



WILLIBALD-GLUCK-GYMNASIUM

BILDUNG IM 21 JAHRHUNDERT

Gebrauchsanweisung:

Das Mediencurriculum trägt der gesellschaftlichen Entwicklung zur Digitalisierung und einer bildungspolitischen Direktive Rechnung. Vor diesem Hintergrund ist das Mediencurriculum als eine Ergänzung des Lehrplans zu lesen. Zwei Dinge soll das Mediencurriculum als Ergänzung des Lehrplans leisten:

1. Das Mediencurriculum soll auf den Punkt bringen, was für uns am WGG das Bildungsziel „digitale Bildung“ bedeutet. Zur Konturierung des Bildungsziels „digitale Bildung“ dient der erste allgemeine und sehr grundsätzliche Teil. Dieser firmiert unter der Überschrift „Zielebene: Eckpunkte einer digitalen Bildung“.
2. Das Mediencurriculum soll zudem über die Jahrgangsstufen 5-10 Möglichkeiten aufzeigen, wie wir uns vorstellen, am WGG das Bildungsziel „digitale Bildung“ umzusetzen. Was im zweiten Teil unter der Überschrift „Verlaufsebene: Konkrete Handlungsoptionen“ zu lesen ist, stammt ursprünglich aus den Fachschaften. „Ursprünglich“ bedeutet, dass die Vorschläge gegebenenfalls inhaltliche und formale Veränderungen im Sinne einer Homogenisierung des Gesamtkonzepts erfahren haben.

Das Mediencurriculum ist kein Ding für die Ewigkeit. Bereits drei Jahre nach dem ersten Exemplar liegt nun schon das „MC 4.0“ mit Anpassungen an den LehrplanPlus des G9 und an die Erfahrungen durch das Distanzlernen sowie die Einführung von Tabletklassen in der 10. Jahrgangsstufe vor. Eine weitere Neuerung ist die Erweiterung um die 11. Klasse, die im Rahmen der Wissenschaftswoche das Mediencurriculum in großen Teilen unterstützen kann.

Es wird gewiss nicht die letzte Änderung sein...

Neumarkt, im Oktober 2023

1. Zielebene: Eckpunkte einer digitalen Bildung

Mit Hard- und Software umgehen	Kompetent Lesen	Recherchieren	Digital Produzieren und Präsentieren	Programmieren	Eine mediatisierte Welt kritisch reflektieren
SuS kennen und nutzen Textverarbeitungsprogramme zielführend	SuS lesen und strukturieren (geschriebene) Texte mit Hilfe von Lesestrategien	SuS kennen und nutzen Recherchetechniken	SuS kennen Vorteile und Grenzen verschiedener Darstellungsformen und wählen geeignete Methoden aus	SuS beschreiben Objekteigenschaften bzw. Methodenauf-rufe mit einer einfachen Syntax	SuS kennen und reflektieren grund-legende Regeln und Konzepte von Urheberrecht und Eigentum im Digitalzeitalter
SuS kennen und nutzen Bildbearbeitungstools zielführend	SuS unterscheiden (literarische) Textsorten und reflektieren deren spezifische Produktions- und Rezeptionsbedingungen	SuS kennen und nutzen die Möglichkeiten der Schulbibliothek	SuS nutzen Präsentationssoftware zur Visualisierung von Vor-trägen	SuS implementieren Algorithmen in einer einfachen Programmierungsumgebung	SuS entwickeln ein Bewusstsein für die Bedeutung des Datenschutzes
SuS kennen und nutzen Präsentationssoftware zielführend	SuS werten Schaubilder, Tabellen und Diagramme aus	SuS kennen und nutzen Online-Suchmaschinen	SuS nutzen Digitalmedien zur Dokumentation (Foto-, Video-, Audioaufzeichnung) und integrieren Elemente zielführend	SuS analysieren und erstellen Hypertextstrukturen	SuS kennen und reflektieren Chancen und Risiken digitaler Kommunikationsmedien
SuS beherrschen 10-Finger-Tastanschreiben	SuS werten Karten aus	SuS kennen Vor- und Nachteile verschiedener Darstellungsarten	SuS nutzen geeignete fachspezifische (Darstellungs-) Software zur Dokumentation und Produktion (Protokollieren von naturwissenschaftl. Versuchen, Mathematiksoftware etc.)	SuS erstellen Datenbanken und wenden sie an	SuS reflektieren den eigenen Mediengebrauch kritisch
SuS werden sich der ökologischen Folgen des Energiebedarfs aller Digitalmedien bewusst und kennen Methoden des Energiesparens	SuS werten stehende Bilder (Gemälde, Fotografie, Karikatur, Symbolen, Logos) aus	SuS bewerten die Relevanz und Glaubwürdigkeit von Quellen kritisch	SuS erstellen Videos zu unterrichtsrelevanten Inhalten	SuS wenden Syntaxregeln beim Formulieren von Datenbankoperationen bzw. Formeln in Tabellenkalkulationsprogrammen an	SuS reflektieren die interessegeleitete Setzung und Verbreitung von Themen im Medienbetrieb
SuS nutzen eine Lernplattform zielführend	SuS werten bewegte Bilder (Filme, Animationen, Videoclips) aus	SuS wählen geeignete Quellen zur produktiven Arbeit aus	SuS nutzen Digitalmedien kreativ-künstlerisch in Text, Bild, Ton	SuS lernen Grundkonzepte einer objektorientierten Programmiersprache kennen und implementieren Algorithmen mit einer solchen Sprache	SuS kennen und reflektieren so das manipulative Potenzial unserer Mediengesellschaft
SuS kennen und nutzen Möglichkeiten von Kommunikationstools (Email, Messengerdienste) adressatengerecht	SuS werten auditive Gestaltungselemente in verschiedenen Medien aus				SuS kennen und reflektieren Auswirkungen der Digitalisierung auf unsere Gesellschaft (Wirtschaft, Politik, Wertvorstellungen i.A. etc.)
SuS kennen und nutzen geeignete Digitalmedien zur kooperativen Arbeit	SuS kennen den Eigenwert künstlerischer Betätigung (Literatur, bildende Kunst, Film)				SuS kennen unsere Medienlandschaft in Grundzügen
SuS kennen Möglichkeiten zur sicheren Nutzung von Digitalmedien (Passwortsicherheit, Verschlüsselung, Virenschutz etc.)	SuS erkennen strukturelle Analogien über verschiedene Medien hinweg und können medientypische Spezifika abgrenzen				

2. Verlaufsebene: Konkrete Handlungsoptionen

5	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
	<p>Klassenleitung: SuS erhalten eine Einführung in die Nutzung des Schülerportals SuS kennen und nutzen die Lernplattform mebis im Rahmen des Fachunterrichts</p> <p>Biologie NT 5-2.1: (Optional) SuS werden in die Verwendung des E-Books eingeführt</p> <p>Deutsch 5-2.4: SuS kennen den Nutzen von Textverarbeitungssoftware und können basale Formatierungsfunktionen nutzen.</p> <p>Englisch 5-4: SuS lernen den Umgang mit der <i>Klett-lernen-APP</i> (E-Book, digitaler Unterrichtsassistent zum aktuellen Lehrwerk)</p> <p>Geographie 5-1: SuS werden im Umgang mit dem Atlas geschult und absolvieren eine Prüfung zum Atlasführerschein; dabei erhalten sie eine Einführung in die Kartenarbeit mit digitalen Werkzeugen</p>	<p>Mathematik 5-1: SuS bearbeiten Aufgaben zum Thema „Veranschaulichung natürlicher Zahlen“ mit dem digitalen Werkzeug <i>MatheGym</i>.</p> <p>Geographie 5-1+3/4/5: SuS recherchieren im Internet auf zuvor ausgewählten Seiten; z.B.: Naturpark/Nationalpark, Wege unterschiedlicher Lebensmittel oder historische Ursprünge der Heimatstadt</p> <p>Evangelische Religionslehre 5-5: Katholische Religionslehre 5-2: Ethik 5-4: SuS suchen Informationen, analysieren, reflektieren und vergleichen zum Beispiel zum Thema: „Glaube zeigt sich in religiösen Festen“ (z.B. Advent, Weihnachten, Ostern, Zuckerfest, Sukkot, ...) Schüler recherchieren zu religiösen Bräuchen (z.B. auch in anderen Ländern) und stellen ihre Ergebnisse vor.</p>	<p>Deutsch 5 - 2.4: SuS erarbeiten kollaborativ Gesprächsregeln und reflektieren deren Nutzen in verschiedenen Kommunikationssituationen, auch hinsichtlich digitaler Kommunikation</p>	<p>Deutsch 5-2.4/1.4: SuS nutzen digitale Aufnahmegeräte, um einen Gedichtvortrag ansprechend zu gestalten und zu präsentieren</p> <p>Kunst 5-1: SuS recherchieren im Internet z. B. zu Farbpigmenten, zur Steinzeit oder zu Ägypten. Sie präsentieren ihre Ergebnisse mithilfe von Schautafeln, Plakaten oder Bildschirmpräsentationen</p>	<p>NuT/Biologie (2 Stunden) SuS nehmen teil an einem schuleigenen Projekt zum Umgang mit digitalen Medien und erhalten einen Leitfaden zur Handynutzung in der Schule und zu Hause</p> <p>Deutsch 5-2.4 SuS untersuchen Hörtexte oder Filme und beschreiben typische Gestaltungsmittel audiovisueller Medien im Unterschied zu geschriebenen Texten. Sie lernen dadurch die Merkmale und Besonderheiten audiovisueller Medien in Unterschied zu geschriebenen Texten kennen.</p>

6	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
	<p>Klassenleitung: SuS frischen ihre Kenntnisse zur Lernplattform mebis auf.</p> <p>Geschichte 6-4: SuS üben Kartenarbeit z.B. anhand des Alexanderzugs mit digitalen Hilfsmitteln ein</p> <p>Informatik: NT 6-2.1 SuS erhalten die Grundlagen zum situationsgerechten Formatieren von Textdokumenten</p> <p>Informatik NT6-2.3 SuS üben das Organisieren von Daten in einem Dateisystem</p> <p>Latein 6-2.1/2.2: SuS werden in das Lernprogramm <i>Navigium</i> eingeführt</p>	<p>Biologie NT6-1.1: SuS bestimmen Pflanzen optional mit Hilfe einer Bestimmungs-App</p> <p>Englisch 6-4: SuS recherchieren im Internet auf zuvor ausgewählten Seiten, Präsentation der Ergebnisse als Ausstellung (Plakat) oder als Referat (Bildschirmpräsentation), z.B. <i>New England, National Parks in the UK and USA</i></p> <p>Informatik NT6-2.2 SuS recherchieren für eine Multimediaspräsentation unter Berücksichtigung von Aspekten des Urheberrechts, insbesondere bei der Verwendung von fremdem Bildmaterial</p> <p>Evangelische Religionslehre 6-2 Katholische Religionslehre 6-3: Ethik 6-1: Die SuS arbeiten mit ausgewählten Tools wie z.B. Padlet oder Flinga um eine strukturierte Stoffsammlung z.B. zum Thema 'Fasten/Verzicht' zu erstellen oder ein Beziehungsnetz zum Thema 'Beziehungen' zu entwerfen</p>	<p>Französisch 6-1.1 Kommunikation: SuS üben sich im situations-adäquaten Erstellen einer E-Mail (Inhalt z.B. sich einem französischen Schüler vorstellen)</p>	<p>Englisch 6-4: SuS recherchieren im Internet auf zuvor ausgewählten Seiten, Präsentation der Ergebnisse als Ausstellung (Plakat) oder als Referat (Bildschirmpräsentation), z. B. <i>New England, National Parks in the UK and USA</i></p> <p>Deutsch 6-1.2: SuS verfassen einen sachlichen Brief mit einem Textverarbeitungsprogramm und wenden dabei einfache Formatierungstools an.</p> <p>Informatik NT-2.2: SuS erstellen eine Multimediapräsentation und halten ein Kurzreferat ggf. in Zusammenarbeit mit der Biologie</p> <p>Kunst 6-3: SuS analysieren die Ausdrucks- und Aussagekraft mittels Filmen und Fotos, indem sie in Gruppen Spielszenen mit selbstgebauten Figuren und Hintergründen mit dem Handy filmen/fotografieren</p>	<p>Deutsch 6-2.4 SuS reflektieren ihre Mediennutzung (z.B. Medientagebuch etc.)</p> <p>Informatik NT6-2.1 SuS vergleichen Informationsvermittlung in verschiedenen medialen (auch digitalen) Darstellungsformen</p> <p>NuT/Biologie (2 Stunden) <u>Medienführerschein: Medien non-stop? Die eigene Mediennutzung reflektieren und Risiken erkennen</u></p> <p>Ethik/Religion <u>Medienführerschein: Coole Superstars – die Inszenierung von Castingshows im Fernsehen erkennen und bewerten</u> (Ethik 6 LB2)</p> <p>Medienpädagogik-Team: <u>Medienführerschein: Ich im Netz I – Inhalte in Social-Media-Angeboten reflektieren und bewerten</u></p>

7	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
	<p>Klassenleitung: SuS frischen ihre Kenntnisse zur Lernplattform mebis auf.</p> <p>Mathematik 7-2: Mathematik 7: SuS verwenden ein Tabellenkalkulationsprogramm zur Berechnung von Termwerten.</p> <p>Geographie 7-1+3: SuS setzen Messdaten aus Klimatabellen in Klimadiagramme um und werten diese aus.</p> <p>Informatik NT 7-2.4 SuS beschreiben Abläufe durch Algorithmen und implementieren Algorithmen mit einer Mini-Sprache oder einer blockbasierten Entwicklungsumgebung</p>	<p>Englisch 7-4: SuS recherchieren im Internet und reflektieren Quellen nach vorher besprochenen Kriterien zu einer im Lehrbuch vorgestellten Region/ Stadt, dabei verwenden sie Textverarbeitungsprogramme und erstellen einen Flyer/ein Handout über eine Stadt mit Texten, Bildern und Quellenliste</p> <p>Latein 7-3: SuS recherchieren im Internet auf zuvor ausgewählten Seiten; mögliche Themen: z.B.: Mythen</p> <p>Evangelische Religionslehre 7-3: Katholische Religionslehre 7-5: Ethik 7-1: SuS recherchieren im Internet auf zuvor ausgewählten Seiten zu Einzelaspekten des Islams, z.B. 5 Säulen, Koran, Mohammed</p> <p>Deutsch: SuS kennen den Aufbau der Schülerlesebücherei, erhalten eine Einführung zur online-Büchersuche und nutzen diese selbstständig</p> <p>NT 7-2.1 Strategien zur Informationsbeschaffung im Internet und Bewertung der Ergebnisse</p> <p>Französisch 7-1 Kommunikation: SuS erschließen kurze Videoclips zu verschiedenen Themen (z.B. zur Landeskunde: Paris...)</p>	<p>Geschichte 7: SuS nutzen Hilfsmittel zum Lernen, Nachschlagen, Wiederholen und Recherchieren digital allein und kollaborativ (Geschichtsatlas)</p> <p>Informatik NT 7-2.1 SuS lernen allein und kollaborativ den Aufbau von vernetzten Informationsstrukturen (Hypertexte) kennen und anwenden</p>	<p>Englisch 7-4: SuS recherchieren im Internet und reflektieren Quellen nach vorher besprochenen Kriterien zu einer im Lehrbuch vorgestellten Region/ Stadt, dabei verwenden sie Textverarbeitungsprogramme und erstellen einen Flyer/ein Handout über eine Stadt mit Texten, Bildern und Quellenliste</p> <p>Deutsch 7-2.2/2.4: SuS nutzen ein Digitalmedium (z.B. Smartphone) zur szenischen Gestaltung im Rahmen der Arbeit mit literarischen Texten (z.B. Kurzfilm)</p> <p>Französisch 7-1 Kommunikation: SuS nutzen digitale Medien kreativ (z.B. Die eigene Klasse/Schule einer französischen Klasse in einer Foto-story vorstellen)</p> <p>Geschichte: SuS erstellen Videoclips zu Ritualen oder Zeremoniellen im Mittelalter (z.B.: Belehnung; Kur; Krönung; Erzämter; Goldene Bulle)</p>	<p>NuT 7 Informatik: „Du bist, was du postest“ – schulinterner Workshop zum Thema Selbstdarstellung und Sexting</p> <p>NuT 7 Informatik: Medienführerschein: Einheit GoogleInde Wikipedianer – Informationen im Netz suchen, finden und bewerten</p> <p>Deutsch 7-2.4: SuS reflektieren die unterschiedliche Informationsqualität von digitalen Quellen beim materialgestützten Arbeiten, u.a. auch bei Lern-/Erklärvideos</p> <p>Deutsch 7.4, 7.5 Medienführerschein: Zeit für die Zeitung: Wissen vertiefen – Lesen trainieren (Link zum Material als PDF!)</p> <p>Englisch 7-3: SuS untersuchen Filmsequenzen und erfassen einfache filmische Mittel, z.B. Themen aus dem Bereich „Lebenswelt der Jugendlichen in Nordamerika“</p> <p>Musik 7-2: Medienführerschein: Musik ohne Grenzen? Grundlagen des Urheberrechts kennen und anwenden</p> <p>Kunst 7-3: SuS vergleichen und gestalten eigene Nachrichten und begreifen den Zusammenhang zwischen Inhalt und Wirksamkeit. Sie vergleichen historische und zeitgemäße Drucktechniken und analysieren Nachrichten, z.B. im Wandel der Zeit (von analog zu digital)</p> <p>Religion (6I, LB1) /Ethik (7, LB2) Medienführerschein: Ich im Netz II – Cyber-Mobbing in Social-Media-Angeboten thematisieren und vorbeugen</p>

8	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
	<p>Deutsch: SuS können Textverarbeitungs- und Präsentationsprogramme zielgerichtet einsetzen.</p>	<p>Geschichte: SuS recherchieren im Internet anhand einer Linkliste, z.B. zum Thema „Industrialisierung“</p> <p>Mathematik: SuS nutzen die digitale Lernumgebung MatheGym, z.B. zum Thema „Gebrochen rationale Funktionen“</p> <p>Physik: SuS nutzen interaktive Simulationssoftware (z.B. PhET) z.B. zu den Themen Elektrik, Optik oder Mechanik.</p>	<p>Englisch: SuS erstellen einen Podcast, z.B. über eine englischsprachige Region in Kleingruppen</p>	<p>Biologie/Chemie: SuS dokumentieren eigene Experimente mit digitalen Bildern (Video und Foto), z.B. Versuche zu Stoffeigenschaften, Trennverfahren und zum Themenbereich Wasser, (z.B. Ökosysteme unter dem Einfluss des Menschen)</p> <p>Französisch: SuS erstellen eine mediengestützte Präsentation auf Basis einer angeleiteten Internetrecherche (z.B. zu französischen Regionen: Bretagne, Bourgogne...)</p> <p>Kunst: SuS verwenden Bildbearbeitungstools zur Gestaltung von Plakaten, Flyern, Websites</p> <p>Wirtschaft (nur WWG): SuS erstellen und präsentieren ein eigenes Marketingkonzept</p>	<p>Deutsch: SuS vergleichen die Darstellung eines Themas in verschiedenen Nachrichten- und Informationsmedien und erkennen deren spezifische Struktur und Wirkungsdisposition</p> <p>Deutsch (8.2): Medienführerschein: Im Informationsdschungel – Meinungsbildungsprozesse verstehen und hinterfragen</p> <p>Medienführerschein: Ich als Urheber – Urheberrechte kennen und reflektieren</p> <p>Französisch: SuS vergleichen kriteriengeleitet die Websites französischer Schulen und der eigenen</p> <p>Musik: SuS analysieren Schallereignisse durch digitale Darstellungsmöglichkeiten, sie experimentieren mit Klangerzeugungsmöglichkeiten, Verarbeitung und digitaler Verfremdung mit einem Sequenzerprogramm.</p> <p>Religion + Ethik: SuS erkennen das manipulative Potential von Webseiten (z.B. von Sekten)</p> <p>Wirtschaft (nur WWG) Medienführerschein: Ich im Netz III – Rechtliche Grundlagen kennen und reflektieren</p> <p>Profil WWG und NTG („fachfremd“) Medienführerschein: Produkt sucht Käufer: Werbung analysieren – Konsum reflektieren</p> <p>Medienpädagogik-Team: Medienführerschein: Generation Games? Digitale Spiele diskutieren und reflektieren in diesem Zusammenhang auch Vorbereitung des Projekttags für die 6. Jgst.</p>

9	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
	<p>Wirtschaftsinformatik: SuS verwenden Tabellenkalkulationsprogramme Entscheidungsfindung und Aufbereitung von Informationen</p> <p>Informatik: SuS nutzen ein Tabellenkalkulationsprogramm zur Datenverarbeitung</p> <p>Informatik: SuS kennen grundlegende Verfahren, um für Datensicherheit und Datenschutz zu sorgen</p> <p>Mathematik: SuS wenden ein Tabellenkalkulationsprogramm zur Durchführung des Heron Verfahrens an</p>	<p>Deutsch/Wirtschaftsinformatik/Englisch/Französisch: SuS suchen kriteriengeleitet nichttriviale Inhalte mittels geeigneter Suchmaschinen, z.B. zur Vorbereitung der Debattenschulaufgabe, zu politischen und gesellschaftlichen Fragestellungen, zur Ausbildung und Berufswahl und zur Auseinandersetzung mit praktischen Problemen (z.B.: gap year, Ferienjob, Praktikumsplatz im Ausland)</p> <p>Wirtschaft und Recht (WWG): SuS lernen Apps zum Selbstmanagement und zur Projektplanung (Geschäftsmodell) kennen</p> <p>Sport: SuS nutzen digitale Medien zur Analyse von Bewegungen</p> <p>Physik: SuS nutzen interaktive Simulationssoftware (z.B. PhET) zu den Themen Energie, Atome, Wärmelehre</p>	<p>Informatik: SuS arbeiten in Kleingruppen an einem mehrwöchigen Datenbankprojekt</p>	<p>Chemie: SuS verwenden Molekülzeichenprogramme, die möglichst Reaktionsmechanismen auf Teilchenebene visualisieren sollen (z.B. molview).</p> <p>Deutsch/Englisch SuS erstellen ein Video (z.B. Erklärvideo, szenische Umsetzung im Literaturunterricht, Tenses, Grammatik etc.)</p> <p>Geschichte: SuS erstellen einen Video-Beitrag nach Art der „Tagesschau“ (z.B. zum Aufstand des 17.6.1953 in der DDR oder zu Ereignissen am 9.11.)</p> <p>Kunst: SuS nutzen digitale Werkzeuge, z.B. zum Entwurf von Kleidung und Schmuck</p> <p>Wirtschaft (nur WWG): SuS erstellen und präsentieren ein eigenes Geschäftsmodell.</p>	<p>Chemie: (NTG) SuS reflektieren Möglichkeiten und Grenzen der Visualisierung chemischer Modellvorstellungen (z.B. am konkreten Beispiel von Molekülzeichenprogrammen)</p> <p>Deutsch: SuS reflektieren Formen und Funktionen des Formats „Web-Video“ (v.a. im Hinblick auf Produktions- und Verwertungsbedingungen)</p> <p>Physik: SuS reflektieren energetische und gesundheitliche Aspekte der Handynutzung (Unterrichtsprojekt)</p> <p>Geschichte/Latein/Französisch: SuS analysieren Formen, Funktionen und Wirkungen digitaler und analoger Medien und reflektieren insbesondere deren Vertrauenswürdigkeit (z.B. Filmsequenzen, Wochenschauberichte, Werbeclips, ...)</p> <p>Wirtschaft und Recht: SuS lernen Apps zum Selbstmanagement und zur Projektplanung kennen</p> <p>SuS erkennen die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Inhalten in digitalen Medien und deren Einfluss auf Wertvorstellungen und Weltbilder</p> <p>Informatik (nur NTG): Medienführerschein: Ich im Netz III – Rechtliche Grundlagen kennen und reflektieren</p>

10	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
	<p>Informatik: SuS beschreiben Abläufe durch Algorithmen und implementieren diese in eine Entwicklungsumgebung (für Java)</p> <p>Mathematik: SuS stellen Funktionen mit GeoGebra graphisch dar</p> <p>Geographie: SuS werten Luft- und Satellitenbilder aus; zudem kann auch mit digitalen Karten gearbeitet werden</p> <p>Wirtschaft (NTG): SuS setzen digitale Medien bei der Entwicklung eines Geschäftsmodells bedarfsgerecht ein.</p> <p>Chemie: (NTG) SuS arbeiten mit digitalen Messwerterfassungssystemen (z.B. Titration mit Vernier)</p>	<p>Deutsch/Biologie: SuS suchen wissenschaftlich fundierte Inhalte mittels geeigneter Suchmaschinen</p> <p>Physik: SuS nutzen digitale Medien zur Analyse von Bewegungen</p>	<p>Informatik: SuS arbeiten in Kleingruppen an einem mehrwöchigen Softwareprojekt</p> <p>Wirtschaftsinformatik: SuS entwerfen in Kleingruppen einfache Algorithmen zu betriebswirtschaftlichen Problemlagen.</p>	<p>Französisch/Latein/Spanisch: SuS erstellen Videos zur fachlichen Übung und Vertiefung</p> <p>Kunst: SuS erstellen Präsentationen im Bereich der Werkanalyse oder der inszenierten Fotografie</p> <p>Physik: Die SuS nutzen geeignete digitale Hilfsmittel, mit denen sie die Daten von Bewegungen erfassen, verarbeiten und sachgerecht darstellen.</p> <p>Informatik: SuS planen, erstellen und nutzen eine Datenbank mit einem webbasierten Administrationstool oder mit einem Datenbankprogramm</p> <p>Kunst: SuS erstellen Präsentationen im Bereich der Werkanalyse oder der inszenierten Fotografie</p>	<p>Physik: SuS reflektieren Möglichkeiten und Grenzen der Visualisierung physikalischer Phänomene (z.B. Visualisierung magnetischer Feldlinien).</p> <p>Deutsch/Englisch: SuS vergleichen die klassischen und digitalen Medien (z.B. hinsichtlich ihrer Vor- und Nachteile bei der Informationsbeschaffung, Wissenschaftlichkeit und Aktualität). Insbesondere nehmen sie auch deren manipulatives Potential in den Blick.</p> <p>Englisch/Französisch: SuS reflektieren ihre Mediennutzung und eigenes Medienverhalten (Social Media, Netiquette, Big Data Analytics)</p> <p>Politik und Gesellschaft: SuS untersuchen und reflektieren die Zusammenhänge von digitalen Medien und pluralistischer Demokratie</p> <p>Big Data: SuS absolvieren einen fachübergreifenden Projekttag zu Big Data Analytics</p>

Digitales Arbeiten im Rahmen der Tabletklassen:

- digitale Heftführung
- Unterrichtsmodule zum Lernen mit digitalen Werkzeugen
- Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge zur Recherche, Information, Kommunikation, Produktion und Präsentation
- Stärkung des kooperativen Lernens, z. B. mit den Anwendungen der BayernCloudSchule
- Erstellung digitaler Lernprodukte, ggf. auch als alternative bzw. ergänzende Leistungsfeststellung
- ...

11	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
	<p>Allgemein: Sus erweitern und vertiefen ihre fachspezifischen Basiskompetenzen</p> <p>Wissenschaftswoche SuS erwerben und sichern digitale Kompetenzen im Rahmen der Wissenschaftswoche</p>	<p>Spanisch: SuS nutzen eine fachspezifische Lernsoftware für Zuordnungs-, Schreib- und Sprechübungen</p> <p>Wissenschaftswoche: SuS suchen zielgerichtet Informationen zu einem fachwissenschaftlichen Thema und werten diese aus</p> <p>SuS recherchieren auch in gewissem Umfang mit wissenschaftlichen Suchmaschinen und digitale Bibliotheken</p> <p>SuS erheben eigene Ergebnisse auf Basis von wissenschaftlichen Quellen</p> <p>SuS strukturieren sinnvoll und zielgerichtet ausgewertete Informationen und Inhalte</p> <p>SuS üben im Rahmen des Arbeitsprozesses Zitation, Quellennachweise und Bibliographie in wissenschaftlichen Arbeiten</p>	<p>Wissenschaftswoche: SuS arbeiten kooperativ in Kleingruppen als Projektarbeit</p> <p>SuS stellen komplexe Strukturen zu eigenem Thema dar</p> <p>SuS visualisieren und präsentieren ihre Ergebnisse in der Gruppe</p>	<p>Wissenschaftswoche: SuS lernen multimediale Präsentationsmöglichkeiten mit Aktivierung des Publikums auch mithilfe digitaler Medien kennen (z.B. QR-Codes für Mentimeter, Kahoot, LearningApps, etc.)</p> <p>SuS festigen ihre Präsentationskompetenzen mit medialer Unterstützung</p>	<p>Deutsch/Englisch: SuS reflektieren den Nutzen und die Grenzen von ChatGPT als Informationsquelle</p> <p>Mathematik: SuS erarbeiten Inhalte mit Mathegym und tauschen sich anschließend über Grenzen und Möglichkeiten von Online-Lernangeboten z.B. Mathegym oder auch KhanAcademy aus</p> <p>Informatik: Sus reflektieren medienethische Aspekte bei der Nutzung von Künstlicher Intelligenz z.B. ChatGPT</p>