

Klasse

5

Mediencurriculum



Fach	Kompetenz	Beschreibung/Medium	Termin (voraus- sichtl.)	Erledigt (Datum, Name)
D bzw. Klass- leiter	Computer- grundlagen: Computer- raum u. Office 365	Verhalten im Computerraum Anmeldung mit Benutzername u. Passwort Office 365: erste Einführung	Schul- jahres- beginn	
L1	Am PC lernen/ üben	L1: Formenlehre: Formenübungen am PC (Materialien von Schulbuchverlagen)		
E1		E1: Nutzung d. E-Learning Angebote zum Lehrwerk, eigenständige Nutzung v. Hördateien u. Kennenlernen v. Lernplattformen		
D L1	Suchen, Verarbeiten, Bewerten	D: Bibliotheksralley oder -führung	Schul- jahres- beginn	
D E1 L1	Recherche u. Präsentation	D Informieren über Arbeitsergebnisse/ Sachthema/ Ganzschrift (einfaches Anschauungsmaterial, z. B. Plakate) E1: Präsentation eines „school club“ (Plakat) L1: YouTube-Clips zur Topografie Roms L1: Informieren über Mythen u. Helden/röm. Alltags- u. Privatleben (einfaches Anschauungsmaterial, Dokumentenkamera)		
D E1	Text- verarbeitung	D: Anwendung v. Textverarbeitungsprogrammen zum Schreiben u. Überarbeiten von Texten (ggf. im Team mit Office 365) , z.B. Brief, Bericht, Vorgangsbeschreibung, Anleitung o. Erzählung E1: Verfassen/Überarbeiten von Emails an (fiktive) Kinder im UK, in denen sich die SuSen selbst, ihre Familien, Hobbies etc. vorstellen		
D	Fach- spezifische	D: Antolin zur Leseförderung		

M	Anwendungen	M: Einsatz einer dynamischen Geometriesoftware: geometrische Grundfiguren erkennen u. erzeugen/zeichnen		
Geo		Geo: Umgang mit Karten und digitalen Geo- Medien: Google-Maps, Weltatlas online, evtl. „Diercke Digitale Wandkarten“		
Mu	Audio	Mu: Klassenmusizieren mit verschiedenen Keyboards		
D	Analysieren u. Reflektieren/ Medien-nutzung	D: Kritische Auseinandersetzung mit der eigenen Mediennutzung u. -rezeption (z. B. Dauer, Wirkung u. Ziel) (vgl. <i>Medienführerschein Medien non-stop - die eigene Mediennutzung reflektieren u. bewerten</i>)		
Eth		Eth: Kontrollstrategien zur Mediennutzung: Analyse der eigenen Nutzung (Wochenstatistik nach Zeit u. Dauer; Whats App) (vgl. <i>Medienführerschein "Medien non-stop", s.o. D</i>)		
EvRel		EvRel: Austausch über soziale Medien und unterschiedliche Arten der Kommunikation, Rollenspiele (vgl. <i>Medienführerschein "Medien non-stop", s.o. D</i>)		
D	Filmanalyse	Ggf. D: Analyse v. Hörtexten oder Filmen, z.B. in Verbindung mit Lektüre: Mittel zur Erzeugung von Gefühlen (z. B. Perspektive, Musik u. Geräusche)		
		E: Analyse von einfachen Filmsequenzen/ Anwendung: Videos zum Lehrbuch und ggf. zur Einführung landeskundlicher sowie kultureller Inhalte/ Phänomene u. von Grammatik		
KRel	Kreatives Gestalten	Ggf. KRel: persönliche Bedeutung der Bibel (ggf. auch kreative Umsetzung)		
D		Ggf. D: beim szenischen Spiel ggf. Medien gestalterisch einsetzen		



Fach	Kompetenz	Beschreibung/Medium	Termin (voraus sichtl.)	Erledigt (Datum, Name)
Inf/ NuT	Computer- grundlagen	NT Inf: Informationen u. Daten sicher speichern, ordnen u. abrufen (eigenes Endgerät, Lernplattform, Webspeicher) NT Inf: Hierarchische Informations- strukturen (Baumdiagramm)		
D M E2 L1 L2	Fach- spezifische Nachschlage- werke/ Anwendungen zum digitalen Lernen	D: Antolin zur Leseförderung M: Reflektierter Umgang mit Ergebnisanzeigen digitaler Rechenhilfen (z.B. Taschenrechner-App) E2: Nutzung der E-Learning Angebote zum Lehrwerk, eigenständige Nutzung von Hördateien u. Kennenlernen von Lernplattformen L1: Vertiefung d. Wortschatzkenntnisse durch elektronisches Wortschatz-Training L2: Formenlehre: Formenübungen am PC (Materialien von Schulbuchverlagen)		
D F2	Suchen, Verarbeiten, Bewerten: Bücherei	D: Besuch Schulbibliothek oder Gemeindebibliothek (Ordnungsprinzipien, Katalog) F2: Besuch v. Büchereien (Ordnungsprinzipien/ Umgang mit Katalogen)		
NT/ Inf +X D	Internet- recherche und Präsentation Urheberrecht	NT Inf: Erstellen einer multimedialen Präsentation in Projektarbeit mit einem anderen Fach NT Inf: Grundlagen der Software für Präsentationen zur zielorientierten Anwendung, objektorientierte Analyse NT Inf: Beachtung v. grundlegenden Vorgaben des Urheberrechts (Quellenangaben etc.) bei der Erstellung der Multimedia-Präsentation (Vgl. Medienführerschein: Musik ohne Grenzen? Regeln des Urheberrechts)		

<p>E1</p> <p>E2</p> <p>F2</p> <p>L1</p> <p>L2</p> <p>KRel</p>		<p>D: Internet-Recherche unter Anleitung; Unterscheidung: Veröffentlichungen von Privatpersonen u. von Institutionen (Vgl. Medienführerschein: Googelnde Wikipedianer - Informationen im Netz suchen, finden, bewerten)</p> <p>D: Kurzreferat über Arbeitsergebnisse/ Sachthema/ Ganzschrift; Einsatz einfacher Visualisierungsmittel, z. B. Folien, Plakate, Handouts, Präsentationsprogramm</p> <p>E1: Internet-Recherche u. Kurzreferat (z.B. mit Poster, digit. Präsentation): Band/ Sänger/-in, Staat New Englands, Region in den USA (u.a. Filmsequenzen, Audio-Dateien), Sehenswürdigkeiten</p> <p>E2: Präsentation eines „school club“ (Plakat)</p> <p>F2: im Netz z.B. Bilder, Karten oder Werbeslogans zur Erstellung von Collagen oder Plakaten suchen F2: Nutzung digit. Zusatzmedien, z.B. virtueller Rundgang Paris F2: 2-Minuten-Vorträge zu einfachen Themen (einfache Visualisierungsmittel)</p> <p>L1: (digitale) Recherche u. Präsentation bzgl.röm.Geschichte/Gesellschaft/ Religion/griech. Mythen; einfaches Anschauungsmaterial, Dokumentenkamera</p> <p>L2: Informieren über Mythen u. Helden /röm. Alltags- u. Privatleben; einfaches Anschauungsmaterial, Dokumentenkamera L2: Auswertung YouTube-Clips zur Topografie Roms (z. B. Virtueller Rundgang Rom)</p> <p>KRel: Mediengestütztes Projekt: Reflexion d. eigenen Lebensstils; Solidarität mit Menschen, die unter ungerechten Lebensbedingungen leiden (z.B. Klassen-Email-Kontakt, Ausstellung, Patenschaft)</p>		
NT/	Text-	NT SP Inf: Grundlagen der Software für		

<p>Inf</p> <p>D</p> <p>E2</p> <p>F2</p>	<p>verarbeitung</p>	<p>Textverarbeitung zur zielorientierten Anwendung, objektorientierte Analyse</p> <p>D Anwendung v. Textverarbeitungsprogrammen zum Schreiben u. Überarbeiten von Texten (ggf. im Team mit Office 365), z.B. Brief, Bericht, Vorgangsbeschreibung/Anleitung oder Erzählung</p> <p>E2: persönliche Mitteilungen in Email/Postkarte /kurzem Brief schreiben</p> <p>F2: Anwendung v. Textverarbeitungsprogrammen, z.B. Briefe, Emails oder kurze Texte</p>		
<p>NT/ Bio</p> <p>M</p>	<p>Tabellenkalkulation (Excel)</p>	<p>NT Bio: Anfertigung u. Auswertung verschiedener analoger u. digitaler Darstellungsformen, Wechsel der Darstellungsform: u.a. Säulen- u. Liniendiagramm, ggf. weitere</p> <p>M: Anwendung v. Prozentrechnung auch im Zusammenhang mit Diagrammen, Erstellung u. Interpretation v. Diagrammen; Bestimmung d. arithmetischen Mittels, auch mit Tabellenkalkulationsprogramm</p>		
<p>NT/ Inf</p>	<p>Grafik/ Bildbearbeitung</p>	<p>NT Inf: Grundlagen der Software für Grafikverarbeitung u. Präsentationen zur zielorientierten Anwendung, objektorientierte Analyse</p>		
<p>Ku</p> <p>D</p> <p>G</p>	<p>Kreativ gestalten</p>	<p>KU: Einsatz fotografischer bzw. filmischer Gestaltungsmittel: Fotografische bzw. filmische Improvisation bzw. Inszenierung oder Dokumentation kurzer, einfacher Spielszenen oder Standbilder</p> <p>Ggf.D: beim szenischen Spiel ggf. Medien gestalterisch einsetzen</p> <p>G: Längsschnitt Familienleben: Erschließung einfacher Quellen u. Darstellungen; kreative Textproduktion z.B. in Form digitaler Textverarbeitung oder digitaler Präsentation</p>		
<p>D</p>	<p>Analysieren u. Reflektieren</p>	<p>D: Reflexion d. eigenen Mediennutzung u. -rezeption (z. B. Fernseh- bzw. Hörfunksendungen, Risiken u. Chancen der Beteiligung an sozialen Netzwerken) (vgl. Medienführerschein Medien non-</p>		

<p>Eth</p> <p>KRel</p> <p>NT/ Inf</p> <p>x</p>		<p><i>stop - die eigene Mediennutzung reflektieren u. bewerten</i> <i>(vgl. Medienführerschein: Coole Superstars - die Inszenierung v. Castingshows im Fernsehen erkennen u. bewerten)</i> <i>(vgl. Medienführerschein Ich im Netz I: Inhalte in Sozialen Netzwerken reflektieren u. bewerten)</i> <i>(vgl. Medienführerschein Ich im Netz II: Cyber Mobbing)</i></p> <p>Eth: Analyse der eigenen Nutzung durch Anlegen und Kontrolle einer Wochenstatistik nach Zeit und Dauer (Whats App) <i>(vgl. Medienführerschein Medien non-stop, s.o. D)</i></p> <p>Eth: Bewusstwerdung der Manipulation durch Medien: Mechanismen der Täuschung durch Bilder u. Zusammenstellung von Bildern erläutern (Instagram, Google Bildmaterial)</p> <p>KRel: Auseinandersetzung m. medial vermittelten Leiderfahrungen, z.B. Krankheit, Tod, Schuld</p> <p>NT Inf: Analyse verschiedener Darstellungsformen bzgl. Informationsgehalt u. Aussagekraft</p> <p>Suchtprävention: Gefährdung durch soziale Kontakte über das Internet: Vorträge der Polizeiinspektion Grassau zu dem Thema für die gesamte Jahrgangsstufe</p>		
<p>D</p> <p>E2</p>	<p>Filmanalyse</p>	<p>Ggf. D: ggf. Hörtexte oder Filme untersuchen, evtl. zur Lektüre, Beschreibung grundlegender Gestaltungsmittel</p> <p>E2: einfache Filmsequenzen: Handlungsverlauf, Figuren</p>		



Fach	Kompetenz	Beschreibung/Medium	Termin (voraus sichtl.)	Erledigt (Datum, Name)
Inf/ NuT	Computer- grundlagen	Tastschreiben/10-Finger-System		
X	Suchen, Verarbeiten, Bewerten	Bücherei-Besuch		
E2 E1 F2 Geo	Fach- spezifische Nachschlage- werke/ Anwendungen zum digitalen Lernen	<p>E2: Gezielte Informationsentnahme aus Lehrwerk, Nachschlagewerken u. digitalen Medien zum eigenen Lernen</p> <p>E1: sichere u. gezielte Informationsentnahme aus digitalen Medien/ Nachschlagewerken (v.a. zweisprachige Wörterbücher)/ ausgewählten Online-Wörterbüchern u. – Enzyklopädien</p> <p>F2: Nutzung digitaler Zusatzmedien/ interaktiver Übungen</p> <p>Geo: Umgang mit Karten u. digitalen Geo-Medien (z.B. Google Maps, Online-Angebot des Weltatlas)</p>		
M	Fach- spezifische Anwendungen	M: Bestimmung v. Spannweite u. Quartile als weitere Kenngrößen der beschreibenden Statistik, Erstellung von Boxplots zur Veranschaulichung wichtiger Merkmale eines Datensatzes (Verwendung geeigneter Software)		
NT Inf+X (z.B. D/G/ Geo/ NT) D+X	Internet- Recherche u. Präsentation	<p>NT Inf: Strategien d. Informationsbeschaffung im Internet u. kritische Bewertung d. Suchergebnisse bzgl. Wahrheitsgehalt u. Qualität (vgl. Medienführerschein: Googelnde Wikipedianer - Informationen im Netz suchen, finden, bewerten)</p> <p>D: Internetrecherche: geeignete Suchbegriffe, kriteriengeleitete Beurteilung d. Rechercheergebnisse (z.B. Informationsqualität versch. Medien wie Zeitung, Internet, Lexikon vergleichen) (vgl. Medienführerschein: Googelnde Wikipedianer - s.o. NT Inf)</p>		

D+X		Ggf. D: Mitschüler informieren, auch in Referaten, über Arbeitsergebnisse/ Sachthema/ Ganzschrift; Einsatz von Visualisierungsmitteln, ggf. auch digitale		
E1		E1: Nutzung didaktisierter englischsprachiger Internetseiten		
E1/E2		E1+ E2: klar umrissene Recherche u. kritische Überprüfung von Quellen unter Anleitung, z.B. zu Sehenswürdigkeiten, Musikgruppen E1+E2: Short Talk über vertrautes Thema bzw. über Zielkulturen (z.B. Region, Persönlichkeit)		
L1/ L2		L1 + L2: Internetrecherche über die Geschichte von Carnuntum, Auswertung zahlr. Youtube-Clips; Kurz-Referate		
Geo		Geo: Recherche u. Referate zu europ. Staaten mit Präsentationsprogramm (Klimadiagramme, Reiseliteratur, Presseberichte)		
G		G: Grenzen u. Möglichkeiten digitaler Quellen u. Darstellungen zum Thema Leben u. Kultur im Mittelalter (Architektur/höfische Kultur) G: Bauwerke als Ausdruck politischen Denkens (Längsschnitt): Analyse von Bauwerken verschiedener Epochen; Internetrecherche/ ggf. dig. Präsentation		
NT		NT: Internetrecherche (bei Materialbestimmung/Dichte)		
D	Text- verarbeitung	D: Anwendung eines Textverarbeitungsprogrammes zum Schreiben/ Überarbeiten von Texten (z.B. Schriftarten u. Hervorhebungen)		
F2	Kommuni- kation/Email	F2: 'Brieffreundschaften' mit französischsprachigen Jugendlichen per Email		
NT	Grafik	NT: Verwendung digitaler Fotos (Farbe u. Schatten)		
NT/Inf	Internet/ Website/ Vernetzte Informations- strukturen	NT Inf: Grundlagen vernetzter Informationsstrukturen zur Erstellung einer Hypertextstruktur (Website)		

NT/Inf		NT Inf: Analysieren von Strukturen vernetzter Informationen (z. B. Lexikoneinträge, Webseiten der Schule)		
NT/Inf	Informationssysteme schaffen / Algorithmen (Projekt-/Teamarbeit)	NT Inf: Beschreibung von Abläufen durch Algorithmen NT Inf: in Teamarbeit: Entwicklung einer Hypertextstruktur zu einem geg. Thema oder einer Lösung zu einer geeigneten Aufgabenstellung aus der Algorithmik(z. B. Physical Computing) NT Inf: Projektstunde Programmierung/ Robotik mit Heidenhain		
NT		NT: Erstellung elektrischer Schaltungen mit einer Computersoftware		
D	Kreativ gestalten	ggf. D: Lektüre kreativ als Zeichentrickfilm umsetzen ggf. D: szenisches Spiel: eigenständig Szenen u. Rollen gestalten u. dabei Medien einsetzen		
KRel		ggf. KRel: Hoffnungsbilder gestalten		
Mu	Audio	Mu: digitale Möglichkeiten der Klangbearbeitung: Audioproduktion in Audacity / Schnittprogramm		
D	Analysieren u. Reflektieren	D: Reflexion d. eigenen Mediennutzung u. -rezeption (z.B. in sozialen Netzwerken), Konsequenzen daraus <i>(vgl. Medienführerschein Medien non-stop - die eigene Mediennutzung reflektieren u. bewerten)</i>		
NT/Inf		NT Inf: digitale Kommunikationsmöglichkeiten (E-Mail, Messenger, soziale Netzwerke): Bewertung von Chancen u. Risiken, Verhaltensregeln bzgl. digitaler Kommunikation (auch ethische Aspekte), Cybermobbing <i>(vgl. Medienführerschein: Ich im Netz I - Inhalte in Sozialen Netzwerken reflektieren u. beurteilen)</i> <i>(vgl. Medienführerschein: Ich im Netz II Cyber-Mobbing in Soz. Netzwerken)</i>		

<p>KU</p> <p>KRel</p> <p>EvRel</p> <p>E1/ E2</p> <p>E1</p>		<p>NT Inf: Beachtung grundlegender Datenschutzvorgaben (Spannungsfeld zw. Persönlichkeitsrecht u. Interessen d. Allgemeinheit)</p> <p>KU: Reflexion über Chancen u. Probleme der Reproduzierbarkeit von Bildern, auch gesellschaftliche Auswirkungen (Bsp. Buchdruck im Vergleich zur Digitalisierung der Bilder)</p> <p>KRel: Auseinandersetzung mit Muslimen in unserer Gesellschaft (z.B. Medienberichte)</p> <p>KRel: Beschäftigung mit ‚Fremdbestimmungen‘ (Gefährdung, Sucht, Abhängigkeit), Vereinnahmung z.B. durch Werbung (<i>vgl. Medienführerschein: Produkt sucht Käufer: Werbung u. Konsum</i>)</p> <p>EvRel: Verhältnis von Medien u. Wunschträumen Jugendlicher; Fremdbestimmung durch Werbung; Einfluss von Medien, virtuelle Selbstinszenierung; Was darf ich im Internet/ sozialen Medien von mir preisgeben? Sucht u.a. in Bezug auf digitale Medien (<i>vgl. Medienführerschein: Produkt sucht Käufer: Werbung u. Konsum</i>)</p> <p>E1/E2: Erkennen charakteristischer Merkmale sowie Einsatz visueller u. auditiver Merkmale auf Internetseiten</p> <p>E1: Förderung eines ersten Bewusstseins für die Notwendigkeit eines kritischen Umgangs mit Medien</p>		
<p>D</p> <p>F2</p> <p>E2</p>	<p>Filmanalyse/ Hörtext- Analyse</p>	<p>Ggf D: Analyse v. Hörtexten o. Filmen/ Filmsequenzen, z.B. zur Lektüre (Wirkung v. Gestaltungsmitteln; Analyse z.B. mithilfe eines Storyboards)</p> <p>F2+ E2: Analyse v. Kurz-Filmen/ Filmsequenzen oder Videoclips auf einfachem Niveau: Figuren, Schauplatz, Handlung</p>		



Fach	Kompetenz	Beschreibung/Medium	Termin (vorauss.)	Erledigt (Datum, Name)
F3/ X	Suchen, Verarbeiten, Bewerten	Besuch Schulbibliothek o. Gemeindebibliothek (Ordnungsprinzipien, Katalog)		
E1	Am PC lernen/ üben	E1: Nutzung digit. Wörterbuch u. anderer digitaler Medien zum Nachschlagen/ Lernen		
D	Internet- Recherche u. Präsentation	D: Zielgerichtete Recherche in verschiedenen Medien (z.B. im Rahmen eines Zeitungsprojekts); Vergleich versch. Darstellungen zu einem Thema (z. B. Art des Veröffentlichungsmediums, Intentionen unterschiedlicher journalistischer Textsorten), kritische Bewertung der Rechercheergebnisse D: Informieren, auch in Referaten, über Arbeitsergebnisse, anspruchsvolle Sachthemen sowie über Texte; gezielter Einsatz von Anschauungsmaterial u. Medien		
G		G 8: u.a. Internetrecherche: Bayern (Längsschnitt): Beschäftigung mit städtebaulichen oder architektonischen Beispielen für das kulturelle Erbe Bayerns/ Bedeutung Denkmalschutz G8 u.a. Internetrecherche u. (ggf. digit.) Präsentation: zeitgenössische Wahrnehmung d. 1.WK (z.B. anhand literarischer Zeugnisse, lokaler Kriegerdenkmäler o. historischer Fotografien)		
KRel		KRel: Kennenlernen v. Diensten der Kirche in der Welt (z.B. soziale Einrichtungen, Internet- Seelsorge, Missions- u. Entwicklungsarbeit) KRel. Unterscheidungskriterien für den Umgang mit weltanschaulicher Pluralität (ggf. Recherche bei kirchlichen Informationsstellen im Internet, Kontakt mit kirchlichem Beauftragten für Sekten u. Weltanschauungsfragen)		
Ph		Ph: Internetrecherche für Schaltkreise im Haushalt Ph: Vergleich Internetrecherche/		

<p>C/B</p> <p>E1</p> <p>E1/E2</p> <p>F2</p> <p>F3</p> <p>L1</p>		<p>Sachtexte zur Bildentstehung im Auge (digit. Medien zur Veranschaulichung)</p> <p>C/B: Recherche Literatur bzw. Internetquellen</p> <p>E1: weitgehend sichere u. gezielte Recherche in analogen u. digitalen Medien zu überschaubaren Arbeitsaufträgen (auch zu aktuellen Ereignissen in Gesellschaft, Politik u. digitaler Welt (vgl. E1/8.5); angeleitete, zunehmend kritische Überprüfung von Quellen</p> <p>E1/E2: Präsentieren von Arbeitsergebnissen u. ggf. Kurzreferat mit Visualisierung oder medialer Darstellungsform E1 z.B. über Australien, Schottland, die Geschichte der Renaissance in England bzw. E2: über Region, Stadt, historische Persönlichkeit, Roman, Film</p> <p>F2: Internetrecherche 'Québec'/ ausgewählte Region Frankreichs/ jugendrelevante Themen/Informationen über Austauschprogramme</p> <p>F3: Internet-Recherche (z.B. Bilder, Karten) zur Erstellung von Collagen/ Plakaten; '2 Minutenvorträge' zu einfachen Themen wie Familie, Schule oder Freunde m. einfachen Visualisierungsmitteln</p> <p>F3: Nutzung digitaler Zusatzmedien, z.B. virtueller Rundgang durch Paris</p> <p>L1: Internetrecherche u. Präsentation zur antiken Kultur (Projektarbeit)</p>		
<p>D</p> <p>E1</p> <p>F2</p> <p>F3</p>	<p>Text- verarbeitung/ Email</p>	<p>D: Zielgerichteter Einsatz v. Textverarbeitungsprogrammen (z. B. Niederschrift), Schreiben u. Überarbeiten von Texten (z.B. Seitenlayout)</p> <p>E1: Verwendung von Textverarbeitungs-Programmen/ Email-Programmen: Verfassen von einfachen formellen Schreiben u. Emails zur Informations-beschaffung; Gestaltungskriterien</p> <p>F2: Verfassung v. Bewerbungen für z.B. das Brigitte-Sauzay oder das Voltaire Austauschprogramm</p> <p>F3: Anwendung v. Textverarbeitungsprogrammen z.B. Briefe, Emails oder kurze</p>		

		Texte		
M	Tabellenkalkulationsprogramm	M: Beschreibung funktionaler Zusammenhänge (z.B. Stromtarife, Temperaturverläufe) mit Tabellen, Diagrammen u. Termen, auch mit Tabellenkalkulationsprogramm u. Funktionsplotter		
Ph		Ph: Verwendung eines Tabellenkalkulationsprogramms für die Auswertung d. Hookeschen Gesetzes		
C		C: ggf. digitale Datenauswertung v. Experimenten/ nat.wiss. Protokoll m. Tabellenkalkulationsprogrammen;		
C/B		C/B: Anfertigung u. Auswertung versch. Darstellungsformen auch mit digit. Medien (Tabellen, Schemazeichnungen, Diagramme)		
C	Fachspezifische Anwendungen	C: ggf. digitale Datenauswertung v. Experimenten; nat. wiss. Protokoll (Dokumentation, Auswertung, Veranschaulichung, auch digit.) Verwendung von digit. Messwert-erfassung;		
M		M: Verwendung einer dynamischen Mathematiksoftware (Bedeutung der Parameter einer Geradengleichung; Eigenschaften einfacher gebrochener rationaler Funktionen; Graphen zeichnen)		
Ph		Ph: experimentelle Bestimmung d. Beschleunigung von Körpern mithilfe v. Sensoren o. einer Videoanalyse Ph: Software zur Videobearbeitung bei 2dim-Bewegungen Ph: Verwendung einer Simulationssoftware zur Lichtausbreitung		
C	Problemlösen/ Modellieren	C: Ionengitter modellieren unter Verwendung geeigneter Modellierungssoftware (Odyssey)		
Mu	Audio	Mu: Umsetzung von Rock- oder funktionaler Musik mittels digitaler Medien: Spielerisches Entdecken ausgewählter Sequencing-Programme		
D	Kreativ gestalten	Ggf. D: beim szenischen Spiel ggf. Medien gestalterisch einsetzen		
KU		KU: Zeichnerische u. farbige Entwürfe, Layout u. Fotografie: Gestaltung v. Schriftzügen, Plakaten oder Logos in Hinblick auf fiktive oder reale Anlässe		
D	Analysieren u. Reflektieren	D: Reflexion d. eigenen Mediennutzung u. -rezeption (z. B. beim Informationsaustausch), Konsequenzen daraus (vgl. <i>Medienführerschein: Im Informations-</i>		

<p>E1/ E2</p> <p>KU</p>		<p><i>dschungel - Meinungsbildungsprozesse verstehen u. hinterfragen) (vgl. Medienführerschein: Generation Games/ digitale Spiele)</i></p> <p>E1+ E2: Berücksichtigung u. Analyse der Besonderheiten digitaler Darstellungsformen (z.B. Hypertexte)</p> <p>E1+ E2: durch die Beschäftigung mit unterschiedlichen Texten zunehmend kritischer Umgang mit Medien/ Quellen</p> <p>E2: Reflexion d. Nutzung unterschiedlicher Kommunikations-medien in Rahmen realer oder virtueller Begegnungen (u.a. Beachtung kultureller Angemessenheit), Reflexion der Mediennutzung Jugendlicher</p> <p>Ku: Analyse v. Beispielen d. Kommunikationsdesigns: formale Gesichtspunkte (z. B. Form, Komposition, Medium) im Hinblick auf deren Beitrag zur Meinungsbildung/ Informationsvermittlung/ Markenkommunikation <i>(Vgl. Medienführerschein: Produkt sucht Käufer: Werbung analysieren - Konsum reflektieren)</i></p>		
<p>D8</p> <p>E2</p> <p>F2</p>	<p>Filmanalyse/ Analyse v. Hörtexten</p>	<p>Ggf. D: ggf. Analyse eines Films zur Lektüre (bzw. als Ersatz für eine Lektüre)</p> <p>D: Analyse v. medialen Gestaltungsmitteln in Hörtexten, Filmen u. ggf. grafischer Literatur / Vertonungen u. Verfilmungen als Deutung v. Textvorlagen</p> <p>E2: Analyse Filmsequenzen/ filmische Gestaltungsmittel wie Musik</p> <p>Ggf: F2: Analyse v. Dokumentarfilmen; Vergleich mit der eigenen Lebenswirklichkeit</p>		



Fach	Kompetenz	Beschreibung/Medium	Termin (vorauss.)	Erledigt (Name, Datum)
X	Bibliothek	Besuch/ Nutzung Schulbibliothek		
D (+x?)	Internet- recherche u. Präsentation	D: verantwortungsvolle Nutzung moderner Informations- u. Kommunikationsmedien zum Gewinn v. Informationen bzw. zur Argumentation (kritische u. vergleichende Bewertung v. Ergebnissen)		
		D: Referate/ andere Präsentationsformen über Arbeitsergebnisse, auch komplexere Sachthemen u. Texte;		
		D: Verwendung v. Präsentationsprogrammen (z. B. Ergebnisse einer Projektarbeit)		
G		G: Recherche u. Präsentation (auch mit digitalen Medien): Nationalsozialismus /2.WK/Holocaust: Lebensalltag im totalitären Staat/ Aussagekraft von Quellen der Alltagsgeschichte		
		G 9: Weltpolitik im Kalten Krieg: Der Umbruch im Ostblock: Analyse v. Geschichtskarten, Bild- u. Textquellen z.B. aus digitalen Angeboten		
B+C		B/C: Recherche v.a. aufbereiteter Fachliteratur bzw. ausgewählter Internetquellen		
Ph	Ph: Internetrecherche (Energieumwandlungen)			
	Ph: Internetrecherche zu Klimaeinflüssen (Analysieren, Bewerten); Kommunikation über die Klimadebatte mit Hilfe einer Präsentation			
E1+E2	E1+E2: Nutzung/Informationsentnahme aus analogen u. digitalen Medien (für eigene Texte/zum Lernen/Präsentationen); kritische Beurteilung der Quellen			
	E1 + E2: Präsentieren von Arbeitsergebnissen / ggf. Kurzreferat (z. B. Information über Praktikum, Ferienjob, ...), Präsentations-techniken (v. a. Visualisierung, mediale Darstellungsform)			
	F2: Recherche zu Frankreichs Gegenwart/ Geschichte (z.B. dt-frz. Beziehungen)			

F2		/Strasbourg (Europäisches Parlament)/ 22.01.		
F3		F3: Internetrecherche zu 'Québec'/Strasbourg / Europ. Parlament; Texte mit jugendrelevanten Themen/Information über Austauschprogramme		
F2+F3		F2+F3: Einsatz v. Präsentationsprogrammen		
L1+L2		L1 + L2: Internetrecherche: Rezeptionsdokumente über Persönlichkeiten (v.a. Hannibal, Caesar) in Originaltexten aus Biografie (C. Nepos) und Commentarius (Caesar)		
KRel		KRel: Medienberichte zu jüd. Glauben/ Leben		
WR (+D/E/F)	Textverarbeitung	WR: Verfassung einer schriftl. Bewerbung mit Bewerbungsschreiben u. tabellarischem Lebenslauf		
E1+E2		E1+ E2: Verfassen einer analogen sowie einer digit. (Praktikums-) Bewerbung (Anschreiben, Lebenslauf) nach britischen bzw. US-amerikanischen Standards		
F2+F3		F2+F3: Einsatz v. Textverarbeitungsprogrammen		
F3		F3 Verfassung von Bewerbungen für z.B. das Brigitte-Sauzay o. das Voltaire-Austauschprogramm		
F2		F2: Verfassung von Texten zu verschiedenen Themen, Dokumentation von Erlerntem (Portfolio), projektorientiertes Arbeiten		
D		D: Verwendung v. Textverarbeitungsprogrammen (z. B. Ergebnisse einer Projektarbeit o. Lebenslauf)		
		Ggf. D: Verständnis längerer Texte o. themenspezifischer Materialien in unterschiedlichen Formen dokumentieren, z.B. Portfolios, Lesetagebücher, kurze Notizen, ggf. auch digital		
Inf	Tabellenkalkulation/ Excel	Inf: Funktionen und Datenflüsse, Tabellenkalkulationsprogramme		
B+C		B + C: Anfertigung und Auswertung verschiedener Darstellungsformen, Wechsel der Darstellungsform...; Einsatz von Tabellenkalkulationsprogrammen (Excel, Numbers ...)		
Mu	Audio	Mu: Gestaltungsmöglichkeiten und		

		Entstehungsprozesse von Musik; [...] Arrangements, Multimedia, software- und hardwarebasierte Effektgeräte, Mischpult		
M	Fach-spezifische Anwendungen	M: Verwendung einer dynamischen Mathematiksoftware (Eigenschaften quadratischer Funktionen u. von Potenzfunktionen)		
Ph		Ph: dynamische Visualisierungen des Teilchenmodells Ph: Simulationssoftware für Energieflüsse in Atmosphäre		
C		C: Verwendung von Programmen zur Moleküldarstellung (Odyssey). Eigenschaften, Grenzen u. Erweiterung von materiellen u. ideellen Modellen, Verwendung von Molekülmodellierungssoftware (Odyssey). Bau von Molekülmodellen u. Moleküldarstellung am Computer		
C+B		Ggf. C+B: Naturwissenschaftl. Erkenntnisweg: ggf. digitale Datenauswertung von Experimenten (cassyLab)		
Inf	Informationssysteme analysieren u. schaffen	<p>Inf: Funktionen u. Datenflüsse, Tabellenkalkulationsprogramme</p> <p>Inf: Grundlagen der Datenmodellierung u. relationaler Datenbanksysteme</p> <p>Inf: Analysieren von Datenbeständen einfacher Beispiele aus der Praxis (z. B. Mitgliederverzeichnis) (Tool: instahub.org)</p> <p>Inf: Grundlagen der objektorientierten Datenmodellierung und Programmierung</p> <p>Inf: Analysieren von Objekten (z.B. Fahrzeuge, Personen) bzgl. ihrer Eigenschaften (Attribute) u. Fähigkeiten (Methoden) u. Abstrahieren zu Klassen; Analysieren, Interpretieren und Modifizieren von Algorithmen;</p> <p>Inf: Formulierung v. Algorithmen zu geeigneten Problemstellungen unter Verwendung der Kontrollstrukturen, objektorientierte Implementierung v. Methoden auf der Grundlage gegebener Algorithmen (Tools: openHPI, Processing, BlueJ)</p>		
Inf	Datenschutz/ Datensicherheit	Inf: Bewertung verschiedener Datenschutzvorgaben bei großen Datenbeständen; Datenschutz & Datensicherheit; Reflektion des Einflusses digit. Medien auf sich u. die Gesellschaft		

		(Tool: instahub.org) (vgl. Medienführerschein: Ich im Netz III: Rechtliche Grundlagen kennen u. reflektieren)		
KU		KU: Recht am eigenen Bild, Recht auf informationelle Selbstbestimmung (vgl. Medienführerschein s.o. Inf)		
KU	Kreativ gestalten	KU: Fotografieren von sich selbst/ Selbstinszenierung unter gezieltem Einsatz spezifischer Gestaltungsmittel der Fotografie (Rollen, Selbstentwürfe)		
D	Analysieren u. Reflektieren	D: eigene Mediennutzung und -rezeption reflektieren, Konsequenzen daraus ziehen (Vgl. Medienführerschein: Generation Games? Digitale Spiele...)		
KRel		D: Erörterung altersgemäßer Themen (z. B. aus dem Bereich der Medien und der neuen Kommunikationstechniken), auch im Anschluss an einen oder mehrere Texte (Vgl. Medienführerschein: Ich als Urheber - Urheberrechte ...)		
EvRel		KRel: öffentliche Darstellung von Sexualität (z.B. Werbung, Internet, Talkshows)		
E1+E2		EvRel: Formen von Internetnutzung; Handlungsmöglichkeiten vs. Abhängigkeit u. Zwänge; Bewertung anderer/durch andere im Netz; Urheber- und Eigentumsrechte (Vgl. Medienführerschein: Ich als Urheber - Urheberrechte ...)		
KU		E1+E2: Potenziale und Risiken von Medien u.d. Konsum- und Medienverhaltens von Jugendlichen		
		KU: Jugendkulturen im Kontext ihrer Inszenierung und Vermarktung; Visuelle Medien u. Zeichensprache v. Jugendkulturen, Street-Art, Graffiti, Popkultur u. virtuellen Welten; Verschiedene Formen d. Selbstdarstellung im Internet		
D	Film- und Hörtext-analyse	D: ggf. Analyse eines Films oder einer Graphic Novel; Wirkung medialer Gestaltungsmittel in Hörtexten, Filmen u. ggf. grafischer Literatur		
G		G: Analyse von Propaganda in der NS-Zeit; z. B. als Filmausschnitt		
E1+E2		E1+E2: Beschäftigung mit Filmsequenzen; filmische Gestaltungsmittel;		

KU		KU: Fotografische bzw. filmische Gestaltungsmittel		
-----------	--	--	--	--



Fach	Kompetenz	Beschreibung/Medium	Termin (vorauss.)	Erledigt (Name, Datum)
F3/ X	Suchen, Verarbeiten, Bewerten	Nutzung Schulbibliothek o. Gemeinde- bibliothek (Ordnungsprinzipien, Katalog)		
E1+E2 C	Nachschlage- werke/ Fach- spezifische Anwendungen	E1+E2: selbstständiges Erschließen unbekannter Texte unter Nutzung analoger/digitaler Hilfsmittel C: Gefahrstoffe: Nutzung einer Gefahrstoffdatenbank (Gestis, degintu)		
D (+x?) G E1+E2 F2+F3 F3 L1+L2	Internet- Recherche und Präsentation	D: Vergleich u. kritische Bewertung versch. Darstellungen in modernen Medien (v.a. Intentionen u. Wirkungen) D: Referat über komplexe Themen und Texte; Einsatz ausgewählter Materialien und Medien; Präsentationsprogramm G: Das geteilte Deutschland und die Wiedervereinigung (Analyse u. Vergleich politischer Werbung): Präsentation z.B. mit dig. Medien G: Europäische Integration und globalisierte Welt bis zum Beginn des 21. Jahrhunderts: Auswertung u.a. auch digitaler Quellen und Karten (Interessen unterschiedlicher weltpolitischer Akteure) E1+E2: selbstständige Auswertung einer Vielzahl von analogen und digitalen Quellen für eigene Texte und Präsentationen; Unterscheidung seriöser Nachrichten u. anderer Informationsangebote E1+ E2: Präsentieren von Arbeitsergebnissen/ Referate; versch. Präsentationstechniken F2+F3: Recherche zu Aspekten der franzö- sischsprachigen Welt (Land des Maghreb, Élysée- Vertrag) F 3 Einsatz v. Präsentationsprogrammen L1+L2: Internetrecherche: Rezeptions- dokumente zur Wirkungsmacht der Dichtung von Catull und Ovid (Ars amatoria)		

<p>KRel</p> <p>B+C</p>		<p>Ggf. KRel: Jesusbilder (z.B. in Musik, Film, Kunst oder Literatur – ggf. Recherche im Internet)</p> <p>Ggf. KRel: Ausdrucksformen der Betroffenheit in gesellschaftlichen und religiösen Handlungsformen (z.B. Darstellung in den Medien, Traueranzeigen)</p> <p>B+C: eigenständige Recherche v.a. aufbereitete Fachliteratur bzw. ausgewählter Internetquellen</p>		
<p>D</p> <p>F3</p>	<p>Text- verarbeitung</p>	<p>D: sichere Verwendung eines Textverarbeitungsprogramms (z. B. beim Überarbeiten von selbst verfassten Texten)</p> <p>F3: Einsatz v. Textverarbeitungs-programmen F3: Texte zu verschiedenen Themen, Dokumentation von Elerntem (Portfolio), projektorientiertes Arbeiten</p>		
<p>WR</p> <p>C+B</p> <p>C</p> <p>Ph</p> <p>M</p>	<p>Tabellen- kalkulation/ Excel</p> <p>Natur- wissenschaft- liches Arbeiten m. digitalen Hilfsmitteln</p>	<p>WR: Anwendung eines Tabellen- kalkulationsprogramms mit dem Schwerpunkt Erstellung von Grafiken; Erstellen eines digitalen Charts, der den Kursverlauf einer Aktie während mehrerer Wochen veranschaulicht</p> <p>C+B: Naturwissenschaftlicher Erkenntnisweg: ggf. digitale Datenauswertung von Experimenten. Arbeitstechniken: digitale Messwerterfassung (cassyLab)</p> <p>C+B: Anfertigung und Auswertung verschiedener Darstellungsformen, Wechsel der Darstellungsform...; Einsatz von Concept- Mapping-Programmen und Tabellenkalkulationsprogrammen (Excel, Numbers, Mindmeister ..)</p> <p>C: Computergestützte Messwerterfassung (cassyLab) bei Titration, pH-Messung, Leitfähigkeit</p> <p>Ph: Behandlung des waagrechten Wurfes mit Hilfe einer Videoanalyse</p> <p>Ph: Verwendung digitaler Hilfsmittel zur Erfassung von Daten, Verarbeitung und Darstellung von Bewegungsabläufen</p> <p>Ph: Verwendung digitaler Software für Feldlinienbilder</p>		

		M: Nutzung einer dynamischen Mathematiksoftware zur Veranschaulichung d. Sinusfunktion/ quadratischer Funktionen/ ganzrationaler Funktionen/ Potenzfunktionen		
Spo	Video- (analyse)	Spo: Selbstkonzept: Videoanalyse/ Bewegungsanalyse: Beobachtung u. Beurteilung d. eigenen Bewegungsausführung an einem Turngerät oder bei einer standardisierten Technikübung im Volleyball (Tablet/App z.B. Coach's Eye)		
Ph		Ph: Behandlung des waagrechten Wurfes mit Hilfe einer Videoanalyse (s.o.)		
Mu	Audio	Mu: Gestaltungsmöglichkeiten und Entstehungsprozesse [...] Arrangements, Multimedia: computergestützte Komposition verschiedener Stilstiken		
KU	Grafik/ Bild- bearbeitung	KU: Werkzeuge der digitalen oder analogen Bildbearbeitung: Fotografische Dokumentation oder Inszenierung von Szenen des alltäglichen Lebens. Bewertung der Ergebnisse mit Blick auf Darstellungsabsicht und Darstellungswirkung		
E1+E2	Kreativ gestalten	E1+E2: kreatives Erstellen eigener Texte mit geeignetem Medium		
D		Ggf: D: ggf. selbst Medien gestalterisch einsetzen		
KU		KU: Fotografische Dokumentation oder Inszenierung von Szenen des alltäglichen Lebens. Bewertung bzgl. Darstellungsabsicht u. -wirkung		
Inf	Modellieren, Programmieren, Datenbanken	Inf: objektorientierte Modellierung und Programmierung, Zustandsdiagramme; Inf: Analysieren u. Strukturieren v. Datenbeständen geeigneter Beispiele mithilfe objektorientierter Konzepte (Tool: instahub.org), Analysieren eines gegebenen Szenarios u. Modellieren relevanter Ausschnitte durch ein Klassendiagramm u. ggf. weitere Diagramme Inf: Modellieren u. Implementieren einer Struktur zur Verwaltung gleichartiger Objekte im Rahmen eines einfachen Beispiels aus der Praxis (z.B. Mitgliederverwaltung eines Vereins) Inf: Konzipieren geeigneter SQL-Abfragen, um zielgerichtet Informationen aus einer relationalen Datenbank zu gewinnen		

		Inf: Team-/ Projektarbeit: Entwicklung einer Datenbank bzw. eines objektorientierten Programms (Szenario aus d. Erfahrungswelt)		
D	Analysieren u. Reflektieren	D: Reflexion d. eigenen Mediennutzung und -rezeption, auch im gesellschaftlichen Kontext, Konsequenzen daraus ziehen		
Inf		Inf: Bewertung v. Chancen u. Risiken d. automatisierten Analyse verknüpfter Datenbestände, auch gesellschaftl. Auswirkungen		
Ph		Ph: Analyse einer Internetrecherche über Kernphysik bzgl. fachlicher Korrektheit		
E1+E2		E1+E2: weitgehend selbstständiges Erkennen der Potenzialen und Risiken von Medien		
KU		KU: Einfluss der (frühen) Fotografie auf die Malerei, L' art pour l' art, sowie ihrer Relevanz für die Vorbereitung der Abstraktion und für zeitgenössische Bildkonzepte; Anspruch, Bewertung und Vergleich von Fotografie im Spannungsfeld zwischen Wahrheitsgehalt von Dokumentation, Werbung und Inszenierung; Werkzeuge der digitalen oder analogen Bildbearbeitung; KU: Kombination digitaler u. analoger Vervielfältigungstechniken; Auswirkung der Vervielfältigungstechniken auf die Gesellschaft; Aspekte der Vervielfältigung		
E1+E2	Filmanalyse	E1+E2: Filmanalyse; Wirkung filmischer Gestaltungsmittel (z.B."BlackKlansman"); Vergleich Literatur - Film - Musik		
F2+F3		Ggf. F2/ F3 Filmanalyse		
D		Ggf. D Hörtexte, Filme u. grafische Literatur analysieren, medienpezifische Gestaltungsmittel; mediale Darstellungen reflektieren, z.B. Vermittlung u. Inszenierung v. Wirklichkeit in Dokumentationen u. Spielfilmen		
G		G Analyse einer digitalen Darstellung oder eines Spielfilmausschnitts: Das geteilte Deutschland u. die Wiedervereinigung (Zivilcourage bei der Überwindung d. SED-Staates)		