

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

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

Kunst

Umgang mit Bilddateien, Anlegen von Ordnern, sichere Speicherung von Arbeitsergebnissen.
Möglichkeiten der Digitalisierung von Bildern (fotografieren / scannen).

Physik

Diagramme mit dem Computer erstellen (Temperaturen übersichtlich darstellen)

1.2 Digitale Werkzeuge

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

Darstellen und Gestalten

Digitale Aufnahmetechnik mit ersten Gestaltungen erproben; Filmische Dokumentation der Vorträge

Deutsch

Gedichte vortragen und gestalten – Rechtschreibung erforschen: Strategien und Regeln finden, Gegebenenfalls Gedichte am Computer gestalten; den Text schreiben und speichern, das Format einrichten und den Text gestalten.

Englisch

Learning new vocabulary; Analoge und digitale Methoden zum Vokabellernen kennen lernen; Learning words with mind maps; Mind maps digital nutzen; Collecting information with digital tools; Digitale Tools zum Erstellen von Notizen kennen lernen, eine Tabelle anlegen

Understanding and looking up new words; Unbekannte Wörter auch in einem Online-Dictionary nachschlagen; Check your spelling;

Besonderheiten der elektronischen Textüberprüfung kennen lernen; Scanning; Texte nach bestimmten Informationen scannen, auch digital;

Marking up a text; Mit analogen oder digitalen Tools einen Text markieren

Erdkunde

Die Schülerinnen und Schüler orientieren sich unmittelbar vor Ort und mittelbar mithilfe von Karten und einfachen web- bzw. GPS-basierten Anwendungen (Nutzung digitaler Werkzeuge, z.B. Google Earth; Nutzung GIS der Stadt RE)

Geschichte

Die SuS schulen in einem digitalen Rundgang durch die Höhle von Lascaux (alternativ Grabkammer des Tutanchamun) ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten in Bedienung und Anwendung digitaler Werkzeuge und beurteilen Vor- und Nachteile digitaler Medienangebote.

Eine Quiz-App nutzen, um ein abschließendes Quiz zum Thema Ägypten zu erstellen.

Kunst

Umgang mit einfachen Bildbearbeitungsprogrammen Verfremdung / Bearbeitung eigener Portraitbilder.

Mathematik

Erstellung eines Fragebogens mit einem Textprogramm; Schreiben eines Berichts mit einem Textprogramm; Vergleich verschiedener digitaler Zufallsgeneratoren für den Würfelwurf; Winkelmessen mit dem Smartphone; Erzeugung achsensymmetrischer Gesichter; Digitale Geobretter;

Erstellung einer Rezeptdatei mit einem Tabellenkalkulationsprogramm; Sortieren und Runden von Zahlen mit einem Tabellenkalkulationsprogramm;

Zeichnen von geometrischen Figuren mit einem Geometrieprogramm

Musik

Kennenlernen und Anwenden von digitalen Aufnahmetechniken; Audioaufnahmen eines Hörspiels über berühmte Hits der klassischen Musik erstellen und beurteilen; Medienprodukt zur musikalischen Raumgestaltung am Tablet (z.B. Fahrstuhlmusik)

Politik

Die SuS führen eine eigene Erhebung, auch unter Verwendung digitaler Medien durch: eine Umfrage zum Taschengeld mit GrafStat durchführen; ein Medientagebuch erstellen.

Physik

Verwendung digitaler Karten zur Lokalisierung/Kartierung des Erdmagnetfeldes; Nutzen von Experiment-Simulationen zum Thema „Licht“

Diagramme mit dem Computer erstellen (Temperaturen übersichtlich darstellen)

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.3 Datenorganisation

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

Darstellen und Gestalten

Gestaltungen aufnehmen und speichern

Englisch

Study poster; Ein digitales Poster speichern, ablegen, ergänzen und teilen; taking notes

Physik

Diagramme mit dem Computer erstellen (Temperaturen übersichtlich darstellen)

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Deutsch

Medienzeit – Was passiert in unserem Kopf: im Internet recherchieren: Kindersuchmaschinennutzen, Suchergebnisse prüfen

Erdkunde

Die Schülerinnen und Schüler identifizieren geographische Sachverhalte auch mittels einfacher digitaler Medien und entwickeln erste Fragestellungen (Informationsrecherche: Apps auf Reisen).

Englisch

Bildsuche im Internet Suchbegriffe reflektieren

Evangelische Religionslehre

Die SuS recherchieren angeleitet, auch in webbasierten Medien, Informationen und Daten zu religiös relevanten Themen und geben sie adressatenbezogen weiter.

Geschichte

Die SuS schulen ihre Fertigkeiten im Aufgabenfeld informieren und recherchieren indem sie sich mithilfe des Internets über die Papyrusherstellung bzw. den „Fluch des Pharaos“ informieren.

Die SuS schulen ihre Fertigkeiten im Aufgabenfeld Informationsrecherche und Informationsauswertung, indem sie einen virtuellen Stadtrundgang durch Rom unternehmen und die Erkenntnisse mit Rekonstruktionsskizzen vergleichen.

Katholische Religionslehre

Die SuS nutzen digitale Medien zur Erschließung religiös relevanter Themen, führen im Internet angeleitete Informationsrecherchen zu religiös relevanten Themen durch, bewerten die Informationen und bereiten sie adressatengerecht auf.

Kunst

Online Recherche zu Werbetechniken und Verbraucherbeeinflussung. Auffinden bekannter Werbekampagnen (Plakate) und ggf. auch digitaler Werbekonzepte.

Mathematik

Suche nach Flüssen auf einer Weltkarte im Internet; Verlauf ausgewählter Kanäle; Täglicher Wasserverbrauch einer Person; Achsensymmetrie in Wappen; Nutzung von Hydrantenschildern; Arten von Würfelnetzen; Vierecke in Vereinswappen; Festlegung der Dauer von Tagen, Monaten und Jahren; Transportkapazität eines Containerschiffs

Philosophie/Praktische Philosophie

Internetrecherche, z.B. zu verschiedenen Religionen

Physik

Suchen und Finden im Internet zum Thema Magnetismus; Fake News? – Internetrecherche zum Thema Supermagnete; Internetrecherche zum Thema elektrische Quellen und Geräte, Planung und Durchführung einer Umfrage (Lärm und Lärmschutz)

Politik

Die SuS erschließen mithilfe verschiedener digitaler und analoger Medien sowie elementarer Lern- und Arbeitstechniken politische, ökonomische und gesellschaftliche Sachverhalte: einen Leitfaden für eine gute Klassengemeinschaft erstellen; eine Markterkundung durchführen.

2.2 Informationsauswertung

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

Deutsch

Medienzeit – Was passiert in unserem Kopf: Informationstexte aus dem Internet auswerten: Informationen auswählen, zusammenfassen und ordnen.

Erdkunde

Die SuS nutzen Inhaltsverzeichnis, Register und Planquadrate im Atlas sowie digitale Kartenanwendungen zur Orientierung und Lokalisierung (z.B. verschiedene Luftbildaufnahmen, analoge und digitale Texte zur Beantwortung raumbezogener Fragestellungen)

Englisch

Informationen aus Kurzfilmen entnehmen; Informationen aus Kurzfilmen entnehmen, verarbeiten, aufbereiten

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.2 Informationsauswertung

Evangelische Religionslehre

Die SuS recherchieren angeleitet, auch in webbasierten Medien, Informationen und Daten zu religiös relevanten Themen und geben sie adressatenbezogen weiter.

Geschichte

Die SuS schulen ihre Fertigkeiten im Aufgabenfeld Informationsrecherche und Informationsauswertung, indem sie einen virtuellen Stadtrundgang durch Rom unternehmen und die Erkenntnisse mit Rekonstruktionszeichnungen vergleichen.

Katholische Religionslehre

Die SuS nutzen digitale Medien zur Erschließung religiös relevanter Themen.

Kunst

Gemeinsamkeiten bei Werbetechniken erschließen; spezielle Werbestrategien für bestimmte Produktarten, z.B. Kleidung, Genussmittel, etc. (1.Halbj. 6. Kl.).

Mathematik

Wettkampfkarten zum Bereich "Schwimmen"; Daten über verschiedene Walarten; Vergleich verschiedener Getränkearten; Bedeutung verschiedener Musiknoten

Philosophie/Praktische Philosophie

Tabellen und Statistiken erstellen und auswerten

Physik

Suchen und Finden im Internet zum Thema Magnetismus; Fake News? – Internetrecherche zum Thema Supermagnete

2.3 Informationsbewertung

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

Evangelische Religionslehre

Die SuS nehmen zu einseitigen Darstellungen von Menschen jüdischen, christlichen und islamischen Glaubens im Alltag oder in Medien Stellung.

Katholische Religionslehre

Die SuS nehmen zu einseitigen Darstellungen Menschen jüdischen, christlichen und islamischen Glaubens im Alltag oder in den Medien Stellung, führen im Internet angeleitet Informationsrecherchen zu religiös relevanten Themen durch, bewerten die Informationen und bereiten sie adressatengerecht auf, bewerten an Beispielen die Rezeption des Lebens und Wirkens Jesu in der analogen und digitalen Medienkultur, bewerten an Beispielen die Rezeption biblischer Texte in der analogen und digitalen Medienkultur.

Physik

Suchen und Finden im Internet zum Thema Magnetismus; Fake News? – Internetrecherche zum Thema Supermagnete; Experimentelle Überprüfung von Experiment-Simulationen zum Thema „Licht“

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

Evangelische Religionslehre

Die SuS nehmen zu einseitigen Darstellungen von Menschen jüdischen, christlichen und islamischen Glaubens im Alltag oder in Medien Stellung.

Katholische Religionslehre

Die SuS nehmen zu einseitigen Darstellungen Menschen jüdischen, christlichen und islamischen Glaubens im Alltag oder in den Medien Stellung.

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

Deutsch

Miteinander sprechen – Die eigene Meinung begründen: Eine Meinung schriftlich begründen (Email oder Brief).

Evangelische Religionslehre

Die SuS planen, gestalten und präsentieren fachbezogene Medienprodukte adressatengerecht und nutzen Möglichkeiten des digitalen Veröffentlichens und Teilens.

Geschichte

Die SuS schulen ihre Fertigkeiten im Aufgabenfeld Kommunizieren und Kooperieren anhand der Plattform ZUMpad, auf der sie sich zur Fragestellung „Athen- eine Demokratie für alle?“ austauschen.

Politik

Die SuS setzen analoge und digitale Medienprodukte zu konkreten, fachbezogenen Sachverhalten sowie Problemlagen argumentativ ein: ein Video über Demokratie in der Schule drehen; ein Kahoot erstellen.

Die SuS nutzen digitale und analoge Medien als Informations- und Kommunikationsmittel: persönliche Informationen für Freunde in sozialen Netzwerken; Vor- und Nachteile der ständigen Erreichbarkeit; Lisas Leben auf Whatsapp; der Klassenchat als digitales Werkzeug für Information und Kommunikation.

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Evangelische Religionslehre

Die SuS beschreiben für konkrete Situationen aus ihrer Lebenswelt gemeinschaftsförderliches und gemeinschaftshinderliches Verhalten, auch im Hinblick auf die Nutzung sozialer Medien.

Philosophie/Praktische Philosophie

Regeln für digitale Kommunikation kennen, beurteilen und einhalten (Medienwelten)

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

Philosophie/Praktische Philosophie

Regeln der Kommunikation kennen und einhalten

Katholische Religionslehre

Die SuS erörtern persönliche und gesellschaftliche Konsequenzen einer an biblisch-christlicher Ethik orientierten Lebens- und Weltgestaltung, auch im Hinblick auf Herausforderungen durch den digitalen Wandel der Gesellschaft.

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

Philosophie/Praktische Philosophie

Cybergewalt (Mobbing in sozialen Netzwerken) erkennen und richtig damit umgehen

Politik

Die SuS erschließen rechtliche Grundlagen für die Mediennutzung in Schule und privatem Umfeld: Bedeutung und rechtliche Folgen von Cybermobbing.

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

Biologie

weitere Wirbeltierklassen: exemplarische Betrachtung von je zwei heimischen Vertretern in digitalen Präsentationen (Anknüpfung Heidhof).

Darstellen und Gestalten

Gestaltung und Präsentation eines Hörspiels

Erdkunde

Die SuS präsentieren Arbeitsergebnisse mithilfe analoger und digitaler Techniken verständlich und adressatenbezogen unter Verwendung eingeführter Fachbegriffe (z.B. Erstellung einer Präsentation).

Englisch

How to make a digital poster; Merkmale eines digitalen Posters kennenlernen und umsetzen; Putting a page together; Layout einer digitalen Seite gestalten; Making a vocabulary picture poster; Study poster; Ein Poster analog oder digital erstellen und auch teilen; Presenting a photo

Evangelische Religionslehre

Die SuS planen, gestalten und präsentieren fachbezogene Medienprodukte adressatengerecht und nutzen Möglichkeiten des digitalen Veröffentlichens und Teilens.

Geschichte

Eine Quiz-App nutzen, um ein abschließendes Quiz zum Thema Ägypten zu erstellen.

Die SuS präsentieren Ergebnisse zu Sehenswürdigkeiten des Alten Roms digital.

Katholische Religionslehre

führen im Internet angeleitete Informationsrecherchen zu religiös relevanten Themen durch, bewerten die Informationen und bereiten sie adressatengerecht auf

Mathematik

auf verschiedene Arten berechnen; Grundeinheiten von Alltagsgrößen; Sinnvolles Runden von Längen- und Massenangaben; Gewichtsentwicklung von Babys; Zerlegung einer Zahl in zwei Faktoren; Bedeutung von Primzahlen in der heutigen Welt; Gestaltung eines Lernposters; optische Täuschungen; Dreidimensionale Darstellungen von Körpern

Musik

Audioaufnahmen eines Hörspiels über berühmte Hits der klassischen Musik erstellen und beurteilen; Medienprodukt zur musikalischen Raumgestaltung am Tablet (z.B. Fahrstuhlmusik)

Philosophie/Praktische Philosophie

Autoporträt

Physik

Erstellung von Lernplakaten (Wiederholung/Zusammenfassung der Themenreihe „Elektrische Stromkreise“)

4.2 Gestaltungsmittel

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

Darstellen und Gestalten

Werbeplakate entwerfen und beurteilen

Deutsch

Medienzeit – Was passiert in unserem Kopf: Informationen und Daten aus Printmedien und digitalen Medien gezielt auswerten, Angeleitet die Qualität verschiedener altersgemäßer Quellen prüfen und bewerten.

Englisch

Putting a page together; Adressatengerechtes Layout finden und anwenden

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.2 Gestaltungsmittel

Mathematik

Gestaltung einer Mindmap; Erklärvideos

Musik

Erstellen von Klangcollagen am PC/Tablet zum Alltagssoundtrack der SuS; Audioaufnahmen eines Hörspiels über berühmte Hits der klassischen Musik erstellen und beurteilen; Medienprodukt zur musikalischen Raumgestaltung am Tablet (z.B. Fahrstuhlmusik)

Physik

Erstellung von Lernplakaten (Wiederholung/Zusammenfassung der Themenreihe „Elektrische Stromkreise“)
Erstellung einer Lärmkarte unter Verwendung eines Schallpegelmessgerätes (bzw. einer entsprechenden App)

4.3 Quelldokumentation

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

Englisch

Bildsuche im Internet Quelle erkennen und angeben; Presenting a photo; Hinweise zur Quelldokumentationen bei Verwendung eines Bildes kennen

4.4 Rechtliche Grundlagen

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

Englisch

Putting a page together; Sensibilisierung bei der Verwendung von Bildern

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

Englisch

School rules; Umgang mit Handys

Politik

Die SuS beschreiben in Grundzügen Funktionen und Wirkungen von Medien in der digitalisierten Welt: ein Medientagebuch erstellen; Kommunikation: "Früher war alles besser!" oder schlechter?

Die SuS beschreiben Möglichkeiten der Informationsgewinnung sowie Wirkungen digitaler und analoger Medien: Vor- und Nachteile der ständigen Erreichbarkeit; Video: Social Media.

Geschichte

Die SuS schulen ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten im Aufgabenfeld Analysieren und reflektieren, indem sie das Computerspiel „Die Sims – Mittelalter“ untersuchen.

5.2 Meinungsbildung

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

5.3 Identitätsbildung

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

Katholische Religionslehre

Die SuS beschreiben mögliche Auswirkungen der Nutzung von (digitalen) Medien auf die Gestaltung des eigenen Lebens und die Beziehung zu anderen – auch in Bezug auf Geschlechterrollen.

Politik

Die SuS beschreiben Möglichkeiten der Informationsgewinnung sowie Wirkungen digitaler und analoger Medien: Vor- und Nachteile der ständigen Erreichbarkeit; Video: Social Media.

Die SuS stellen den Einfluss sozialer Netzwerke im Alltag dar: Vor- und Nachteile der ständigen Erreichbarkeit; Video: Social Media im Erklärfilm; Lisas Leben auf Whatsapp.

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

Philosophie/Praktische Philosophie

Mediennutzung kritisch reflektieren (Medienwelten, Medientagebuch)

Politik

Die SuS reflektieren den Wirkungsgrad der von ihnen erstellten Medien: Medientagebuch.

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

Mathematik

Einsatz von Besucherzählern auf Internetseiten

6.2 Algorithmen erkennen

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

Biologie

Algorithmen in einem Bestimmungsschlüssel erkennen.

Mathematik

Vergleich verschiedener digitaler Zufallsgeneratoren für den Würfelwurf

Musik

Medienprodukt zur musikalischen Raumgestaltung am Tablet (z.B. Fahrstuhlmusik)

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**

6.4 Bedeutung von Algorithmen

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

Katholische Religionslehre

Konsequenzen einer an biblischchristlicher Ethik orientierten Lebens- und Weltgestaltung, auch im Hinblick auf Herausforderungen durch den digitalen Wandel der Gesellschaft