

Fachbereiche/ Fächer	Deutsch	MINT	Fremdsprachen	Gesellschaftswissenschaften	Ev. / Kath. Religion, Philosophie	Ästhetische Bildung	Sport
		Mathematik, Biologie, Chemie, Physik, Informatik	Englisch, Französisch, Latein, Spanisch	Geschichte, WiPo, Geographie		Musik, DSP, Kunst	

**1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren**  
*Suchstrategien nutzen und entwickeln, Quellen identifizieren, Informationen, Daten und Quellen analysieren, Daten sichern, speichern, und strukturieren*

**5 Kompetenzstunde; K 1.3:** Daten unter dem eigenen UCS-Benutzerprofil und in der Nextcloud sichern, speichern und strukturieren

**5/6 Internetführerschein; K 1.1:** Umgang mit Suchmaschinen

1.1. Browsen, Suchen und Filtern	<p><b>5/6; K 1.1-2:</b> Bsp.: <i>Beschreiben von Tieren</i> (siehe Deutsch Box 5/6)</p> <p><b>7/8; K 1.1-3:</b> Bsp.: <i>Fremdwörter</i> mit Hilfe von <i>duden.de</i></p>	<p>5 <b>Wirbeltiere, Wirbeltierklassen</b> (Vertiefung in 6); <b>K 1.1:</b> Nutzung eines Browsers, Umgang mit Suchmaschinen, Recherche auf vorgegebenen Internetseiten, Suche mit Schlagworten u. Wortgruppen</p> <p>7/8; <b>K 1.1-3:</b> Abgleich verschiedener Internetquellen; Unterscheidung u. Bewertung verschiedener Internetquellen nach Qualitätsmerkmalen, Erarbeitung eines Vorgehens zu Internetrecherche (Suchabsicht festlegen, gezielte Suche, Trefferauswahl, Ordnung der Ergebnisse, Informationsspeicherung, Quellenspeicherung)</p> <p>7/8 Bsp.: <i>Proportionale Funktionen</i>; <b>K 1.2:</b> Recherche und Bewertung von Lernvideos</p> <p>9/10 z.B. <i>CRISPR-Babies, Kernkraft, alternative Energiequellen</i>; <b>K 1.1-3:</b> Recherchetechnik anwenden, Auswertung unterschiedlicher Internetquellen mit unterschiedlichen Standpunkten</p> <p>Q1/2 <b>Elektrochemie</b>; <b>K 1.1-3:</b> Lernvideos u. Tutorials finden, bewerten u. für die weitere Nutzung speichern</p>	<p>6 <b>Sights of London</b>; <b>K 1.1:</b> Informationen auf vorgegeben Internetseiten suchen</p> <p>8/9 <b>Landeskundliches Thema, z.B. USA/Australia</b>; <b>K 1.1-3:</b> Internetrecherche auf Englisch durchführen (Spracheinstellung, Suchabsicht klären, Schlagwörter festlegen, Informationen filtern, auswerten, speichern u. wieder abrufen können)</p> <p>8 <b>La Bretagne</b>; <b>K 1.1:</b> eine angeleitete Internetrecherche mit frz. Suchbegriffen durchführen</p> <p>E-Q2 Bsp.: <i>Les régions, les pays francophones</i>; <b>K 1.1-3:</b> Internetrecherche auf Französisch durchführen</p> <p>E-Q2 <b>Kontextualisierung</b>; <b>K 1.1-3:</b> historische u. archäologische Zusammenhänge recherchieren (z.B. <i>zu Leben und Werk antiker Autoren, zum Vesuvausbruch 79 n.Chr., zu Caesars gallischem Krieg, ...</i>)</p>	<p>6 <b>Naturgeographie</b>; <b>K 1.1:</b> Erklärvideo zur Entstehung von Oberflächenformen suchen</p> <p>6 <b>Naturgeographie</b>; <b>K 1.2:</b> Klimadiagramme vergleichen u. auswerten</p> <p>6 <b>Tourismus in Europa</b>; <b>K 1.1-3:</b> Planung einer Tourismusdestination mithilfe von Such-, Speicher- u. Bewertungsstrategien</p> <p>6 <b>Vernetzung von Wirtschaftszentren</b>; <b>K 1.1-3:</b> Informationen suchen, filtern, speichern, abrufen, analysieren</p> <p>6 <b>Mittelalter</b>; <b>K 1.1-3:</b> Nutzung von altersgerechten Suchmaschinen</p> <p>7 <b>Lateinamerika</b>; <b>K 1.2:</b> Stadtbilder v. oben vergleichen (maps)</p> <p>7 <b>Stadt im Mittelalter</b>; <b>K 1.1-3:</b> Arbeit an virtuellen Stationen</p> <p>8 <b>Was ist Politik?</b> <b>K 1.1-3:</b> Fortgeschrittene Suchstrategien entwerfen u. anwenden; Informationsquellen vergleichen</p> <p>8/ E <b>Demografischer Wandel</b>; <b>K 1.2:</b> Bevölkerungsentwicklung/ Prognosen; Diagramme/ Statistiken aus-/ bewerten</p> <p>E <b>Gesellschaftsmodelle u. Individuum</b>; <b>K 1.2:</b> Auswertung Sinus Milieu Modell</p> <p>Q1.1 <b>Menschenrechte</b>; <b>K 1.1-3:</b> fundierte Medienrecherche durchführen, Quellensammlung anlegen, Quellen kritisch bewerten</p>	<p>5/6 <b>Feste im Judentum</b>; <b>K 1.1-3:</b> Suchinteressen klären, Informationen finden, speichern, organisieren, wiederfinden</p> <p>8 <b>Feste im Islam</b>; <b>K 1.1-3:</b> Suchstrategien weiterentwickeln, Quellen identifizieren, interpretieren, analysieren, bewerten</p> <p>5/6 <b>Ursprungsvorstellungen</b>; <b>K 1.1-3:</b> relevante Quellen suchen u. identifizieren, Informationen sammeln, filtern, zusammenfassen, speichern</p> <p>8 <b>Vorstellungen und Begriffe des Göttlichen</b>; <b>K 1.1-3:</b> Recherchetechniken erweitern, Quellen vergleichen, auswerten, interpretieren</p>	<p>5/6; <b>K 1.1-3:</b> Internetrecherche zu Komponisten</p> <p>5/6 <b>Instrumentenkunde</b>; <b>K 1.1-3:</b> Lernvideos u. Tutorials finden und bewerten</p> <p>5/6 Bsp.: <i>Künstlerbiografien</i>; <b>K 1.1-3:</b> Recherche zu Künstler:innen u. relevanten künstlerischen Themen; bewerten, speichern und aufrufen</p> <p>7-10; <b>K 1.1-3:</b> Kostenlose Sound-sammlungen finden u. nutzen</p>	<p>5-Q2 Bsp. <i>Rope-Skipping</i>; <b>K 1.1-3:</b> Webseiten mit Lehrvideos zur Vermittlung u. Verbesserung von sportmotorischen Kompetenzen aufsuchen u. nutzen</p> <p>7-Q2; <b>K 1.1-3:</b> GEMA-freie Musik suchen, aufbereiten, speichern. Musiksequenzen, Choreographien, Fitnessprogramme mit den passenden BPM finden, zuschneiden, um z.B. Bewegungsphasen rhythmisch zu begleiten</p> <p>E-Q2 (<b>Sportprofil</b>) <i>Die Rolle des Sports in der Gesellschaft</i>; <b>K 1.1-3:</b> Webseiten von Vereinsmannschaften aus dem professionellen Sport aufsuchen und sichten</p>
1.2. Auswerten und Bewerten							
1.3. Speichern und Abrufen							

2. Kommunizieren und Kooperieren		Digital kommunizieren, Informationen weitergeben, gemeinsame Erarbeitung digitaler Dokumente, adressaten- und situationsabgemessene Kommunikation, privat und öffentlich kommunizieren.					
5 Kompetenzstunde; K 2.2-2.4: Nutzung der schulischen E-Mail-Adresse und der Lernplattform; Informationen u. Daten per E-Mail u. über die Lernplattform teilen; Regeln der digitalen Zusammenarbeit und des Umgangs bei der digitalen Kommunikation							
2.1. Interagieren	5/6; K 2.4: persönliches adressatengerechtes Sprachhandeln, z.B. Emojis, Anreden & Anlässe, sprachliche Register, Floskeln & Formeln	<ul style="list-style-type: none"> <li>5/6; K 2.1-3: Umgang mit einer digitalen Lernplattform (derzeit <i>bettermarks</i>)</li> <li>5/6; K 2.1-4: Digitales Archiv für Lernmaterial, Tafelbilder usw. nutzen (derzeit <i>SchulCommSy</i>)</li> <li>7/8; K 2.1-3: Nutzung von E-Mail zur Datenübertragung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>7; K 2.1/5: <i>How to write an e-mail in English</i> (z.B. an ein <i>tourist office</i>)</li> <li>7; K 2.1-4: Dialoge gemeinsam online schreiben (z.B. <i>edupad.ch</i>, <i>yopad.eu</i>); digitales Peer-Feedback</li> <li>7; K 2.4: Grundregeln digitaler Kommunikation (Kurznachrichten, E-Mail) kennen</li> <li>7-Q2 <i>Texterschließung/Textwiedergabe</i>; K 2.1/2.3: Kooperatives Übersetzen mithilfe von Online-Plattformen (z.B. in einem <i>BBB-Gruppenraum</i> oder mit <i>Etherpad</i>)</li> <li>8/9 <i>Landeskundliches Thema</i>, z.B. <i>USA/Australia</i>; K 2.1-4: gemeinsam Vorträge erstellen</li> <li>10 <i>The world of work/ Le monde du travail</i>; K 5.1-5: Bewerbungsschreiben u. Lebenslauf per E-Mail versenden; Konventionen einer formellen E-Mail beachten</li> <li>E; K 2.1-5: Konventionen eines Blogbeitrags, schreiben, kommentieren</li> <li>E-Q2 <i>Bsp.: Les régions, les pays francophones</i>; K 2.1-3: gemeinsam Vorträge erstellen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>8 <i>Nordamerika</i>; K 2.1-3: Rohdaten Informationen entnehmen u. durch digitale Werkzeuge vorhandenes Kartenmaterial ergänzen</li> <li>8 <i>Die Rechtsordnung</i>; K 2.4: Verhaltensregeln digitaler Kommunikation (Beleidigung, Recht am Bild, Urheberrecht, <i>hate speech</i>)</li> <li>8 <i>Mediennutzung</i>; K 2.5: Chancen und Gefahren von Social Media</li> <li>9/ E <i>Wahlen/ Politische Ordnung</i>; K 2.5: sich aktiv in virtuellen Räumen beteiligen (Wahlomat, Juniorwahl)</li> <li>10 <i>Die Welt seit 1945</i>; K 2.1-3: gemeinsames Schreiben von Texten</li> <li>Q1 <i>Praktikumsbericht</i>; K 2.2: Referenzierungspraxis beherrschen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>8 <i>Selbstbild, Fremdbild</i>; K 2.1-3: Schreibgespräche online führen</li> <li>8 <i>Soziale Gerechtigkeit</i>; K 2.1-3: Schreibgespräche online führen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5-Q2; K 2.1-5: mit Musikapps gemeinsam musizieren (z.B. <i>Tastaturapps</i>)</li> <li>5-Q2; K 2.1-5: Veröffentlichung eigener (Gruppen-)produkte</li> <li>ab 7; K 2.1-5: gemeinsam komponieren (z.B. mit <i>Musicscore</i>, <i>Finale</i>, <i>Garageband</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>7-Q2 <i>Bsp.: Aufzeichnung u. Analyse von Bewegungen (Leichtathletik) u. Spieldzügen (Basketball)</i>; K 2.1-3: Verstärkung der Schülerorientierung u. Vergrößerung des selbstregulierten Lernens, z.B. <i>Interaktives Whiteboard</i> nutzen</li> </ul>
2.2. Teilen	7-10; K 2.1-5: Nutzung digitaler Kladden, z.B. <i>edupads</i> , am Beispiel „Diskutieren & Erörtern“						
2.3. Zusammenarbeiten	9; K 2.4-5: offizielles adressatengerechtes Sprachhandeln, z.B. Anreden, Bewerbungsschreiben, sprachliche Register, Floskeln & Formeln						
2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)							
2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben							
3. Produzieren und Präsentieren		Digitale Lernprodukte wie Texte, Präsentationen, Bilder, Videos konzipieren, herstellen und präsentieren, rechtliche Vorgaben bezüglich Urheber- und Nutzungsrechten kennen und beachten.					
3.1. Entwickeln und Produzieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>8; K 3.1-3: ein Textdokument nach formalen Vorgaben formatieren, z.B. <i>Protokolle</i>, <i>Praktikumsberichte</i></li> <li>8-10 <i>Bsp. Berufspräsentation/ Buchvorstellung</i>; K 3.1-3: multimediale PPP: Einbindung von Fotos, Links, Videos etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5 <i>Wirbeltiere</i>; K 3.1-2: Fließtext mit definierten Vorgaben: Erstellen einer Textdatei, Suchen, Öffnen u. Speichern einer Textdatei, Überschriften formatieren, Schriftgröße/ -art, Bündigkeit, Seitenzahlen u. Quellen einfügen</li> <li>5 <i>Internetrecherche zu Wirbeltieren</i>; K 3.3: Urheberrecht, Quellenangabe</li> <li>6 <i>Statistische Daten</i>; K 3.1: Darstellung v. Daten mit Hilfe v. Diagrammen (<i>Excel</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>6/7-Q2; K 3.1-2: themenrelevante digitale Mindmaps erstellen, ergänzen, überarbeiten</li> <li>7 <i>Bsp.: Scotland</i>; K 3.1-3: Reisebroschüre erstellen</li> <li>7/8 <i>Wortschatzarbeit</i>; K 3.1-3: ein Vokabelquiz für Mitschüler:innen erstellen (z.B. <i>Learning-Apps</i>, <i>Kahoot!</i>, ...)</li> <li>8 <i>Advertisements</i>; K 3.1-3: Werbeanzeige mit digitalen Werkzeugen erstellen; Bildrechte beachten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 <i>Mittelalter</i>; K 3.1: digitale Inhalte präsentieren</li> <li>7 <i>Frühe Neuzeit – Wege in die Moderne</i>; K 3.1-2: Fortführung von <i>Powerpoint</i>: Entdeckungen (z.B. <i>Mayas</i>, <i>Inkas</i>, <i>Azteken</i>), Eroberungen, Erfindungen</li> <li>7 <i>Abhängigkeit vom Erdöl</i>; K 3.1: Fördermenge mit digitalem Werkzeug graphisch darstellen</li> <li>E <i>Wirtschaftsordnungen</i>; K 3.1-2: Präsentationen (<i>ppt/ Prezi</i> zu den einzelnen <i>Wirtschaftsordnungen</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5/6; K 3.1: Erstellen v. Erklärvideos/ Paperclips (<i>Gleichnisse Jesu</i>, <i>Kirchenjahr</i>, <i>Dilemma-Geschichten</i>, ...)</li> <li>8 <i>Utopien</i>; K 3.1: Programme zur Erstellung von <i>Mindmaps</i> u. <i>Tabellen</i> anwenden; eine <i>Produktion</i> planen, gestalten u. präsentieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>alle <i>Klassenstufen</i>; K 3.1-3: Beats mit einem <i>Drumcomputer</i> komponieren u. produzieren</li> <li>ab 7; K 3.1-3: <i>Eigeninstrumental</i> spielaufnahmen zu <i>Playbacks</i> in <i>Musik- oder Bläserklassen</i> erstellen</li> <li>7-10; K 3.1-3: <i>Instrumentenlernvideos/ -erklärvideos</i> produzieren (<i>Bläserklassen</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5-Q2; K 3.1-3: <i>Tablets</i>, <i>Mobiletelefone</i>, <i>Laptops</i>, <i>PCs</i>, <i>Digital-kameras</i>, <i>Bluetooth-Lautsprecher</i> für <i>Aufzeichnungen</i> u. <i>Präsentationen</i> nutzen.</li> <li>5-Q2; K 3.1-3: <i>Tanz</i>, <i>Fitness- und Akrobatik-choreographien</i> erarbeiten u. präsentieren</li> <li>E-Q2 <i>Bsp. Sport und Gesundheit</i></li> </ul>

3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 6 Bruchrechnen; K. 3.1: Erstellung von Präsentationen zu den Rechenregeln</li> <li>●● 6 Abkühlungskurve, Körperbedeckung; K 3.1-2: Vertiefung von Wertetabellen, Erstellung eines Diagramms</li> <li>● 6 Wirbeltiere; K 3.1-3: Einführung in PowerPoint (Foliengestaltung, Bilder, Quellen)</li> <li>●● 7/8 Präsentationen z.B. zu Schlangen, Parasiten; K 3.1-3: Einstieg in eine Präsentation, Sinnhaftigkeit von Animationen, Animationen einfügen</li> <li>● 7/8; K 3.1-2: Vertiefung Wertetabellen, Diagramme</li> <li>●● 9/10; K 3.1-2: Vertiefung Präsentationskompetenz, Übergänge zwischen Folien, unterschiedliche Möglichkeiten zur Darstellung von Textbausteinen, Erstellen komplex formatierter Folien</li> <li>●● 9/10; K. 3.1-2: Verwenden von Regressionsgeraden (Excel)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 8/9 Landeskundliches Thema, z.B. USA/Australia; K 3.1-3: Präsentation und Handout erstellen; Dateien produzieren, weiterverarbeiten u. rechtliche Vorgaben beachten</li> <li>●● 10 The world of work/ Le monde du travail; K 3.1-2: Bewerbungsschreiben per E-Mail; Lebenslauf digital erstellen (Tabulatoren verwenden, Formatierung, Rechtschreibfunktion auf Eng/Frz)</li> <li>●● E-Q2 (fakultativ); K 3.1-3: Audiodokumente erstellen, z.B. Reise-Podcast</li> <li>● E-Q2 Bsp.: Les régions, les pays francophones; K 3.1-3: Präsentation und Handout erstellen; Dateien produzieren, weiterverarbeiten u. rechtliche Vorgaben beachten</li> <li>● E-Q2 Kontextualisierung; K 3.1-3: Präsentationen erstellen (z.B. zu Leben und Werk antiker Autoren, zum Vesuvausbruch 79 n. Chr., zu Caesars gallischem Krieg, ...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Q1: Quo vadis EU? Podcast im Rahmen der aktuellen Entwicklung (Bsp. Brexit, Beitrittsprozesse etc.)</li> <li>● 10 Nachhaltige Nahrungsmittel; K 3.1: Antworten aus einem Interview digitalisieren u. präsentieren</li> <li>● Q1 Praktikumsbericht; K 3.1-2: erweiterte Funktionen eines Textverarbeitungsprogramms</li> <li>● E Politischer Prozess; K 3.2: Erarbeitung Gesetzgebungsprozess BRD; K 3.1.: Lernprodukte zur BT-Wahl, Explainity</li> <li>● 8 Sozialer Wandel/ Mediennutzung; K 3.3: Datensicherheit</li> <li>● 8 Die Rechtsordnung; K 3.3: Recht am Bild, Urheberrecht</li> <li>● Q1 Praktikumsbericht: K 3.3: Anforderungen/ Regeln einer wissenschaftlichen Arbeit</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 7-10; K 3.1-3: Produktion eines Websports mit Musikuntermalung und Geräuschen</li> <li>● 7-10; K 3.3: Urheberrechte</li> <li>● 7-10 Neue Medien; K 3.1-2: Fotografie und Film unter verschiedenen gestalterischen Vorgaben, Cloud-basiertes Arbeiten, Teilen u. Präsentieren, digitale Ausstellungsformate</li> </ul>	oder Trendsportarten; K 3.1-3: Präsentationen mithilfe eines Präsentationsprogramms vorbereiten, planen, gestalten und präsentieren
3.3. Rechtliche Vorgaben beachten							

**4. Schützen und sicher agieren** *Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortlich umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen*

**5/6 Internetführerschein; K 4.1/4.2:** Kommunikation in digitalen Umgebungen: Welche Daten gebe ich preis? Wie schütze ich mich? Grundlagen zu Passwort und Datensicherheit

**6 Kompetenzstunde; K 4.3:** NetPiloten: Prävention von Mediensucht

4.1. In digitalen Umgebungen agieren		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 5 Zahlen/Ziffern; K. 4.2: Thematisierung von Codes/ Passwörtern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 6 Stay in Touch; K 4.1: über eigenen Medienkonsum u. Vor- u. Nachteile sprechen; K 4.3: Are you media mad?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 9 Jugendliche als Konsumenten; K 4.4: Online Handel (Plattformen u. Vor- und Nachteile kennen)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 5/6 Familie; K 4.1: Vor- und Nachteile der Neuen Medien für das Familienleben; Chancen u. Gefahren der Kommunikation über Social Media erkennen und reflektieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 7-10; K 4.1-2: Downloads u. Streamingdienste bewerten u. reflektiert; benutzen; kostenlose Apps und Musikportale kennenlernen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5-Q2; K 4.1/2: Beachten der datenrechtlichen Dimension von digitalen Medien; betrifft Präsentationen, Musikwiedergabe und Filmaufnahmen von Mitschülern</li> </ul>
4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen			<ul style="list-style-type: none"> <li>● E Growing up in the digital age; K 4.1-3: Social Media; Vor- u. Nachteile, problematisches Nutzungsverhalten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 10/ ● Q1 Umweltpolitik/ Nachhaltigkeit; K 4.4: ökologischer Fußabdruck online</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 8 Welterschließung; K 4.1-2: Beeinflussung d. Wahrnehmung durch das Internet erkennen (Filter Bubble, Fakenews, Journalismus im Zeitalter der Neuen Medien, Hate Speech, Radikalisierung, Polarisierung); Strategien zum eigenen Schutz entwickeln u. reflektieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 7-10; K 4.3-4: mit Dezibel-Apps die Lautstärke von Schallquellen messen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5-Q2: Bewegungsmangel als Folge der Nutzung digitaler Medien reflektieren</li> </ul>
4.3. Gesundheit schützen			<ul style="list-style-type: none"> <li>● Q1 Science and Technology; K 4.1-2: Datenschutz, Privatsphäre</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>5-9 Wirkungen des Sports; K 4.3: Selbstbeobachtung</li> </ul>
4.4. Natur und Umwelt schützen							<ul style="list-style-type: none"> <li>E-Q2 Sport und Gesellschaft; K 4.3: Sport, Politik und Wirtschaft, Sport und Gesundheit</li> </ul>

					<ul style="list-style-type: none"> <li>8/OS Medienethik („10 Gebote der Digitalen Ethik“), Ethik bei KI; K 4.1: Gefahren in digitalen Umgebungen erkennen u. Strategien zum Schutz entwickeln u. bei eigenen Geräten anwenden</li> </ul>		
<b>5. Problemlösen und Handeln</b>		<i>In digitalen Umgebungen Werkzeuge sinnvoll einsetzen, eigenen Herausforderungen begegnen, Lösungen identifizieren; Medien als vernetzte Lernressourcen selbst einsetzen, Algorithmen der digitalen Welt verstehen und nutzen.</i>					
5.1. Technische Probleme lösen	<p>5 Bsp. Haiku, Sagen, Märchen; K 5.2: Training im Umgang mit Textverarbeitungsprogrammen (aufbauend auf K 3 Biologie 5)</p> <p>Q1/2; K 5.2-3: Texte überarbeiten zur Herstellung von inhaltl. und sprachl. Kohärenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5-Q2 Algebra, Analysis, Geometrie, Stochastik; K 5.1-4: Tabellenkalkulations-Software: Excel und Calc (LibreOffice)</li> <li>5-Q2 Algebra, Analysis, Geometrie, Stochastik; K 5.2-4: Dynamische Geometrie-Software: Geogebra</li> <li>5; K 5.1-2: Nutzung von externen Speichermedien, An- u. Abkoppeln u. Öffnen eines USB-Sticks, Ordner anlegen, Abspeichern in Ordnerstruktur, Benutzung der Tastatur</li> <li>5 Gelenke, Vordergliedmaßen -10; K 5.2: Nutzung von Lernsoftware, z.B. Klett Mediothek</li> <li>6; K 5.2: PHYWE Sensoren, App-Nutzung</li> <li>6; K 5.4: Nutzung des Smartphones zu unterrichtlichen Zwecken, APPs, Fotos, Dokumentation, E-Mail</li> <li>6 Steckbriefherstellung K 5.2: Vertiefung Textdateien (Tabulatoren, Aufzählungszeichen, Einbinden von Grafiken/Bildern, Schwerpunkt Formatierung)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5/6, 7/8; K 5.2: Smartphone zur Aussprachekontrolle nutzen</li> <li>5-10/ 7-10; K 5.4: Digitale Werkzeuge für das Vokabeltraining kennenlernen, ausprobieren u. für den eigenen Spracherwerb nutzen</li> <li>6; K 5.2: Einführung: Onlinewörterbücher nutzen</li> <li>7; K.5.4: digitale Mediensammlung des CdA nutzen können (registrieren, per E-Mail aktivieren, sicheres Passwort verwenden)</li> <li>7-Q2; K.5.4: Hörsehverständnis u. Interaktion in der Fremdsprache mithilfe von Videos trainieren; Lernvideos zur Grammatik zum eigenen Spracherwerb nutzen</li> <li>7-Q2 Wortschatzarbeit; K5.2 + 5.4: Vokabelkenntnisse mit einer Lern-App (z.B. Navigium, LearningApps, ...) erweitern</li> <li>7-Q2 Grammatikarbeit; K5.2/ 5.4: Grammatikaufgaben auf einer Lernplattform lösen (z.B. Navigium, LearningApps, ...)</li> <li>8/9; K 2.1-4: Handout zu einem landeskundlichen Thema, z.B. USA/ Australia; K.5.2: Vertiefung Formatierung; Umgang mit Rechtschreibfunktion</li> <li>9; K 5.2: Nutzung von Onlinewörterbüchern vertiefen</li> <li>9-Q2 Lektürearbeit; K 5.1-2: eigenständig passende Anwendungen für die Bearbeitung kreativer Aufgaben identifizieren u.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5 Arbeiten wie ein Geograph; K 5.2: Wegstrecke (am Bsp. Kennenlernfahrt) planen u. mit einem digitalen Kartendienst eine Strecke analysieren; Der eigene Stadtplan</li> <li>7 Afrika K. 5.2: „Mystery“ (Voraussetzung: interaktives Whiteboard)</li> <li>7 Frühe Neuzeit – Wege in die Moderne; 5.3: geeignete altersgerechte Internetquellen finden</li> <li>8 Was ist Politik? K 5.4: geeignete Online-Lernumgebungen identifizieren u. nutzen; Q2 Podcasts zur Wissensaneignung nutzen</li> <li>Q1.2 Das geteilte Deutschland; K.5.4: geeignete Onlinequellen identifizieren u. nutzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 Reflexion über Sprache; K 5.2/4: Etymologisches Onlinewörterbuch nutzen</li> <li>E Religionen, religiöse Sondergemeinschaften &amp; Sekten; K 5.4: geeignete Onlinequellen identifizieren u. nutzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>OS; K 5.1-4: mit interaktiven Partituren arbeiten, laufende youtube-Partituren mitlesen</li> <li>5-Q2; K 5.1-4: mit Tastatur- oder Pianoapps musikalische Fähigkeiten trainieren</li> <li>5-Q2; Bildbearbeitung; K 5.1-2: Bildbearbeitung, Mal-Apps, Video und Foto gestalterisch einsetzen, digitale Ergebnisse und Zwischenschritte sichern (USB-Stick, Cloud, Festplatte)</li> </ul>	E-Q2 Individuelle Trainingssteuerung auf Basis erhobener Daten; K 5.2-4: Apps zum Aufzeichnen von Sport- und Fitnessdaten zur Trainingssteuerung oder als Hilfe zur Umsetzung von Ausdauer- und Konditionseinheiten nutzen
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	<p>Q1/2 Sprache – Lesen-Literatur – Medien; K. 5.5: Reflexion der Meinungsverstärkung des Echo-Raums, z.B. auf youtube</p>						
5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen							
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen		<ul style="list-style-type: none"> <li>7-Q1 Algebra, Analysis, Geometrie; K. 5.5: Näherungsalgorithmen für Zinseszins, Wurzeln, Pi, Ableitungen und Integrale in Excel oder Calc (LibreOffice)</li> <li>7/8 Erstellen eines Handouts; K 5.2: Vertiefung Formatierung (Aufzählungszeichen, Tabulatoren, einfache Tabellenerstellung)</li> </ul>					

5.5 Algorithmen erkennen und formulieren		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 7-10; ● 9/10; K 5.2/ 5.4: PHYWE Sensoren, App-Nutzung, Phyphox, PHYWE-Digicart,</li> <li>● ● 9/10; Übertragen von Bildern auf andere Hardware</li> <li>● ● 9/10 <i>Protokollerstellung</i> K 5.2: Formatierung von Fließtext (Seiten- u. Zeilenumbuch, Seitenzählung, Tabulatoren), Tabellen erstellen u. formatieren</li> </ul>	<p>verwenden (z.B. Texting-Story, ComicApps)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 10 <i>Le monde du travail</i> ; K 5.2: Bewerbungsschreiben u. Lebenslauf: Schreiben von frz. Sonderzeichen auf der Tastatur; Umgang mit der Rechtschreibfunktion auf Frz.</li> <li>● 10-Q2; K 5.2-4: Podcasts/ TED-Talks u. Videos zur Weiterentwicklung der fremdsprachlichen Kompetenz nutzen</li> </ul>				
<b>6. Analysieren und Reflektieren</b>		<i>Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen einschätzen lernen, Wirkung von Medien (Stars, Idole, Computerspiele, Gewaltdarstellung); Geschäftsaktivitäten und Services im Internets (Online-Shops), politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung, soziale Integration, Urheber-, und Nutzungsrechte</i>					
6.1. Medien analysieren und bewerten	<p><b>5-Q2; K 6.1:</b> Filmanalyse/ filmisches Erzählen mit dem Schwerpunkt Wirkung</p> <p><b>Q1/2; K 6.1-2:</b> Der Beitrag digitaler Medien an der Wirklichkeit</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 7/8 Bsp.: <i>Proportionale Funktionen</i>; K 6.1-2: Recherche u. Bewertung von Lernvideos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 6 <i>Stay in Touch</i>; K 6.1-2: Vor- u. Nachteile digitaler Medien u. eigenen Medienkonsum reflektieren</li> <li>● 8 <i>Advertisements</i>; K 6.1: Mediensprache analysieren und bewerten</li> <li>● 8 <i>Internet texts</i>; K 6.1-2: Charakteristika von Internettexten kennenlernen (wiki, blog post, online rating)</li> <li>● E <i>Les médias, les réseaux sociaux</i> ; K 6.1-2: das eigene Medienverhalten reflektieren</li> <li>● E-Q2 <i>Texterschließung/ Textwiedergabe</i>; K 6.1-2: im Internet verfügbare Übersetzungen untersuchen und bewerten</li> <li>● Q1 <i>Science and Technology</i>; K 6.1: Rolle digitaler Medien in der Gesellschaft analysieren, bewerten und reflektieren; <i>Filter bubbles, Fake News, Conspiracy Theories, Whistleblowers</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 8 <i>Russland (Exkurs: Nord Stream)</i>; K 6.1: Internetseiten verschiedener Berichtersterter analysieren u. bewerten</li> <li>● 8 <i>Sozialer Wandel/ Mediennutzung</i>; K 6.2: Funktion digitaler Medien</li> <li>● 9 <i>NS-Deutschland bis 1939</i>; K.6.1: Propagandafilme u. deren Wirkung auf die Gesellschaft analysieren u. bewerten</li> <li>● 10 <i>Deutschland 1939-45</i>; K.6.1-2: mit der App WDR AR 1933-1945 Medien analysieren u. reflektieren</li> <li>● E <i>Aus der Geschichte lernen</i>; K 6.1-2: Konstruktion v. Geschichtsfilmern erkennen; Gedenktage, Legendenbildung, Oral History</li> <li>● 9/E <i>Politische Ordnung</i>; K 6.2: Analyse von Wahlergebnissen, Grafiken, Umfragen online</li> <li>● Q2.2 (optional): Prüfung und Reflexion von Einfluss und Grenzen verschiedener Medien</li> <li>● Q2.1 <i>Diktatur u. Demokratie im Zeitalter der Extreme</i>; K. 6.1-2: Dokumentar- und Spielfilme analysieren, bewerten u. ihre Rolle verstehen u. reflektieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 5/6 <i>Glücklichkeit als Ziel menschlichen Lebens</i>; K 6.1-2: die eigene Mediennutzung reflektieren u. das eigene Suchtpotenzial bewerten</li> <li>● 8; K 6.1-2: <i>Welterschließung</i>: Geschäftspraktiken ausgewählter Dienste verstehen (Datenhandel, Affiliate-Links, Influencer)</li> <li>● 8; K 6.1-2: <i>Selbsterkenntnis</i>: Erzeugung von Minderwertigkeitsgefühlen, Realitätsverlust unter Einfluss von Social Media erkennen, Chancen u. Gefahren von Selfies reflektieren, Chancen u. Gefahren von elektronischen Textnachrichten erkennen u. reflektieren</li> <li>● 8; K 6.2: <i>Mensch als arbeitendes Wesen</i>: KI und Arbeitswelt: mögliche Konsequenzen/ Probleme im Hinblick auf das menschliche Selbstverständnis und Lebensgestaltung</li> <li>● E <i>Religionen, religiöse Sondergemeinschaften und Sekten</i>; K 6.1-2: interessengeleitete Setzung v. Themen erkennen u. beurteilen (z.B. Internetauftritte religiöser Sondergemeinschaften)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ab Kl. 7; K 6.1-2: Internetauftritte (Homepages und Blogs von aktuellen Stars untersuchen)</li> <li>● OS; K 6.1-2: kommerzielle Interessen in Videoportalen reflektieren</li> <li>● OS; K 6.1-2: Online-Plattformen und Musikapps kennenlernen und Nutzbarkeit reflektieren</li> <li>● OS <i>Wirkung von Bildern</i>; K6.1-2: zielgerichtete Bildanalysen: Bildmanipulationen (z.B. die Rolle von Kunst in Gesellschaft u. Politik), Bildmächtigkeit (z.B. Foto- und Filmanalyse mit Blick konstruierte Wirklichkeit), Bewertung digitaler Auftritte/ Analyse von Webdesign</li> </ul>	<p><b>E-Q2 Hauptbeweigungsmerkmale</b> z.B. von <i>Fertigkeiten analysieren und reflektieren</i>; K 6.1: Videographien für reflexives Lernen, z.B. bei turnerischen oder leichtathletischen Fertigkeiten; Aufzeichnung von Spielsequenzen zur Analyse und Entwicklung taktischer Verhaltensweisen</p>
6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren							