladung erstellen • Klanggeschichte produzieren und vorspielen <p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>	<p><u>Wirkung von Medien überdenken</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Wahrheit und Fiktion von Games • Veröffentlichung von Fotos und mögliche Wirkung • Spielsuchtgefahr <p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>



	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangstufe 3	<p><u>Lesen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeitungsprojekt Klasse Kids <p><u>Einführung in die Handhabung des Schulsystems</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit, Fotokamera • Grundlegende Funktionen in WORD kennen (tippen, löschen, Groß-/Kleinschreibung, Fett, zentrieren, Ordner anlegen...) • Stick als transportablen Datenspeicher nutzen können • Druckerfunktionen kennen lernen • Arbeiten mit den Lernprogrammen • Benutzung von Easy Speak Mikros • In Mebis Learning Apps bearbeiten <p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>	<p><u>Einführung in die kindgerechte Recherche</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mebis Suchfunktion nutzen • Kindersuchmaschine bedienen (Blinde Kuh,...) • Inhalte in Mebis zu bestimmten Thema finden • Inhalte in einer Kindersuchmaschine finden • Diagramme/Statistiken suchen und erstellen <p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>	<p><u>Austausch und Zusammenarbeit</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fachbegriffe zu PC und Internet richtig anwenden • Vertonung eines Sprechstückes • Nachrichten System, zB via Antolin nutzen • Rechtliche Grundlagen für die Bearbeitung von Fotos <p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>	<p><u>Medienprodukte erstellen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mit WORD Texte erstellen(Gedicht, Aufsatz-Reinschrift, HA...) • Inhaltsverzeichnis zum Referat mit WORD erstellen <p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>	<p><u>Wirkung von Medien überdenken</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Wahrheit und Fiktion von Games • Veröffentlichung von Fotos und mögliche Wirkung • Spielsuchtgefahr • Medienführerschein Modul 2 Schein oder Wirklichkeit • Modul 5 Spiele <p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>



	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangstufe 4	<p><u>Lesen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeitungsprojekt Klasse Kids vgl. Medienführerschein Modul 7 <p><u>Einführung in die Handhabung des Schulsystems</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Weitere Funktionen von WORD kennen lernen • Arbeiten mit den Lernprogrammen • Benutzung von Easy Speak Mikros • In Mebis Learning Apps bearbeiten <p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>	<p><u>Einführung in die kindgerechte Recherche</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kids Wiki oder kidipedia kennen lernen • gezielt Suchmaschine, Plattform wählen und Inhalte finden <p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>	<p><u>Austausch und Zusammenarbeit</u></p> <p>Medienführerschein</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modul 4 Grenzenlose Kommunikation <p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>	<p><u>Medienprodukte erstellen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mit WORD Texte erstellen (Gedicht, Aufsatz-Reinschrift, HA...) • Bilder einfügen in Word Doc • Paper zum Referat mit WORD erstellen • Paper, Bilder.. via PC, Smart Board präsentieren <p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>	<p><u>Wirkung von Medien überdenken</u></p> <p>Medienführerschein</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modul 4 Kommunikation • Modul 6 Geistiges Eigentum • Modul 7 Mach dich schlau <p><i>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</i></p>



Mediencurriculum für die Jahrgangsstufen 5-9 (R-Bereich, gebundener Ganztag)

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
--	------------------	------------------------	-------------------------------	------------------------------	------------------------------

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangstufe 5	<p><u>sichere Handhabung des Schulsystems</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anmeldung am Schüler-PC - Drucken - Speichern - Ordner anlegen - Dateien verwalten - Anmeldung in mebis - Nutzen von einfachen Kursen in der Lernplatt-form <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p> <p>Mathematik; Deutsch; Englisch – mebis – Arbeitsblätter</p> <p>Deutsch: Lb. 3 – Brief / E-Mail schreiben</p> <p>Allgemein: bei Referaten</p>	<p><u>Kindgerecht recherchieren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - gezielte Recherche auf ausgewählten Seiten bzw. Suchmaschinen (z.B. Frag Finn, blinde Kuh) - Informationen entnehmen und sinnvoll zusammenfassen -> Kompetenz 3 <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p> <p>Deutsch: Lb. 1 + Lb. 2 – Buchpräsentationen</p> <p>GPG; NuT; Musik; Kunst – Referate zu verschiedenen Themen</p>	<p><u>Überblick über gängige Kommunikationsmedien</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - E-Mail (Account anlegen, Einsatz-zwecke erproben) - soziale Netzwerke <ul style="list-style-type: none"> ➤ Unterschiede ➤ Einsatzzweck ➤ rechtliche Bestimmungen - Handy im Alltag <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p> <p>Deutsch: Lb. 3 – Brief / E-Mail schreiben</p> <p>WiB: Lb. 5 - Handy</p> <p>Fachmann einladen – soziale Netzwerke</p>	<p><u>Informationen spielerisch/kreativ aufbereiten und präsentieren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestaltung einfacher Texte mit Word (lehrergeleitet) - kurze (Erklär-)videos oder Hörtexte gestalten - digitale Pinnwand anlegen <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p> <p>Mathematik: Lb. 3 + Lb. 4 – Erklärvideos zu geometrischen Figuren und Formen erstellen (Adobe Spark)</p> <p>Lb. 3 – evtl. Geogebra</p> <p>Kunst: Lb. 3 – Bild-Text-Kombination</p>	<p><u>Eigene Mediennutzung reflektieren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - „Medien non-stop?“ (eigene Medien-nutzung reflektieren und Risiken erkennen) <p><u>Einfluss der Medien auf Rollen und Weltbilder hinterfragen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - „Coole Superstars“ (Inszenierung von Casting-Shows im Fernsehen erkennen und bewerten) ➤ Material aus dem Medienführerschein <p>Deutsch: Lb. 1 + Lb. 2 (s. Ordner – Medienführerschein)</p> <p>Ethik: Lb. 6.2</p>

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangstufe 6	<p><u>sichere Handhabung des Schulsystems</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Arbeitsroutine auf der grafischen Oberfläche des Betriebssystems - sinnvolle Gestaltung der Nutzeroberfläche - Überblick über wichtige Office-Anwendungen (was dient wozu?) - Verschiedene Anwendungsprogramme und Apps als Hilfsmittel kennenlernen (z.B. Wörterbuch, Foren, Wikis,...) - Anmeldung in mebis - Weiterarbeit mit Kursen in der Lernplattform - Umgang mit der Mediathek <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p>	<p><u>Kindgerecht recherchieren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - sinnvolle und zielgerichtete Suche auf ausgewählten Suchmaschinen im Internet - Erweiterung der Suche auf alternative Suchmaschinen wie „duckduckgo“ und „startpage“ (Vergleich) - Suchbegriffe formulieren und auswählen - erste Suchstrategien entwickeln - weitere Medien suchen (Bilder, Filme, Routen) - Informationen entnehmen und sinnvoll zusammenfassen <p>-> Kompetenz 3</p> <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p>	<p><u>Probleme in der Kommunikation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Problematik sozialer Netzwerke (Cybermobbing) <ul style="list-style-type: none"> ➢ Ableitung von Umgangsregeln - sinnvolle und konstruktive Nutzung der Kommentarfunktion - Wo landen gepostete Informationen im Internet? - Spam-Mails <ul style="list-style-type: none"> ➢ Was ist das? ➢ Gefahren ➢ Filter <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p>	<p><u>Informationen kindgerecht aufbereiten und präsentieren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - einfache Aufbereitung von Informationen mit Word (Text und Bild, Rahmen) - Erklärvideos und Hörtexte gestalten und veröffentlichen - Kurzvorträge mit digitaler Unterstützung halten (Bild, Film,...) - digitale Pinnwand zu einem Thema pflegen <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p>	<p><u>Umgang mit Inhalten und Problemen sozialer Netzwerke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - „Ich im Netz I“ (Inhalte in sozialen Netzwerken reflektieren und bewerten) - „Ich im Netz II“ (Cybermobbing in sozialen Netzwerken thematisieren und vorbeugen) <p><u>Informationen aus dem Netz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - „Googelnde Wikipedianer“ (Informationen im Netz suchen, finden und bewerten) ➢ <i>Material aus dem Medienführerschein</i>



	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangstufe 7	<p><u>sichere Handhabung eines Arbeits-PCs und dessen Anwendungen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundlegender Umgang mit den wesentlichen Office-Anwendungen <ul style="list-style-type: none"> ➤ Daten eingeben ➤ Daten speichern ➤ Daten drucken - Möglichkeiten der externen Speicherung - Notwendigkeit der Sicherung von Daten - Verschiedene Anwendungsprogramme und Apps als Hilfsmittel nutzen (z.B. Wörterbuch, Foren, Wikis,...) - Einsatz unterschiedlicher Hardware (Handy, Tablet, Notebook, PC) - Anmeldung in mebis - Arbeit mit Kursen in der Lernplattform - Einsatz der Mediathek in der selbstständigen Arbeit - Kennenlernen des Prüfungsarchivs <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Wi7 – LB5 EDV-Grundlagen (unterschiedlichen Möglichkeiten der Datenspeicherung, Ordnerstruktur, Datenschutz, 	<p><u>Recherchieren und weitere digitale Infokanäle nutzen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - sinnvolle und zielgerichtete Suche im Internet - Suchstrategien festigen - erste Strategien zum Umgang mit Infofülle entwickeln - Informationen entnehmen und sinnvoll zusammenfassen -> Kompetenz 3 - Informationsbeschaffung aus Podcasts und Video-tutorials <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Anwendbar in allen Sachfächern Suchstrategien festlegen (Quellenarbeit und genaue Quellenangaben) • WiB7 Berufsorientierung (Qualität von Internetseiten analysieren und filtern) • WiK7 – LB6 Internetanwendungen, Informationen kritisch betrachten • D7 – LB2 Informationen zusammenfassen, kürzen, Kernfassung • M7 – LB2 Rationale Zahlenrechenregeln an alltagsnahen 	<p><u>Möglichkeiten der digitalen Kooperation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Nutzung von Chats und Foren zur gemeinsamen Arbeit - gemeinsames Erstellen von Wikis und Glossaren - Reflexion der eigenen Handynutzung <ul style="list-style-type: none"> ➤ Überarbeitung der Umgangsregeln - gemeinsame digitale Pinwand pflegen <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • anwendbar in allen Sachfächern • D7 – LB4 Sprachliche Verständigung untersuchen und reflektieren (digitale Sprachanalyse, Kommunikationsplattformen) 	<p><u>Informationen aufbereiten und digital präsentieren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ansprechende und selbstständige Aufbereitung von Informationen mit Word (Schriften, Grafiken, Rahmen) - Erstellen von Diagrammen - Einsatz von Präsentationssoftware (PowerPoint) bei Kurzvorträgen - Gestaltung von umfangreicheren Videos und Hörspielen <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • M7 – LB6 Diagramme und statistische Kennwerte • D7, Sachfächer Kurzvorträge (Erklärvideos) 	<p><u>Umgang mit Informationen aus dem Netz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - „Musik ohne Grenzen?“ (Grundlagen des Urheberrechts kennen und anwenden) <p><u>Wirkungsweisen verstehen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - „Produkt sucht Käufer“ (Werbung analysieren – Konsum reflektieren) ➤ <i>Material aus dem Medienführerschein</i> <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mu7 – LB1 Sprechen, Singen, Musizieren (Musicals, Pop- und Rocklieder) • WiB7 – LB4 Wirtschaft (Markterkundung, Angebot/Nachfrage, Marktstrategien)

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
	<p><i>Datensicherung)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> D7 – LB2 Lesen und mit weiteren Medien umgehen, Medien verstehen und nutzen (Onlinerecherche, Schlaupf, komoot, Online-Wörterbücher, Online-Schreibtrainer, Learning-apps, Englisch-Übungsseiten, mebis, e-learning) 	<p><i>Beispielen (Guthaben/Schulden, Temperaturschwankungen, Addition/Subtraktion)</i></p>			



	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 8	<p><u>sichere Handhabung eines Arbeits-PCs und dessen Anwendungen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - sicherer Umgang mit den wesentlichen Office-Anwendungen <ul style="list-style-type: none"> ➤ Daten eingeben ➤ Daten speichern ➤ Daten drucken ➤ Zusatzfunktionen nutzen - verschiedene Anwendungsprogramme und Apps gezielt als Hilfsmittel nutzen (z.B. Wörterbuch, Foren, Wikis,...) - unterschiedliche Hardware gezielt einsetzen (Handy, Tablet, Notebook, PC) - Anmeldung in mebis - Arbeit mit Kursen in der Lernplattform - Einsatz der Mediathek in der selbstständigen Arbeit <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p> <p>D8 3.1 Schreibfertigkeiten und –fähigkeiten</p> <p>D8 3.3 Texte überarbeiten</p> <p>Geogebra als umfassendes Werkzeug für Mathematische Erkenntnisse nutzen</p>	<p><u>Suchroutine entwickeln</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - erweiterte Suche nutzen - Informationen verwalten (z.B. mit Lesezeichen) - Strategien zum Umgang mit Infofülle festigen - Suchstrategien hinterfragen und verbessern - Informationen aus verschiedenen digitalen Kanälen recherchieren - Informationen entnehmen und sinnvoll zusammenfassen - Umgang mit Lizenzen und Urheberrecht <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p> <p>D8 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen</p> <p>D8 2.3 pragmatische Texte verstehen und nutzen</p> <p>D8 3.2 Texte planen und schreiben</p> <p>Recherche zu verschiedenen Themen in den Sachfächern</p>	<p><u>Anwendung in Projekten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - gezielte und sinnvolle Auswahl digitaler Kooperationsmöglichkeiten in eigenen Projekten - Unterschied zwischen geschäftlicher und privater Kommunikation (Regeln) - E-Mail in der Arbeitswelt (standardisierte Schreiben) <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p> <p>D8 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen</p> <p>D8 4.1 Sprachliche Verständigung untersuchen und reflektieren</p>	<p><u>Informationen selbstständig aufbereiten und digital präsentieren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ansprechende Gestaltung auch umfangreicherer Dokumente mit Word (Praktikumsbericht, Projektmappen,...) - Erstellen und Einbinden von Diagrammen - Einsatz von Präsentationssoftware (PowerPoint) - Übersichtliche und sinnvolle Gestaltung der Präsentationen - Umgang mit Lizenzen und Urheberrecht <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p> <p>D8 2.1 Lesetechniken (Audacity)</p> <p>D8 1.4 szenisches Spielen</p> <p>D8 1.2 Zu und vor anderen sprechen</p> <p>Mu8 Lb2 Musik – Mensch – Zeit (Arbeiten mit Sequenzerprogrammen)</p> <p>D8 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen</p> <p>D8 3.2 Texte planen und schreiben</p> <p>In allen Lernbereichen Mathematische Sachverhalte darstellen (Diagramme, Lernvideo)</p> <p>Erklärvideos in allen Sachfächern</p>	<p><u>Informationskanäle bewusst nutzen und Wirkungsweisen verstehen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - „Zeit für die Zeitung“ - „Im Informationsdschungel“ (Meinungsbildungsprozesse verstehen und hinterfragen) - „Ich im Netz III“ (Rechtliche Grundlagen kennen und reflektieren) ➤ Material aus dem Medienführerschein <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p> <p>D8 1.1 Hörmedien analysieren, reflektieren</p> <p>D8 2.3 pragmatische Texte verstehen und nutzen</p> <p>D8 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen</p>

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangstufe 9	<p><u>routinierte Handhabung eines Arbeits-PCs und dessen Anwendungen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - sicherer Umgang mit den wesentlichen Office-Anwendungen <ul style="list-style-type: none"> ➤ Daten eingeben ➤ Daten speichern ➤ Daten drucken ➤ Zusatzfunktionen nutzen - gezielte Auswahl von Speichermedien - Anwendungsprogramme und Apps gezielt als Hilfsmittel zur eigenständigen Arbeit nutzen (z.B. Wörterbuch, Foren, Wikis,...) - unterschiedliche Hard-ware zur jeweiligen Aufgabe passend einsetzen (Handy, Tablet, Notebook, PC) - Anmeldung in mebis - Arbeit mit Kursen in der Lernplattform - Einsatz der Mediathek Nutzen des Prüfungsarchivs zur Qualivorbereitung <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p> <p>PCB 9.3.1 Zellen- Bausteine der Lebewesen (Einsatz der Mediathek)</p> <p>Mathematik 9 Englisch 9 Deutsch 9 Qualivorbereitung Prüfungsarchiv Mediathek</p> <p>AWT 9.5.1 Zahlungsverkehr Banking Apps</p>	<p><u>selbstreflektierte Informationsbeschaffung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - erweiterte Suche nutzen - Suchstrategien anwenden und reflektieren - Strategien zum Umgang mit Infofülle anwenden - Informationen entnehmen und sinnvoll zusammenfassen - mit Richtigkeits- und Wahrheitsgehalt digitaler Informationen auseinandersetzen <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p> <p>Deutsch 9.2.5 Medien und Medienerfahrungen untersuchen z.B. Stoffsammlung Aufruf, Stellungnahme</p>	<p><u>eigenständige und reflektierte Anwendung in Projekten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Routine bei der Anwendung digitaler Kooperationsmöglichkeiten entwickeln - Sicherheit in geschäftlicher Kommunikation gewinnen - Reflexion der eigenen Nutzung digitaler Kommunikationsmöglichkeiten <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p> <p>Deutsch 9 Bewerbungsschreiben, Lebenslauf Eigene Texte schreiben (Quali) Sachlicher Brief</p> <p>Deutsch 9 Medienkonsum pro Woche → Folgen Projekt: Medienverzicht</p>	<p><u>Informationen adressatenbezogen aufbereiten und digital präsentieren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ansprechende und selbstständige Gestaltung auch umfangreicherer Dokumente mit Word - selbstständiges Erstellen und Einbinden von Diagrammen - Einsatz von Präsentationssoftware (PowerPoint) unter Beachtung wesentlicher Gestaltungskriterien - Einsatz von selbst produzierten Videos in der Präsentation - Möglichkeiten der Veröffentlichung (Blogs, youtube,...) und deren Risiken - Umgang mit Lizenzen und Urheberrecht <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p> <p>GSE 9.1.3 Deutschland und Europa im Kalten Krieg (Powerpoint Jugendkultur in Ost und West)</p>	<p><u>Eigene Mediennutzung reflektieren und kritisch hinterfragen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - „Generation Games?“ (digitale Spiele reflektieren und diskutieren) - „Ich als Urheber“ (Urheberrecht kennen und reflektieren) <p>➤ <i>Material aus dem Medienführerschein</i></p> <p><u>Möglichkeiten der Einbindung in den Lehrplan:</u></p> <p>Kunst 9 Urheberrecht Fotos im Netz / Medien im Netz / Film im Netz</p> <p>Deutsch 9 Gewalt im Netz / Computerspiele, Free-to-Play Spiele : kritische Bewertung Selbstreflexion Medienkonsum pro Woche</p> <p>Wirtschaft 9 Rechtliche Bedingungen von Privatkopien</p>