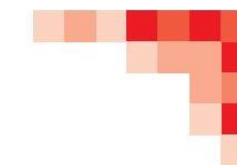


Medienkompetenzrahmen NRW	2
Jahrgangstufe 5	3
Jahrgangstufe 6	5
Jahrgangstufe 7	6
Jahrgangstufe 8	8
Jahrgangstufe 9	10
Jahrgangstufe 10	12
Jahrgangstufe 10	13
Sekundarstufe II	14










1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quellendokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



Jahrgangstufe 5

0. METHODENBAUSTEIN	1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMSÖSEN UND MODELLIEREN
0.1 Lernen lernen Effektiv lernen I (Vokabeln) E Lerntypen Pa (d. EF) Effektiv lernen I (Ha, Arbeitsplatz) Pk Heft-/Mappenführung (mit Vorgaben analog) Bi Visualisierung (Lernplakate) Mu	1.1 Medienausstattung (Hardware) Einführung iPad MedT	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse EGW-Teams Knigge KI/StL	4.1 Medienproduktion und Präsentation Jugendbuch (Literaturverfilmungen nach Gestaltungsmitteln untersuchen) D Herbarium: Ein digitales und thematisch sortiertes Foto-Herbarium anlegen Bi	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
0.2 Soziale Arbeitsform mdl. Vortrag (pers. Wahlthema u. Feedback) eR/kR Klassenregeln KL/StL	1.2 Digitale Werkzeuge Einführung PowerPoint E Einführung MS Teams MedT Einführung OneNote MedT Einführung EGW-AppStore MedT Learning words with mind maps (Simple Minds) E Understanding an looking up new Words (Einführung in pons.de) E Einführung Word D Segeln im Meer der Wörter (Wortarten unterscheiden und verwenden; Rechtschreibprogramm Thesaurus) D Kennübungen zu Blütenpflanzen Bi Karten lesen (Umgang mit dem Atlas, google maps und google earth) Ek Symmetrien (Geogebra) M	2.2 Informationsauswertung MM - Texterschließung I (Markieren u. Strukturieren) D MM - Mindmap/Brainstorming (Einführung in Simple Mind) Ku Okapi, Nasenbär und Co: Tiere und anderes beschreiben (Auf Basis von Recherchematerial berichten und beschreiben) D	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln EGW-Teams Knigge KI/StL	4.2 Gestaltungsmittel Von Wünschen und Träumen (Märchen und andere Erzählungen, auch als Cartoon, Hörtext etc. entdecken und gestalten) D	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen

0. METHODENBAUSTEIN 	1. BEDIENEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 	6. PROBLEMSÖSEN UND MODELLIEREN 
0.3 Soziale Stärkung	1.3 Datenorganisation Ordnerstruktur am EGW MedT	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft MM - Chats, soziale Netzwerke MedSc	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung Wie gehe ich mit Mobbing im Netz um? (Politische und soziale Auswirkung neuer Medien) Po	6.3 Modellieren und Programmieren
0.4 Projekte Konzentration und Entspannung Sp	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Sicherheitseinstellungen für das iPad MedT Umgang mit Passwörtern MedT persönliche Daten in sozialen Medien MedT	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Cybermobbing MedT	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Heldenbilder (Mediennutzung und Figurendarstellung in verschiedenen Medien erkunden) D (Warum) Verbringe ich zu viel Zeit am digitalen Endgerät? (Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft) Po	6.4 Bedeutung von Algorithmen

Jahrgangstufe 6

0. METHODENBAUSTEIN	1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMSÖSEN UND MODELLIEREN
0.2 Methodenbaustein Referate Protokolle I Wochenplan (mit Selbstüberprüfung) Mappenführung (mit Vorgaben digital mit OneNote)	1.1 Medienausstattung (Hardware) Informatiksysteme, Hardware und Software	2.1 Informationsrecherche MM - Internet (Suchmaschinen) MM - Texterschließung I (Gliederung und Hauptaussagen) Erfindungen: sehr patent! Sich und andere informieren (Informierende Sachtexte untersuchen und eigene Texte angeleitet planen) Internetrecherche zu Projekten des Umweltschutzes in der eigenen Umgebung Frühe Kulturen und erste Hochkulturen – Wirkmächtige Veränderungen in der Frühgeschichte der Menschheit. (ermitteln zielgerichtet Informationen und Daten in Geschichtsbüchern, digitalen Medienangeboten und in ihrem schulischen Umfeld zu ausgewählten Fragestellungen)	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Präsentation "Jesus von Nazareth in seiner Zeit und Umwelt" - Gruppenarbeit zu verschiedenen Schwerpunkten (Essen, Wohnen, Religion, Politik, Kleidung, etc. zur Zeit Jesu) mit anschließender adressatengerechter und medial aufbereiteter Präsentation der Ergebnisse Digitale Bildgeschichten (Fotografie, diverse Animationstechniken, Stopmotion) Lebenswelten im Mittelalter (präsentieren in analoger und digitaler Form (fach-)sprachlich angemessen Arbeitsergebnisse zu einer historischen Fragestellung)	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Kommunikation im Alltag und in der Informatik
0.2 Soziale Arbeitsform Gruppenarbeit u. Ergebnispräsentation der Gruppenarbeit	1.2 Digitale Werkzeuge Farblehre, Farbwirkung (z.Zt. Paint.net, GIMP) Muster und Figuren mit Geogebra MM - Diagramme und Tabellen I (Excel) Digitales Protokoll mit OneNote	2.2 Informationsauswertung Unterrichtsreihe "Glaube und Lebensgestaltung von Menschen jüdischen Glaubens – angeleitete Recherche zum Judentum und seiner Grundlagen mit anschließender Erstellung einer Mappe zum Thema "Judentum"	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel Mit allen Sinnen erleben - Bücher, Hörspiele und Filme entdecken (Mediale Darstellungen mit elementaren analytischen Methoden untersuchen)	5.2 Meinungsbildung Zusammenleben in den griechischen Poleis und im Imperium Romanum – die Bedeutung der griechisch-römischen Antike für die Gegenwart	6.2 Algorithmen erkennen Beschreibung von Abläufen und Algorithmen im Alltag
0.3 Soziale Stärkung 2 Module "Medien"	1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren Programmieren mit einer visuellen Programmierumgebung
0.4 Projekte	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen Automatisierung und künstlich Intelligenz

Jahrgangstufe 7

0. METHODENBAUSTEIN	1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMSÖSEN UND MODELLIEREN
0.1 Methodenbaustein Lesetechniken D	1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche Stoffe und ihre Eigenschaften (Recherche zu Stoffen, um deren Verwendung im Alltag mithilfe ihrer Eigenschaften zu begründen) Ch sur Internet: la musique F	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse das Verfassen einer zielsprachigen Email : L'anniversaire de Jules F	4.1 Medienproduktion und Präsentation Vorstellung der eigenen Person anhand eines Videos F Bewegte Bilder (PIVOT-Animation; Stopmotion) Ku	5.1 Medienanalyse Lebenswelten im Mittelalter (reflektieren die Wirkmächtigkeit von Geschichtsbildern und narrativen Stereotypen unter Berücksichtigung ihrer medialen Darstellung im öffentlichen Diskurs) Ge	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
0.2 Soziale Arbeitsform Kooperative Lernformen F/L	1.2 Digitale Werkzeuge Erstellen eines Textes in Word mit Spracheinstellungen und Autokorrektur. (My trip to Ireland/Scotland) E Nutzen der zum Lehrbuch gehörenden Klett-App für Audios, Videos und interaktive Übungen F Visualisierung von Satzgliedern (Besuch in den Thermen) L Einführung WTR/GTR M Prozentrechnung und Zinsrechnung mit Excel, WTR o. GTR M Konstruieren und Argumentieren mit Geogebra M	2.2 Informationsauswertung Vom Rohstoff zum Metall (Auseinandersetzung mit Texten und Diagrammen, um die Bedeutung des Metallrecyclings im Zusammenhang mit Ressourcenschonung und Energieeinsparung zu beschreiben und auf dieser Basis das eigene Konsum- und Entsorgungsverhalten zu bewerten) Ch Eine Informationsrecherche und -auswertung zu „Die Thermen - Freizeitevent der römischen Antike?“ L	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Los! Wie essen (,) Opa! (Kommunikative Anforderungen verschiedener Gesprächssituationen identifizieren und eigene Beiträge situations- und adressatengerecht gestalten) D	4.2 Gestaltungsmittel Vom besten Slogan bis zur größten Werbelüge (sprachliche Darstellungsstrategien und Gestaltungsmittel im Hinblick auf Qualität, Wirkung und Aussageabsicht untersuchen) D	5.2 Meinungsbildung Unterrichtsreihe "Biblische Texte als gedeutete Lebenserfahrung" - Die SuS bewerten anhand von Beispielen die Rezeption biblischer Texte in der analogen und digitalen Medienkultur eR/kR	6.2 Algorithmen erkennen Prozentrechnung und Zinsrechnung (anwendungsbezogene Tabellenkalkulation mit relativen und absoluten Zellbezügen) M

0. METHODENBAUSTEIN	1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMSÖSEN UND MODELLIEREN
<p>0.3 Soziale Stärkung</p>	<p>1.3 Datenorganisation</p>	<p>2.3 Informationsbewertung</p> <p>Der Welt den Rücken kehren? – Leben in klösterlichen Gemeinschaften – Informationsrecherchen, Bewertung von Informationen, Daten und Quellen und deren adressatengerechte Aufbereitung eR/kR</p> <p>Gutes Argument! (Eigene Positionen schriftlich sowie mündlich adressaten- und situationsangemessen begründen) D</p> <p>Kontinuität und Wandel in der Frühen Neuzeit - Um- und Aufbrüche in globaler Perspektive (wenden zielgerichtet Schritte der Interpretation von Quellen unterschiedlicher Gattungen auch unter Einbeziehung digitaler Medien an) Ge</p>	<p>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p> <p>MM - Chats, soziale Netzwerke Pk</p> <p>MM - Chats, soziale Netzwerke MedSc</p>	<p>4.3 Quelldokumentation</p> <p>Wie gehe ich mit Mobbing im Netz um? (Politische und soziale Auswirkung neuer Medien) Po</p>	<p>5.3 Identitätsbildung</p>	<p>6.3 Modellieren und Programmieren</p>
<p>0.4 Projekte</p> <p>Projekt I (fächerübergreifend, z.B. mit Sp, Ek, Mu, Ge) E</p>	<p>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</p>	<p>2.4 Informationskritik</p> <p>Unterrichtsreihe "Der Islam" - Die SuS nehmen zu einseitigen Darstellungen von Menschen jüdischen, christlichen und islamischen Glaubens im Alltag und in den Medien kritisch Stellung eR/kR</p>	<p>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</p>	<p>4.4 Rechtliche Grundlagen</p>	<p>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</p>	<p>6.4 Bedeutung von Algorithmen</p> <p>„Sattelzeit“ (ca. 1750 – 1870) – Aufbruch in die Moderne und Fortschritt für alle? (vergleichen gesellschaftliche Debatten um technische Innovationen in der Vergangenheit mit gegenwärtigen Diskussionen um die Digitalisierung) Ge</p>








Jahrgangstufe 8

0. METHODENBAUSTEIN	1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMSÖSEN UND MODELLIEREN
0.1 Methodenbaustein	1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche Informationen für Maßnahmen zum Biotop- und Artenschutz (z.B. Insektenschutz) recherchieren Bi	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Präsentation Präsentation und Veröffentlichung verschiedener Produkte zum Tag der offenen Tür (Römisches Alltagsleben) L Werbung macht die Firma froh und die Kunden ebenso? – Funktionen und Wirkungsweisen von Musik in der Werbung Mu Die Zeitung aufschlagen oder anklicken? (Informationen und Nachrichten in journalistischen Medien und in Kommunikationsmedien untersuchen und eigene „journalistische“ Texte gestalten) D	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
0.2 Soziale Arbeitsform	1.2 Digitale Werkzeuge Untersuchung der Struktur des Ökosystems Wald und Messung von abiotischen Faktoren: Mit einem Tabellenkalkulationsprogramm Werte berechnen und in einem Diagramm darstellen, Messwerte mit einer Tabellenkalkulationssoftware grafisch darstellen, Berechnung mit einem Tabellenkalkulationsprogramm durchführen. Bi Reaktionen zwischen Metallatomen und Metallionen als Elektronenübertragungsreaktionen deuten und diese auch mithilfe digitaler Animationen und Teilgleichungen erläutern Ch Quadratische Funktionen mit dem GTR/Geogebra entdecken M	2.2 Informationsauswertung Eine Informationsrecherche und -auswertung zu Hannibal und dem zweiten punischen Krieg (Hannibal ante portas) L	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln das Verfassen eines Blogs zu „Ma musique préférée“ F GN8. hdgdl 😊 (Den Einfluss von Kommunikationsmedien und -praktiken auf die Sprache untersuchen und dazu Stellung nehmen) D	4.2 Gestaltungsmittel Erstellen eines Lernvideo zum Thema „Sone, Mond & Erde“ Ph	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen Bestimmung von im Ökosystem vorkommenden Taxa: Die algorithmische Struktur eines Bestimmungsschlüssels erkennen und einen herkömmlichen sowie einen digitalen Bestimmungsschlüssel und eine digitale Bestimmungssapp (z.B. Naturblick, Flora-Incognita-App) nutzen Bi Reelle Zahlen – Quadratwurzeln näherungsweise bestimmen M

0. METHODENBAUSTEIN	1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMSÖSEN UND MODELLIEREN
<p>0.3 Soziale Stärkung</p> <p>Strategien der Selbstreflexion (Klassenseminar)</p> <p>KL/StL</p>	<p>1.3 Datenorganisation</p>	<p>2.3 Informationsbewertung</p> <p>MM - Karikatur-/ Statistikanalyse</p> <p>Pk</p> <p>„Sekten und religiöser Fundamentalismus“ - Die SuS recherchieren zu verschiedenen religiösen Gruppen im Internet und besonders auf deren eigenen Seiten und bewerten deren „Sektenhaftigkeit“ anhand vorher festgelegter Kriterien</p> <p>eR/kR</p> <p>„Light“ für die Frau, „Zero“ für den Mann (Beispiele und Strategien (u.a. Gender-Marketing) offener und versteckter Werbung in unterschiedlichen Medien untersuchen)</p> <p>D</p> <p>Die Zeitung aufschlagen oder anklicken? (Informationen und Nachrichten in journalistischen Medien und in Kommunikationsmedien untersuchen und eigene „journalistische“ Texte gestalten)</p> <p>D</p>	<p>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p> <p>Dating, Beziehung, Liebe – Partnerschaft und Sexualität verantwortungsbewusst leben – Mögliche Auswirkungen der Nutzung digitaler Medien auf die Gestaltung des eigenen Lebens und die Beziehung zu anderen, auch in Bezug auf Geschlechterrollen</p> <p>eR/kR</p>	<p>4.3 Quelldokumentation</p>	<p>5.3 Identitätsbildung</p>	<p>6.3 Modellieren und Programmieren</p>
<p>0.4 Projekte</p>	<p>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</p> <p>MM - Persönlicher Datenschutz</p> <p>MedSc</p>	<p>2.4 Informationskritik</p>	<p>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</p>	<p>4.4 Rechtliche Grundlagen</p>	<p>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</p>	<p>6.4 Bedeutung von Algorithmen</p>

Jahrgangstufe 9

0. METHODENBAUSTEIN	1. BEDIENDEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMSÖSEN UND MODELLIEREN
0.1 Methodenbaustein Quellenangaben u. Zitieren Ge	1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Präsentation Verfassen einer Online-Bewerbung F Auf die Performance kommt es an (Sich anhand von Webauftritten und Webangeboten über die Arbeits- und Berufswelt informieren; sich ziel- und formgerecht bewerben) D Rahmenbedingungen, Aufbrüche, Scheitern – Die Weimarer Republik 1918 -1933 (präsentieren in analoger und digitaler Form (fach-)sprachlich angemessen eigene historische Narrationen) Ge	5.1 Medienanalyse Imperialismus und Erster Weltkrieg - Vom Wettstreit der Imperien um „Weltherrschaft“ bis zur „Urkatastrophe“ des 20. Jahrhunderts (bewerten an einem konkreten Beispiel den Umgang mit geschichtskulturellen Zeugnissen deutscher Kolonialgeschichte unter Berücksichtigung digitaler Angebote) Ge	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
0.2 Soziale Arbeitsform	1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
	MM - Messen mit dem Multimeter Ph Spannungs-Strom-Kennlinien von elektrischen Bauteilen mit Multimetern/Cassy erfassen Ph	MM - Protokolle II - Mitschriften bei Filmen Ch Gase in unserer Atmosphäre/ Gase, wichtige Ausgangsstoffe für Industrierohstoffe (Informationen für ein technisches Verfahren zur Industrierohstoffgewinnung aus Gasen mithilfe digitaler Medien beschaffen und Bewertungskriterien auch unter Berücksichtigung der Energiespeicherung festlegen) Ch MM - Karten lesen - analog u. digital (Atlas/Google Maps/Google Earth) Ek Le monde du travail – über eine Statistik sprechen/Diagramme auswerten F			Die Macht der Posts (Informationsvermittlung und mediale Prozesse der Meinungsbildung zu einem aktuellen Nachrichtenthema untersuchen) D	

0. METHODENBAUST 	1. BEDIENDEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 	6. PROBLEMSÖSEN UND MODELLIEREN 
<p>0.3 Soziale Stärkung</p>	<p>1.3 Datenorganisation</p>	<p>2.3 Informationsbewertung</p>	<p>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p> <p>“Diakonie - was ist das?” mit Anbindung an das Sozialpraktikum – Die SuS beschreiben für konkrete Situationen aus ihrer Lebenswelt gemeinschaftsförderliches und gemeinschaftshinderliches Verhalten, auch im Hinblick auf die Nutzung von sozialen Medien</p> <p style="text-align: right;">eR/kR</p>	<p>4.3 Quelledokumentation</p>	<p>5.3 Identitätsbildung</p> <p>Angekommen in einer fremden Welt? (Identität und Fremdsein als Erfahrung in Literatur, Sprache und Medien)</p> <p style="text-align: right;">D</p> <p>Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg – Ursachen und Folgen, Verantwortung und Schuld (beurteilen Folgen der Flucht- und Vertreibungsbewegungen für die Betroffenen und die Nachkriegsgesellschaft auch unter Berücksichtigung digitaler Angebote)</p> <p style="text-align: right;">Ge</p>	<p>0.3 Modellieren und Programmieren</p>
<p>0.4 Projekte</p> <p>Projekt II (WPU mit Präsentation)</p> <p style="text-align: right;">IF</p>	<p>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</p>	<p>2.4 Informationskritik</p>	<p>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</p>	<p>4.4 Rechtliche Grundlagen</p> <p>MM - Urheberrecht & Sicherheit im Netz</p> <p style="text-align: right;">Pk</p>	<p>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</p> <p>MM – Spielsucht</p> <p>Les jeunes et les médias - Jugend und Medien</p> <p style="text-align: right;">D F</p>	<p>6.4 Bedeutung von Algorithmen</p>

Jahrgangstufe 10

0. METHODENBAUSTEIN	1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMSÖSEN UND MODELLIEREN
0.1 Methodenbaustein	1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
			das Verfassen einer zielsprachigen Email : engagement social F	Blockbildung und internationale Verflechtungen seit 1945 (präsentieren in analoger und digitaler Form (fach-)sprachlich angemessen eigene historische Narrationen) Ge	Medien – Wirklichkeit - Wahrheit PI	
0.2 Soziale Arbeitsform	1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
	räumliche Strukturen von Kohlenwasserstoffmolekülen auch mithilfe von digitalen Modellen veranschaulichen Ch unterschiedliche Darstellungen von Modellen kleiner Moleküle auch mithilfe einer Software vergleichend gegenüberstellen Ch Werbung, Werbestrategien (Aktuelle Bildbearbeitungsprogramme, z.Zt. Paint, GIMP) Ku „Abschied aus Rom (differenziert üben) - Übersetzungsmethoden anwenden und visualisieren L Aufgezeichnete Kraftwirkungen mit Hilfe digitaler Werkzeuge mit einer Ausgleichsgeraden versehen (Excel, GTR oder Cassy) Ph			Modellentwicklung zur Vorhersage des Ablaufs der Mitose: Den Ablauf der Mitose mit einem Stop-Motion-Film modellieren, Arbeitsprozesse und Ergebnisse in strukturierter Form mithilfe analoger und digitaler Medien nachvollziehbar dokumentieren und dabei Bildungs- und Fachsprache sowie fachtypische Darstellungsformen verwenden. Bi Wasser, mehr als ein Lösemittel (unterschiedliche Darstellungen von Modellen kleiner Moleküle auch mithilfe einer Software vergleichend gegenüberstellen) Ch Reaktionen von sauren mit alkalischen Lösungen (eine ausgewählte Neutralisationsreaktion auf Teilchenebene als digitale Präsentation gestalten) Ch “Kirche im NS - Kirche im Wandel - Kirche in Staat und Gesellschaft” - Die SuS nutzen und reflektieren aktuelle und historische Gestaltungsmittel und Medienprodukte und beurteilen deren Qualität, Wirkung und Aussageabsicht eR/kR	Werbung analysieren und variieren Ku Eigene Position zur Kernenergienutzung vertreten Ph Eigene Position zur Nutzung regenerativer Energiequellen vertreten Ph Deutsch-deutsche Beziehungen nach 1945 – gesellschaftliche und wirtschaftliche Entwicklungen (vergleichen Deutungen unter Berücksichtigung der Geschichts- und Erinnerungskultur, außerschulischer Lernorte und digitaler Deutungsangebote und nehmen kritisch Stellung dazu) Ge	Proportionale Zusammenhänge anhand von Kraftwirkungen aus experimentellen Daten erkennen Ph

Jahrgangstufe 10

0. METHODENBAUSTEIN	1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMSÖSEN UND MODELLIEREN
0.3 Soziale Stärkung	1.3 Datenorganisation	<p>2.3 Informationsbewertung</p> <p>Risiken und Nutzen bei der Verwendung saurer und alkalischer Lösungen (Aussagen zu sauren, alkalischen und neutralen Lösungen in analogen und digitalen Medien kritisch hinterfragen)</p> <p style="text-align: right;">Ch</p> <p>Informationen verschiedener Interessengruppen zur Kernenergienutzung aus digitalen und gedruckten Quellen kritisch bewerten</p> <p style="text-align: right;">Ph</p> <p>Informationen verschiedener Interessengruppen zur Nutzung regenerativer Energiequellen aus digitalen und gedruckten Quellen kritisch bewerten</p> <p style="text-align: right;">Ph</p>	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelledokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
0.4 Projekte	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
Projekt III (fächerübergreifend) noch zu klären			Cyberharcèlement			
			F		Bi	
					eR/kR	
					Ku	

Sekundarstufe II

0. METHODENBAUST	1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMSÖSEN UND MODELLIEREN
0.1 Methodenbaustein Essay-und Klausurtraining EF-E	1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche MM - Unibibliothek - Erkundung (Recherche und Nutzung -> FA) Q1-D	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Audiodateienarbeiten nutzen Q1/Q2-S0 Funktion(suntersuchungen) mit GTR/Geogebra EF-M	4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
0.2 Soziale Arbeitsform	1.2 Digitale Werkzeuge kritisch reflektiertes Nutzen und Bewerten von digitalen Wörterbüchern EF-F Funktion(suntersuchungen) mit GTR/Geogebra EF-M Exponentialfunktionen mit GTR/Geogebra EF-M Quizzlet als Vokabeltrainer Q1/Q2-S0	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
0.3 Soziale Stärkung Orientierungstage EF-KL/StL	1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung MM – Bildanalyse EF-Ku	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation Facharbeiten alle	5.3 Identitätsbildung „Mein digitales Ich: „Do you LIKE me?“ - Chancen und Risiken der Nutzung sozialer Netzwerke für die Identitätsentwicklung Jugendlicher Q1-Pa	0.3 Modellieren und Programmieren
0.4 Projekte	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Cyberbullying (Kurzreihe) EF-E	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	0.4 Bedeutung von Algorithmen