



## Einführung

Das Mediencurriculum orientiert sich am Lehrplan des neunjährigen Gymnasiums bzw. am LehrplanPlus des achtjährigen Gymnasiums in Bayern.

Es dient folgenden Zwecken:

- Auflistung der Lehrplaninhalte, bei denen der Einsatz (meist digitaler) Medien vorgesehen und sinnvoll ist. Die Auswahl wurde schulspezifisch von den Fachschaften des E.T.A. Hoffmann-Gymnasiums vorgenommen, wodurch das Mediencurriculum auch einen „Fahrplan“ zum Einsatz von Medien darstellt, den sich die Schule selbst vorgenommen hat.
- Angabe von Möglichkeiten der Erfüllung der vorgesehenen Lehrplaninhalte durch Auflistung von Geräten, Software oder bestimmter medialer Verfahren. Aus dieser Auflistung ergibt sich auch der Bedarf an digitaler Ausstattung, den das E.T.A. Hoffmann-Gymnasium erstellt hat.
- Angabe notwendiger Fortbildungen für die Lehrkräfte, die sich aus dem Mediencurriculum ergeben. Diese Angabe findet sich wieder im Abschnitt „Fortbildungskonzept“ des Medienkonzepts der Schule.

Die einzelnen Abschnitte sind farblich gekennzeichnet:

### **Fach**

Lehrplanbereich

**Lehrplaninhalt**

**Ausstattungsbedarf**

**Fortbildungsbedarf**

Schwerpunkte: 1. Informationen suchen, verarbeiten und bewerten 2. Arbeitsergebnisse präsentieren

- ✓ Die Schülerinnen und Schüler erfassen themenspezifisch Informationen aus unterschiedlichen Quellen und bewerten diese kritisch.
- ✓ Sie bereiten zielgerichtet Daten bzw. Arbeitsergebnisse auf und erstellen zunehmend selbstständig ansprechende (digitale) Präsentationen.
- ✓ Bei der Gestaltung beachten sie die Vorgaben des Urheberrechtsgesetzes.

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p><b>Allgemein:</b> Einführung in den Computerraum</p> <p>Sinnvoller Umgang mit der Schul-EDV <b>PC-Raum, Internetzugang</b></p>	<p><b>NuT</b> SuS sammeln, präparieren und konservieren Pflanzen und legen durch Analyse der Systematik und Art ein Herbarium an <b>Laptops, Textverarbeitungsprogramm</b></p>	<p><b>NuT</b> SuS informieren sich in einem Lernzirkel zu verschiedenen Themen (z.B. Nährstoffe, Rauchen...), sprechen in Gruppen darüber, verteilen die Aufgaben und erstellen eine zeitliche Planung <b>Tablets, Internetzugang</b></p>	<p><b>NuT</b> Naturwissenschaftliches Arbeiten: SuS nutzen zur Dokumentation, Veranschaulichung, Deutung und Präsentation von Beobachtungen und Ergebnissen u.a. Tabellen, einfache Diagramme bzw. Powerpoint <b>Tablets (Fotofunktion) mit Präsentationssoftware Internetzugang</b></p>	<p><b>NuT</b> SuS nutzen wissenschaftliche Arbeitsmethoden für den Erkenntnisgewinn, interpretieren die Ergebnisse, suchen Fehler und wenden Vorschläge zur Verbesserung an. <b>Tablets (Fotofunktion) mit Präsentationssoftware Internetzugang</b></p>
	<p><b>M</b> SuS stellen Punkte, Strecken, Geraden und Kreise sorgfältig im kartesischen Koordinatensystem dar. Sie nutzen die Koordinatendarstellung von Punkten sowie die abkürzenden Schreibweisen für Strecken, Geraden und Kreise als Hilfsmittel zur leichteren Kommunikation über geometrische Objekte. Gegebenenfalls wird GeoGebra einbezogen. <b>Laptops/PC-Raum; Geogebra</b></p>	<p><b>L</b> SuS nutzen unter Anleitung Hilfsmittel zum Lernen, Nachschlagen, Wiederholen, zum Recherchieren und Bewältigen von fachlichen Aufgabenstellungen. Sie wählen zur Sicherung und Präsentation einfach Verfahren aus.</p>	<p><b>L</b> SuS setzen kreativ gelesene Texte mit Verfahren des szenischen Lernens (Standbild, Fotostory, kleines Theaterstück) und kreativer Text- bzw. Filmproduktion (Zeitungartikel, Rezeptbuch, Erklärfilm) um. <b>Tablets, Aufnahmefunktion, Filmschnittsoftware</b> <b>Fortbildung für Lehrkräfte: Erstellen von Filmen / Filmschnitt</b></p>	<p><b>K</b> SuS nutzen Informationen zum Kirchenbau und wenden diese analysierend vor Ort an</p>
			<p><b>Ku / D</b> Interaktion, Inszenierung und Kommunikation: SuS erfinden und gestalten phantasievolle Figuren und eine einfache Bühne für kurze Szenen, die sie in Kombination mit Text und Musik (eventuelle Audioaufnahmen bzw. Videosequenzen) oder als stummes Spiel aufführen. SuS setzen kreativ gelesene Texte mit Verfahren des szenischen Lernens</p>	<p><b>D</b> SuS benutzen unter Anleitung die Schulbibliothek oder eine öffentliche Bibliothek und verstehen deren Ordnungsprinzipien</p>

			(Standbild, Fotostory, kleines Theaterstück) und kreativer Text-bzw. Filmproduktion (Zeitungsartikel, Rezeptbuch, Erklärfilm) um. <b>Tablets, Aufnahmefunktion, Filmschnittsoftware</b>	
			<b>Mu</b> SuS präsentieren mit ihrem Instrument ein Musikstück vor der Klasse.	<b>D</b> Reflexion über eigene Mediennutzung (Dauer, Ziel, Nutzen); Material: Medienführerschein Bayern

Schwerpunkte: 1. Digitale Textverarbeitung und digitales Präsentieren

## 2. Souverän handeln in einer mediatisierten Welt (Netzgänger/Medienführerschein)

- ✓ Die Schülerinnen und Schüler befassen sich bei der Textproduktion neben inhaltlichen Aspekten mit deren Gestaltung.
- ✓ Sie bereiten Informationen entsprechend der Textabsicht und äußerlich ansprechend auf.
- ✓ Sie setzen Textverarbeitungs- und Gestaltungsprogramme ein.
- ✓ Sie erwerben Kompetenzen für einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p><b>Allgemein:</b>  <b>Sus erwerben in einem Tastaturkurs das Zehn-Finger-Schreibsystem.</b>  <b>PC-Raum; Internetzugang</b></p>	<p><b>NuT/Inf</b>                      SuS interpretieren, bewerten und vergleichen verschiedene Darstellungen von Informationen bzgl. Informationsgehalt und Aussagekraft  <b>PC-Raum; Internetzugang; Präsentationsprogramme; Textverarbeitung; Tabellenkalkulation</b></p>	<p><b>E</b>                      SuS verstehen vorgetragene Sprachäußerungen und Gespräche sowie medial dargebotene Hör- und Hörsehtexte.                      Sie übertragen in schriftlicher und mündlicher Form adressaten- bzw. situationsbezogenen Informationen.  <b>Tablets, Internetzugang</b></p>	<p><b>NuT/Inf</b>                      SuS stellen Informationen anhand von Beispielen aus ihrer Erfahrungswelt auf unterschiedliche Weise geeignet dar.  <b>PC-Raum / Laptops, Internetzugang; Präsentationsprogramme; Textverarbeitung; Tabellenkalkulation</b>                      SuS erstellen innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens eine ansprechende Multimediaproduktion zu einem Thema aus einem anderen Fachgebiet und berücksichtigen dabei sinnvolle Kriterien für die Qualität einer Präsentationsgestaltung.  <b>PC-Raum / Laptops, Internetzugang; Präsentationsprogramme;</b></p>	<p><b>NuT/Inf</b>                      SuS beachten bei der Zusammenstellung der Inhalte für die Multimediapräsentation grundlegende Vorgaben des Urheberrechts.  <b>PC-Raum / Laptops, Internetzugang; Präsentationsprogramme;</b></p>
<p><b>NuT/Inf; D</b>  <b>SuS nutzen Graphik-Text- und Präsentationsprogramme zur Gestaltung einfacher Dokumente</b>  <b>PowerPoint / Impress; Paint/Draw.</b></p>	<p><b>M</b>                      Prozentrechnung und Diagramme: SuS entnehmen einfachen Texten, die Prozentangaben enthalten, die wesentlichen mathematischen Informationen und prüfen diese auf Korrektheit.  <b>Textverarbeitung; Tabellenkalkulation</b></p>		<p><b>D</b>                      SuS referieren Inhalte mithilfe von Präsentationsmedien gegebenenfalls Powerpoint.  <b>PC-Raum / Laptops, Internetzugang; Präsentationsprogramme;</b></p>	<p><b>K</b>                      SuS reflektieren über verantwortungsvolles Handeln in der Kommunikation in Familie, Freundeskreis und Schule (Material: Medienführerschein Bayern)</p>
<p><b>G</b>  <b>Sus wenden grundlegende Daten und Begriffe bei der</b></p>	<p><b>G</b>                      SuS entnehmen schriftlichen und gegenständlichen Quellen sowie</p>	<p><b>L</b>                      SuS nutzen zunehmend selbständig Hilfsmittel zum Lernen, Nachschlagen, Wiederholen, zum</p>	<p><b>G</b>                      SuS verbalisieren und präsentieren mithilfe von Fachbegriffen Erkenntnisse und beschreiben</p>	<p><b>G</b>                      SuS begreifen den Unterschied zwischen Mythos und Geschichtsschreibung durch</p>

<b>Beschäftigung mit Quellen und Darstellungen an Internetzugang</b>	Geschichtskarten Informationen und werten diese aus. <b>Tablets, Internetzugang</b>	Recherchieren und zum Bewältigen von fachlichen Aufgabenstellungen. Sie wählen zur Sicherung und Präsentation von Arbeitsergebnissen verschiedene Verfahren aus. <b>Laptops, Internetzugang</b>	historische Sachverhalte z.B. durch kreative Textproduktion.	Analyse von Narrationen zur Gründung Roms.
	<b>E</b> SuS nutzen das Lehrwerk zum Nachschlagen und Lernen sowie zur Erstellung und Überarbeitung von Texten, sie entnehmen Nachschlagewerken und digitalen Medien erste wesentliche Informationen und nutzen moderne Kommunikationsmedien in grundlegender Form. <b>Tablets, Internetzugang</b>			

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p><b>D</b> 1.2 Zu und vor anderen sprechen <b>Die SchülerInnen präsentieren Arbeitsergebnisse und tragen Referatsinhalte mit Hilfe von analogen und digitalen Visualisierungsmitteln vor.</b> gängige, interaktiv verfügbare Präsentationssoftware an allen Schul-PCs (nicht nur Microsoft Viewer!) + PC mit Beamer in jedem Klassenzimmer</p>	<p><b>D</b> 3.3 Texte überarbeiten <b>Die SchülerInnen überarbeiten analoge und digitale Texte mit geeigneten Methoden (z. B. Überarbeitungsfunktion), auch in kollaborativer, digitaler Form.</b> Notebooks + Beamer + Online-Texteditor Edupad</p>	<p><b>D</b> 2.2 Literarische Texte verstehen und nutzen <b>Die SchülerInnen nutzen handlungs- und produktionsorientierte Methoden, um ihr Textverständnis abzubilden und zu vertiefen. Die SchülerInnen setzen sich kreativ mit literarischen Texten auseinander, indem sie z.B. Avatare zu fiktionalen Figuren (Gedanken, Gefühle, Aussehen) selbst erstellen.</b> Tablets + Beamer + Voki-App</p>	<p><b>D</b> 2.2 Literarische Texte verstehen und nutzen <b>Die SchülerInnen begründen Lesevorlieben, indem sie ihre Lieblingsromane – in analoger oder digitaler Form – vorstellen.</b> digitale Videokamera, Schnittprogramm + Beamer Fortbildung: Einsatz von Booktubes im Literaturunterricht</p>	<p><b>K/Ev</b> Ev 7.3Islam, K 7.5 Muslimen begegnen – Glaube, Geschichte und Kulturen des Islam, K 7.3 Das Markusevangelium, K 7.4 Die Geschichte des Christentums im Mittelalter zwischen Macht und Spiritualität <b>Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informatiksystemen analysieren und bewerten</b> -&gt;Spuren islamischer Religion und Kultur in Nachrichten, Filmen, Musik, Literatur und Architektur begegnen -&gt; Audio und audiovisuelle Lernangebote, Online und digital, Software und Filme -&gt;zuverlässiger Computerzugang mit Internet für alle Schüler; Beamer, Lehrertablet, Schülertablets</p>
<p><b>D</b> 2.1 Lesetechniken und -strategien anwenden <b>Die SchülerInnen wenden verschiedene Lesetechniken an und dokumentieren ihr Leseverständnis, z. B. in freien Lesetagebüchern.</b> Tablets + Beamer + Apps (z.B. Spreeder) zur Steigerung der Lesegeschwindigkeit und Überprüfung von Leseverständnis sowie Apps zum Erstellen von Online-Lesetagebüchern (z.B. Penzu als kostenpflichtige Vollversion)</p>	<p><b>D</b> 4.2 Sprachliche Strukturen untersuchen und reflektieren <b>Die SchülerInnen bearbeiten digitale Arbeitsblätter/ interaktive Übungen zur Festigung formalsprachlicher Strukturen (z.B. Satzglieder, Satzgliedteile) und erhalten dazu individuelles Echtzeit-Feedback.</b> Tablet-Klassensatz + Mebis-Zugang (bzw. Kahoot in kostenpflichtiger Vollversion)</p>	<p><b>D</b> 2.2 Literarische Texte verstehen und nutzen <b>Die SchülerInnen erstellen – in Zusammenarbeit mit dem Profilfach Kunst – LdL-Erklärvideos, anhand derer sie ihre MitschülerInnen in kreativer Form über den Inhalt von epischen Kleinformen (z.B. Balladen) oder Romanen informieren sowie einfache Interpretationsansätze vorstellen.</b> Notebooks + Beamer/ Dokukamera + Explainity-Software oder Storytelling-Tool (z.B. Powtoon) + Kamera-Stativ + Schnittprogramm Fortbildung: Erstellen von Erklärvideos</p>	<p><b>E</b> <b>kollaborative Texterstellungsverfahren bzw. Erstellen von Mindmaps</b> Erstellen von landeskundlichen Text-Bild-Symbiosen Ordnen bzw. In die-Richtige-Reihenfolge-Bringen von Bildsequenzen zu Lektionstexten (Dokukameras) iPads o.ä., mit denen in Einzel- oder Partnerarbeit gearbeitet werden kann</p>	<p><b>Ev</b> 7.4 Ich und meine Wünsche <b>Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen</b> Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen. -&gt; s.o. -&gt;zuverlässiger Computerzugang mit Internet für alle Schüler; Beamer, Handy, Lehrer- und Schülertablets, Dokumentenkamera;</p>

<p><b>D</b></p> <p>3.1 Über Schreibfertigkeiten bzw. -fähigkeiten verfügen</p> <p>Die SchülerInnen nutzen verschiedene Funktionen von Textverarbeitungsprogrammen zum Schreiben und Überarbeiten von Texten (z. B. Schriftarten, Hervorhebungen), indem sie z.B. im Rahmen einer Lyrik-Unterrichtseinheit selbst verfasste Gedichte mit Hilfe einer Texter-App in Wortbilder umwandeln.</p> <p>Notebooks + Beamer + Apps wie Wordle</p>	<p><b>L</b></p> <p>SuS nutzen Hilfsmittel (z. B. Lehrbuch, digitale Medien) zum Lernen, Nachschlagen, Üben, Wiederholen, zum Recherchieren und zum Bewältigen von fachlichen Problemstellungen sicher und zielorientiert.</p>	<p><b>Mu</b></p> <p>präsentieren Biografien von Künstlern, Musikstücke und kompositorische Stilmittel nach selbständiger Erarbeitung, z. B. mittels materialgelinkter Freiarbeit und Lernzirkeln.</p> <p>CD-Abspielgeräte, Kopfhörer, mp3 –Player, Cloud-Zugang und Lizenzen</p>	<p><b>M</b></p> <p>5 Kongruenz, besondere Dreiecke und Dreieckskonstruktionen:</p> <p>Nutzen eine dynamische Geometriesoftware als interaktives Werkzeug, um mathematische Zusammenhänge zu veranschaulichen bzw. experimentell zu untersuchen und zu erschließen sowie Vermutungen zu entwickeln (u. a. Umkreis eines Dreiecks, Inkreis eines Dreiecks, Satz des Thales).</p> <p>z.B. Geogebra, Sketchometry</p>	<p><b>D</b></p> <p>2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen</p> <p>Die SchülerInnen reflektieren ihre eigene Mediennutzung und -rezeption (z. B. in sozialen Netzwerken), indem sie u.a. anonyme Meinungsumfragen innerhalb der Klasse mit möglicher Anschlussdiskussion durch Echtzeit-Auswertung durchführen.</p> <p>Feedback-App (z.B. Edkimo) + Tablet-Klassensatz + Beamer</p>
<p><b>M</b></p> <p>1.1 Aufstellen und Interpretieren von Termen:</p> <p>Nutzen zur Berechnung von Termwerten u.a. ein Tabellenkalkulationsprogramm und wägen ab, wann der Einsatz dafür sinnvoll ist</p>	<p><b>L</b></p> <p>SuS wenden bei der Auseinandersetzung mit Texten altersgemäße Methoden der produktiven oder kreativen Rezeption (z. B. Gestaltung von Schaukästen, szenische Darbietungen, Rollenspiele, Erstellung von Bild- und Hördokumenten, auch unter Nutzung geeigneter digitaler Medien) an.</p> <p>SuS wenden verschiedene Methoden der Sicherung und Präsentation von Arbeitsergebnissen (z. B. Visualisierungstechniken unter Nutzung geeigneter digitaler Medien) in übersichtlichen und verständlichen Dokumentationen an.</p>		<p><b>Ku</b></p> <p>7.1 Lebenswelten: Erzählen und Ausdruck Gestalten handlungsorientierte bildnerische Vorhaben realisieren (z. B. Bildausschnitt, Bilderfolge, Klapp- und Ziehbilder, Comic, Photoroman, Animation, Trickfilm) Darstellen des Körpers in Malerei, Graphik, Tonplastik oder digitaler Bildbearbeitung experimentelles Erproben mimischer und gestischer Ausdrucksformen im szenischen Spiel</p> <p>Präsentationsmöglichkeit über PC oder Tablet, Tageslicht-Beamer, Audio W-LAN</p> <p>Videoschnittprogramm (Movie Maker, iMovie), Bildbearbeitungsprogramme (Photoshop, Gimp), Apps/Software für Trickfilmerstellung u. -bearbeitung</p>	<p><b>G</b></p> <p>SuS entwickeln ein Instrumentarium zur Analyse von Baustilen (Romanik, Gotik, Barock) und Herrscherdarstellungen. Sie analysieren Flugblätter und ggf. Historienfilme im Rahmend der Auseinandersetzung mit Renaissance. Reflexion des Medienwandels am Beispiel des Buchdrucks</p>
<p><b>M</b></p> <p>2.1 Geometrische Figuren: Symmetrie und Winkel - Achsen- und punktsymmetrische Figuren</p>	<p><b>M</b></p> <p>4 Kenngrößen von Daten: Verwenden eine geeignete Software zur Erstellung von Boxplots</p>		<p><b>Ku</b></p> <p>Kommunikation und Medien: Nachricht Gestalten Drucken mit Verfahren des Hochdrucks und Anwenden experimenteller Vorformen des Druckens</p>	<p><b>Mu</b></p> <p>erläutern kommerzielle Mechanismen und rechtliche Zusammenhänge (u. a. Geschäftsbedingungen digitaler Plattformen, Urheberrecht und Vertragskonditionen)</p>

Konstruieren achsen- und punktsymmetrische Figuren mit Zirkel und Lineal

Informationen konzipieren und gestalten, auch am Computer (z. B. Nachricht, Website, Bildbericht, Visitenkarte, Einladung, Kalender)  
Präsentationsmöglichkeit über PC oder Tablet, Tageslicht-Beamer, Audio W-LAN  
Videoschnittprogramm (Movie Maker, iMovie), Bildbearbeitungsprogramme (Photoshop, Gimp), Apps/Software für Trickfilmerstellung u. -bearbeitung

Kunstschaffender) beim Beziehen und bei der Weitergabe von Musik im bzw. aus dem Internet und reflektieren dabei auch die eigene Nutzung von Musik mittels digitaler Medien.  
Computer mit Internetzugang, Streaming-Dienste,

**G**  
SuS wenden grundlegende Daten und Begriffe bei der Beschäftigung mit Quellen und Darstellungen an. Sie nutzen diese Kenntnisse, um sich in Geschichte und Gegenwart zu orientieren. Sie wiederholen und üben das Grundwissen der vorhergegangenen Jahrgangsstufen auch mit Hilfe von Online-Plattformen wie learningapps.org

**G**  
SuS erkennen anhand historischer Karten, wie sich das Weltwissen durch die Entdeckungsfahrten verändert hat.  
Sie erschließen sich Architektur mit virtuellen Rundgängen (Burg, Kathedrale)

**Mu**  
musizieren Stücke der klassischen Musik oder gestalten eigene Musik auf Basis von Ideen klassischer Komponisten und formulieren Unterschiede zur Populärmusik hinsichtlich Funktion und Musizierweise,  
Instrumente, Band-Equipment, iPads,

**Sport**  
Lernbereich  
Fairness/Kooperation/Selbstkompetenz  
- Analyse von Spielsituationen, Emotionen und Affekthandlungen bei Regelverstößen, z. B. mit Filmsequenzen → Fernseher mit Internetzugang  
- gegenseitige Korrektur nach Vorgabe der Lehrkraft auch unter Zuhilfenahme digitaler Analysemethoden  
→ Fernseher mit Internetzugang (Tablets sind bereits vorhanden)

**Ku**  
Umgang mit Kunstwerken (Beschreiben, Analysieren)  
Kunstgeschichte: Romanik bis Barock  
Tageslicht Beamer, PC oder Tablet, W-LAN, Dokumentenkamera

**Ku**  
Tablets für Recherche- und Anschauungsbeispiele (Bildende Kunst und anderweitige Vorlagen)

**Mu**  
beschreiben das Verhältnis von Haupt- und Nebenstufen und verwenden sie, ebenso wie den Dominantseptakkord, bei der Liedbegleitung auf der Grundlage von Akkordsymbolen.  
Instrumente, Band-Equipment, iPads, w.o.

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p><b>D</b> D8 2.1 Lesetechniken und -strategien anwenden <b>Die SchülerInnen wenden – auch bei der Auseinandersetzung mit digitalen Texten – geeignete Lesetechniken an und dokumentieren ihr Verständnis längerer Texte oder themenspezifischer Materialien, z. B. in kurzen – auch digitalen – Portfolios und Lesetagebüchern.</b> <b>Ausstattung: Tablets + Beamer + Apps zum Erstellen von Online-Tagebüchern (z.B. Penzu)</b></p>	<p><b>K/Ev</b> Ev 8.3 Was ist der Mensch? K8.1 Die Frage nach dem Menschen <b>Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten</b> <b>Medizin, Philosophie und Ethik als Bezugswissenschaften konsultieren und geeignete Informationen finden.</b> <b>Dokumentenkamera, zuverlässige Computer- Internetverbindung; Lehrer- und Schülertablets</b></p>	<p><b>D</b> 3.2 Texte planen und schreiben <b>Die SchülerInnen verfassen informierende Texte zu altersgemäßen Themen, indem sie geeignete Materialien (Bilder, Grafiken, kürzere Texte) auswerten und Begriffe und Sachverhalte beispielsweise in Form von Blogs erklären.</b> <b>Notebooks + Beamer + Apps wie Weebly</b></p>	<p><b>K/Ev</b> Ev 8.1 Reformation K 8.3 Das Ringen um den Glauben - Reformation Ev 8.5 Unterschiede kennen lernen K 8.5 Religiöse Vielfalt <b>Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen</b> <b>-&gt; kirchenhistorische Quellen Online finden und untersuchen; Arbeitsergebnisse unter Einsatz geeigneter Techniken darbieten</b> <b>Dokumentenkamera, zuverlässiger Computerzugang mit Internet für alle Schüler; Beamer, Handy, Lehrer- und Schülertablets.</b></p>	<p><b>D</b> D8 2.2 Literarische Texte verstehen und nutzen <b>Die SchülerInnen begründen und überdenken Lesevorlieben, indem sie sich mit literarischen Qualitätsurteilen (z. B. Buchpreisescheidungen) auseinandersetzen und ihr eigenes Urteil –beispielsweise in Form von einfachen Booktubes – darlegen und präsentieren.</b> <b>digitale Videokamera/ Smartphone + Dokukamera</b></p>
<p><b>D</b> 3.2 Texte planen und schreiben <b>Die SchülerInnen nutzen geeignete Verfahren zur Ideensammlung.</b> <b>Tablet-Klassensatz + Apps für interaktive Ideensammlungen (z.B. Mindmeister)</b></p>	<p><b>D</b> 2.2 Literarische Texte verstehen und nutzen <b>Die SchülerInnen nutzen handlungs- und produktionsorientierte Methoden, z. B. Wechsel des Mediums, um ihr Textverständnis zu vertiefen.</b> <b>Notebooks + Beamer + Apps wie Storybird oder Minibooks</b></p>	<p><b>D</b> <b>Die SchülerInnen informieren über literarische Texte, indem sie das Thema formulieren und den Inhalt sowie wesentliche Zusammenhänge – auch in Form von Erklärvideos – darstellen.</b> <b>Notebooks + Beamer + Explainity-Software + Kamera- Stative + Schnittprogramm</b></p>	<p><b>D</b> 1.2 Zu und vor anderen sprechen <b>Die SchülerInnen sprechen frei, strukturiert und adressatenorientiert über Themen und Texte des weiteren Erfahrungsbereichs und informieren u.a. in Referaten über Arbeitsergebnisse, Sachthemen (z.B. zum Epochenwissen Barock) und literarische Texte und setzen dabei Anschauungsmaterial und Medien gezielt ein.</b> <b>Tablets + Beamer + Präsentationsmedien (z.B. PowerPoint)</b></p>	<p><b>D</b> <b>Die SchülerInnen lesen mindestens zwei Ganzschriften, z. B. ein anspruchsvolles Jugendbuch, und setzen sich im Unterricht damit auseinander. Die Lektüre einer Ganzschrift kann durch die Analyse eines (Kurz-)Films ersetzt werden.</b> <b>Ausstattung: PC + Beamer + gute Präsentationsfläche im Klassenzimmer</b></p>
<p><b>D</b> 3.3 Texte überarbeiten <b>Die SchülerInnen nutzen verschiedene Funktionen von Textverarbeitungsprogrammen zum Strukturieren, Schreiben und Überarbeiten von Texten.</b> <b>PC-Zugänge/ Notebooks + Online-Texteditor (z.B. Edupad)</b></p>	<p><b>L</b> Suchen und Verarbeiten <b>SuS überprüfen und ergänzen Kultur- und Sachwissen anhand verschiedener Hilfsmittel, z. B. Nachschlagewerke bzw. Lexika, CD-ROMs, Fachzeitschriften.</b></p>	<p><b>E</b> 1.1 Kommunikative Kompetenzen - Kommunikative Fertigkeiten <b>erzählen und berichten auch über anspruchsvollere (z. B. historische und politische) Sachverhalte, Ereignisse und persönliche Erfahrungen</b> <b>Das Erzählen und Berichten ist definitiv anschaulicher in einer Text-Bild-Symbiose, d.h. aktuelle Statistiken,</b></p>	<p><b>D</b> D8 1.4 Szenisch spielen <b>Die SchülerInnen greifen elementare Spielformen des Theaters auf und vertiefen so ihr Verständnis von Sachverhalten oder literarischen Texten (auch im Dialekt) und setzen dabei auch Medien ein.</b></p>	<p><b>D</b> <b>2.3 Pragmatische Texte verstehen und nutzen</b> <b>Die SchülerInnen analysieren und unterscheiden journalistische Textsorten (z. B. Nachricht, Kommentar, Glosse, Blog), auch unter Berücksichtigung der Entwicklungen des digitalen Journalismus. Sie beurteilen vergleichend die Qualität und die Seriosität von Information und Argumentation und entwickeln</b></p>

		Graphiken, Infographiken usw. sollten den Vortrag begleiten Präsentationsmöglichkeit, Beamer		dazu einen eigenen Standpunkt, u.a. im Rahmen eines Zeitungsprojekts.
<b>D</b> 4.3 Richtig schreiben Die SchülerInnen schreiben orthografisch und grammatikalisch weitgehend richtig und wenden die Regeln der Zeichensetzung an. Tablet-Klassensatz + Online-Trainingsprogramme (z.B. Anton-App)	<b>M</b> 7 Kreis und Zylinder Bei der Übertragung der Sachsituation in ein mathematisches Modell treffen SuS situationsgerecht sinnvolle Annahmen und recherchieren ggf. zusätzlich benötigte Informationen sorgfältig (z. B. im Internet)		<b>M</b> 2 Lineare Funktionen + M8 3 Elementare gebrochen-rationale Funktionen Zur Untersuchung, Demonstration und Erläuterung des Einflusses von Parametern auf die Funktionen nutzen die SuS eine dynamische Mathematiksoftware (z.B. Geogebra)	<b>D</b> 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen Die SchülerInnen recherchieren, z. B. im Rahmen eines Zeitungsprojekts, zielgerichtet in verschiedenen Medien, vergleichen verschiedene Darstellungen zu einem Thema anhand geeigneter Kriterien und bewerten ihre Rechercheergebnisse kritisch. Tablet-Klassensatz für Online-Recherchen + Apps zur Analyse der Inhalte von Online-Zeitungen (z.B. Wordle)
<b>M</b> 1 Funktion und Term: Erfassen und beschreiben funktionale Zusammenhänge auch mit Hilfe eines Tabellenkalkulationsprogramms und stellen Funktionsgraphen dar u.a. mit Hilfe einer geeigneten Software (z.B. Geogebra)	<b>Ph</b> SuS untersuchen mit Hilfe von Videoanalyse Bewegungsvorgänge. (Videokamera/Smartphone/Tablet und Computerraum mit Analysesoftware z.B. Viana)		<b>Ph</b> SuS nutzen Animationsprogramme zur Visualisierung des Modells eines einfachen Stromkreises. (Computerraum mit Zugang zum www)	<b>Ku</b> Kommunikation und Medien: Entwickeln und Gestalten von Nachrichten, möglichst mit Hilfe digitaler Techniken, z. B. Webseite für ein Projekt oder die Klasse, Photo- und Videoreportage Präsentationsmöglichkeit über PC oder Tablet, Tageslicht-Beamer, Audio W-LAN, Videoschnittprogramm (Movie Maker, iMovie),
<b>M</b> 5 Laplace-Experimente Verwenden zur Auswertung und Simulation von Zufallsexperimenten ein Tabellenkalkulationsprogramm, wobei die SuS absoluten und relativen Zellbezug unterscheiden	<b>Ph</b> SuS analysieren mithilfe einer geeigneten Simulationssoftware die Lichtausbreitung an einer Sammellinse. (Computerraum mit Zugang zum www)		<b>G</b> SuS verbalisieren und präsentieren mithilfe von Fachbegriffen Erkenntnisse und entwickeln auf der Basis ihrer Erkenntnisse eigene, auch kreative Narrationen zu historischen Ereignissen (Revolutionen, Industrialisierung, Erster Weltkrieg).	
<b>Ph</b> SuS nutzen Tabellenkalkulationsprogramme zur Messdatenerfassung, Verarbeitung und graphischen Darstellung (z.B. Kennlinien von	<b>G</b> SuS klären Aufgabenstellungen, leiten Informationsbedarfe ab und entwickeln Suchstrategien. Sie wählen mediale Informationsquellen begründet		<b>Ku</b> Lebenswelten: Image Gestalten Erproben von Selbstinszenierungen unter Einsatz körpersprachlicher Mittel, bildwirksamer Posen, von Attributen und	<b>Mu</b> • analysieren kriterienbezogen eine Tanzszene aus einem Film, die sich mit dem sozialen Umfeld der Protagonistinnen oder Protagonisten beschäftigt, auch

<p>elektrischen Widerständen, Verformung von Körpern unter Kräfteinfluss)  (Computerraum mit Tabellenkalkulationssoftware z.B. calc, digitale Schülmessgeräte)</p>	<p>aus. Sie entnehmen gezielt Inhalte aus Statistiken und Grafiken Informationen zur Industrialisierung und werten diese aus.</p>		<p>Arrangements, z. B. in Zeichnung, Plastik, Photo, Film und szenischem Spiel  Präsentationsmöglichkeit über PC oder Tablet, Tageslicht-Beamer, Audio W-LAN, Videoschnittprogramm (Movie Maker. iMovie),  Bildbearbeitungsprogramme (Photoshop, Gimp)</p>	<p>um diese in Beziehung zur eigenen Lebenswirklichkeit zu setzen.  • äußern sich werte- und sachbezogen zu Choreografien verschiedener Arten von Showtanz im Bereich der Populärmusik, um Funktionen der einzelnen Choreografien begründet zu reflektieren.  Computer, Internet-Zugang, Lizenzen</p>
<p><b>B</b>  Anfertigung und Auswertung verschiedener Darstellungsformen (auch mithilfe digitaler Medien), Wechsel der Darstellungsform: u. a. Texte; Tabellen; Schnitt- und Schemazeichnungen u. a. zur Darstellung von Zellen und zellulären Vorgängen; Diagramme zur Darstellung qualitativer Zusammenhänge ,Kreis- und Achsendiagramme zur Darstellung quantitativer Zusammenhänge, Bezeichnung von Messgröße, Größensymbol und Einheit  Beamer, Schüler-PCs /Tabletts mit entsprechender Software (Microsoft Office etc.)</p>	<p><b>G</b>  Sie nutzen Online-Plattformen (Mebis, Segu-Online) zum historischen Lernen Internetrecherche anhand einer Linkliste und Ergebnispräsentation zum Thema „Industrialisierung“ (Materialien auf Mebis) Sie untersuchen unter Zuhilfenahme digitaler Recherchemöglichkeiten städtebauliche oder architektonische Beispiele für das kulturelle Erbe Bayerns und erkennen dabei die Bedeutung des Denkmalschutzes.</p>		<p><b>Ku</b>  Architektur und Design: Innenraumgestaltung  Konzeption einer Innenraumgestaltung im Team für einen fiktiven Auftraggeber z. B. mit Skizzen, Plänen, Photos, Modell, Bildserien oder Video  Entwurf eines Objekts im Hinblick auf einen realen oder geplanten Innenraum  Bildbearbeitungsprogramme (Photoshop, Gimp), Apps/Software für Raumdarstellung</p>	<p><b>Sport</b>  SportlichesHandlungsfeld Sportspiele  Die Schülerinnen und Schüler... wenden individualtaktische Verhaltensweisen im Basketball und Vol-leyball gezielt an und fügen diese zu gruppentaktischen Grundstrukturen zusammen. → Vorbild durch Videosequenzen → Internetzugang/WLAN</p>
<p><b>Mu</b>  • erklären Entwicklungen in der Filmmusik und analysieren typische Techniken und Funktionen  • untersuchen Musik in Film und Werbung auf die eigene Wahrnehmung dar.  Filmschnitt-Programme</p>	<p><b>B</b>  naturwissenschaftlicher Erkenntnisweg (Fragestellung, Hypothese, Planung und Durchführung von naturwissenschaftlichen Untersuchungen, Datenauswertung (ggf. digital) und Dateninterpretation): u. a. Hypothesenprüfung, Regel oder Gesetz; Fehlerquellen (z. B. falsche Fragestellung, falsches Untersuchungsdesign)  Klassensatz Messsysteme, z. B. Einstein-Tabletts, CASSY Mess-System, digitale Mess-Sonden</p>		<p><b>Mu</b>  setzen stilgerecht Rockmusik oder funktionale Musik, ggf. unter Verwendung von digitalen Medien, in angeleiteten Gestaltungsversuchen um und präsentieren die Ergebnisse.  IPads, Garage-Band, Notenschreibprogramm</p>	<p><b>Sport</b>  analysieren einfache sportliche Bewegungen anhand sportartspezifischer Bewegungsmerkmale  → Fernseher, WLAN</p>

		<p><b>Sport</b>  4.5 Sportliche Handlungsfelder  Teilbereich Sich körperlich ausdrücken und Bewegungen gestalten / Gymnastik und Tanz:</p> <p><b>Die Schülerinnen und Schüler... erarbeiten auch mithilfe von Videomaterial systematisch eine in Teilen selbst gestaltete Tanzsequenz und präsentieren diese (nur für Schülerinnen verbindlich).</b>  → Fernseher mit Internetzugang/WLAN für Eigenrecherche von Tanzvideos  →Musikstreamingdienst (z.B. Spotify)</p>	<p><b>Sport</b>  4.5 Sportliche Handlungsfelder - Teilbereich  Sich körperlich ausdrücken und Bewegungen gestalten / Gymnastik und Tanz</p> <p><b>Die Schülerinnen und Schüler... - erarbeiten auch mithilfe von Videomaterial systematisch eine in Teilen selbst gestaltete Tanzsequenz und präsentieren diese (nur für Schülerinnen verbindlich).</b>  → Fernseher mit Internetzugang/WLAN für Eigenrecherche von Tanzvideos  →Musikstreamingdienst (z.B. Spotify)</p>	

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p><b>D</b> 1.2 Zu und vor anderen sprechen <b>Die SchülerInnen informieren in überzeugend strukturierten Referaten oder anderen Präsentationsformen über Arbeitsergebnisse, auch komplexere Sachthemen und Texte, und unterstützen ihre möglichst frei präsentierten Beiträge mit ausgewählten Materialien und Medien.</b> Tablets + Beamer + Präsentationsprogramme (z.B. Prezi) bzw. Erklärvideo-Software (z.B. PowToon)</p>	<p><b>D</b> 2.2 Literarische Texte verstehen und nutzen <b>Die SchülerInnen erschließen Inhalt, Aufbau und Gestaltung literarischer Texte in ihrem Zusammenwirken und entwickeln ein vertieftes Textverständnis, indem sie Konflikte, Konstellationen und Interaktionen literarischer Figuren (z.B. einer Novelle) untersuchen und medial darstellen.</b> Tablets + Beamer + Apps (z.B. Voki)</p>	<p><b>D</b> 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen <b>Die SchülerInnen reflektieren ihre eigene Mediennutzung und -rezeption, u.a. indem sie interaktive Umfrage-Tools nutzen, die Ergebnisse analysieren und in Form von Podcasts zusammenfassend wiedergeben.</b> Tablets + Beamer + Umfrage-Apps (z.B. Mentimeter in kostenpflichtiger Vollversion) MP3-Rekorder (z.B. Zoom Handy Rekorder)</p>	<p><b>K/Ev</b> Ev 8.1 Reformation K 8.3 Das Ringen um den Glauben - Reformation Ev 8.5 Unterschiede kennen lernen K 8.5 Religiöse Vielfalt <b>Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen</b> -&gt; kirchenhistorische Quellen Online finden und untersuchen; Arbeitsergebnisse unter Einsatz geeigneter Techniken darbieten <b>Dokumentenkamera, zuverlässiger Computerzugang mit Internet für alle Schüler; Beamer, Handy, Lehrer- und Schülertablets.</b></p>	<p><b>K/Ev</b> Ev 9.1 Frei im Netz?! Ev 9.5 Liebe, der Himmel auf Erden K 9.3 Freundschaft-Liebe-Partnerschaft <b>Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informatiksystemen analysieren und bewerten.</b> <b>Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen</b> <b>zuverlässiger Computerzugang mit Internet für alle Schüler; Beamer, Handy, Lehrer- und Schülertablets, Dokumentenkamera;</b></p>
<p><b>D</b> 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen <b>Die SchülerInnen nutzen die modernen Informations- und Kommunikationsmedien in verantwortlicher Weise zum Gewinn von Informationen bzw. Argumentationsmöglichkeiten und bewerten ihre Ergebnisse, auch im Vergleich, beispielsweise indem sie im Team Podcasts produzieren.</b> MP3-Rekorder + Apps für Audioschnitt Fortbildung: Produktion von Podcasts</p>	<p><b>D</b> 2.2 Literarische Texte verstehen und nutzen <b>Die SchülerInnen setzen sich mit (Ausschnitten von) Literaturverfilmungen auseinander, indem sie u.a. Film Stills analysieren.</b> PC + Beamer + gute Präsentationsfläche + Screenshot-Tool</p>	<p><b>D</b> 3.3 Texte überarbeiten <b>Die SchülerInnen beurteilen, überarbeiten und gestalten eigene und fremde Texte (z. B. im Hinblick auf Textlogik) und nutzen dabei auch kollaborative Online-Programme.</b> Notebooks für alle + Online-Texteditor (z.B. Edupad)</p>	<p><b>Eth</b> <b>Fernöstliche Religionen verstehen wesentliche Glaubensinhalte von Hinduismus und Buddhismus, zeigen Respekt vor Hindus und Buddhisten bei der Erfüllung ihrer religiösen Aufgaben, insbesondere der Meditation, und achten deren religiöse Überzeugungen.</b> Erstellen multimedialer Präsentationen über Aspekte der Religionen -&gt; Internetzugang, Präsentationssoftware (z.B. Prezi)</p>	<p><b>K/Ev</b> Ev 9.1 Frei im Netz!? K 9.1 Christliche Verantwortung im Alltag <b>Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen;</b> <b>Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Beruf- und Arbeitswelt reflektieren</b> <b>zuverlässiger Computerzugang mit Internet für alle Schüler; Beamer, Handy, Lehrer- und Schülertablets, Dokumentenkamera;</b></p>
<p><b>D9</b> 4.3 Richtig schreiben <b>Die SchülerInnen wenden ihr erweitertes grammatikalisches und orthografisches</b></p>	<p><b>L</b> SuS erstellen Kurzfilme zu literarischen Texten (z.B. Ovid, Ars amatoria).</p>	<p>Ku 9.2 Kommunikation und Medien: Werbung und Photographie</p>	<p><b>M</b> 2.1 Quadratische Funktionen und quadratische Gleichungen</p>	<p><b>Eth</b> 3: Friedensethik <b>erkennen, dass Filme und Computerspiele oft kein realistisches Bild von</b></p>

<p>Regelwissen sicher für die korrekte Gestaltung von Texten an und setzen Rechtschreibstrategien und Methoden der Fehleranalyse (z.B. zur Reflexion orthographischer Besonderheiten) ein.  <b>Tablet-Klassensatz + Online-Trainingsprogramme</b></p>	<p><b>Schneideprogramme, Videokameras, Mikrofone</b></p>	<p>Analysieren ausgewählter Beispiele der Photographie          Beschreiben von Werbeanzeigen, Werbespots oder Internet-Auftritten          Inszenieren mit Hilfe photographischer Gestaltung (gestalterische Aspekte wie z. B. Komposition, Schärfen-Unschärfe, Licht, Perspektive)          Konzeption und Umsetzung einer eigenen Werbekampagne für ein fiktives Produkt im Team, z. B. mit Collage, Photographie, digitaler Bildbearbeitung, als Rollenspiel  <b>Präsentationsmöglichkeit über PC oder Tablet, Tageslicht-Beamer, Audio, W-LAN Videoschnittprogramm (Movie Maker, iMovie) Bildbearbeitungsprogramme (Photoshop, Gimp),</b></p>	<p>5 Potenzfunktionen mit natürlichen Exponenten und Erweiterung des Potenzbegriffs  <b>Nutzen zur Veranschaulichung und Untersuchung mathematischer Zusammenhänge u.a. eine dynamische Mathematiksoftware (z.B. Geogebra)</b></p>	<p>tatsächlichem Kriegsgeschehen abgeben, damit sie die Konsequenzen von kriegerischen Auseinandersetzungen besser einschätzen können.  <b>Medienanalyse -&gt; Präsentationsmöglichkeit (Audio/Video)</b></p>
<p><b>M</b>          Quadratwurzeln Bestimmen Näherungswerte von Quadratwurzeln mit dem Heronverfahren: implementieren den Algorithmus in ein <b>Tabellenkalkulationsprogramm oder eine andere geeignete Software</b></p>	<p><b>E</b>          Methodische Kompetenzen sie entnehmen Nachschlagewerken sowie digitalen Medien sicher und gezielt Informationen, auch für eigene Recherchen          Schnelles Nachschlagen auf unterschiedlichen digitalen Wörterbuchseiten um ein Gefühl dafür zu bekommen, welche zuzverlässig sind.  <b>Internetfähige Endgeräte (Laptops / Tablets)</b></p>	<p><b>Ku</b>  <b>9.3 Architektur und Design: Soziales Verhalten und gebauter Raum</b>          Entwerfen von Gebäuden für definierte Benutzergruppen (z. B. Skizzen, Pläne, Ansichten)          Entwickeln eigener Vorstellungen zur Umgestaltung bestehender architektonischer Situationen, z.B. als Zeichnung, Collage, Photoübermalung, digitale Bildbearbeitung  <b>Präsentationsmöglichkeit über PC oder Tablet, Tageslicht-Beamer, Bildbearbeitungsprogramme (Photoshop, Gimp) Apps/Software für Raumdarstellung</b></p>	<p><b>Ch</b>          Lernbereich 1: Wie Chemiker denken und arbeiten  <b>Anfertigung und Auswertung verschiedener Darstellungsformen, Wechsel der Darstellungsform (ggf. unter Verwendung geeigneter Software):</b> Texte, Tabellen; Schnitt- und Schemazeichnungen          Diagramme zur Darstellung qualitativer Zusammenhänge, Kreis- und Achsendiagramme zur Darstellung quantitativer Zusammenhänge          Bezeichnung von Messgröße, Größensymbol und Einheit; mathematische Beziehungen zwischen Größen  <b>Tabellenkalkulationsprogramm</b></p>	<p><b>D</b>          2.2 Literarische Texte verstehen und nutzen          Die SchülerInnen setzen sich mit der kulturellen Praxis von Buchbewertungen, auch in digitalen Medien, auseinander und begründen eigene literarische Werturteile, indem sie beispielsweise selbst Booktubes als digitale Form der Buchkritik erstellen.  <b>digitale Videokamera/ Smartphone + evtl. Schnittprogramm + Dokukamera</b>  <b>Fortbildung: Filmschnitt</b></p>
<p><b>C</b>          1: Wie Chemiker denken und arbeiten</p>	<p><b>Ph</b>          SuS erstellen und interpretieren Zeit-Ort- und Zeit-Geschwindigkeit-</p>		<p><b>B</b>          1: Erkenntnisse gewinnen – kommunizieren – bewerten</p>	<p><b>G</b>          SuS begreifen den Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen,</p>

<p>naturwissenschaftlicher Erkenntnisweg (Fragestellung, Hypothese, Planung und Durchführung von Experimenten, Datenauswertung (ggf. digital) und Dateninterpretation): Hypothesenprüfung, Regel oder Gesetz;  <b>naturwissenschaftliches Protokoll (Dokumentation, Auswertung und Veranschaulichung, auch digital)</b></p>	<p>Diagramme von Bewegungen in alltagsrelevanten Kontexten und stellen Beziehungen zwischen den Diagrammen und linearen bzw. quadratischen Bewegungsfunktionen her. Dabei nutzen sie geeignete digitale Hilfsmittel, mit denen sie die Daten erfassen, verarbeiten und sachgerecht darstellen.  <b>(Computerraum mit Software z.B. Calc, Videokamera/Smartphone/Tablet)</b></p>		<p>Anfertigung und Auswertung verschiedener Darstellungsformen (auch mithilfe digitaler Medien), Wechsel der Darstellungsform: u. a. Symbolsprache, Reaktionsschema, idealtypische Darstellungen, Diagramme zur Darstellung qualitativer Zusammenhänge (z. B. Begriffsnetze), Darstellung quantitativer Zusammenhänge (Diagramme mit mehreren Datenreihen)  <b>Office-Programme</b></p>	<p>Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen (Propaganda)  Sie analysieren Karikaturen.  <b>Browser, Office-Anwendungen; PC / Laptops / Tablets mit Internetzugang</b></p>
<p><b>B</b>  1: Erkenntnisse gewinnen – kommunizieren – bewerten  <b>Arbeitstechniken: u. a. sachgerechter Umgang mit Geräten (z. B. Mikroskop, Binokular, einfache Laborgeräte, digitale Messwerterfassung), Anwendung von Sicherheitsregeln</b></p>	<p><b>Ch</b>  1: Wie Chemiker denken und arbeiten  <b>Versuchsprotokollierung, Versuchsauswertung und Versuchsinterpretation: Unterscheidung zwischen beobachtender Beschreibung und deutender Erklärung, Abhängigkeit der Interpretation von z. B. Messfehlern, Vorwissen, Erwartungshaltung; digitale Messwerterfassung und Tabellenkalkulationsprogramme</b></p>		<p><b>G</b>  <b>SuS präsentieren Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen und erörtern historische Sachverhalte</b>  <b>Präsentationssoftware, Beamer</b></p>	
	<p><b>B</b>  1 Erkenntnisse gewinnen – kommunizieren – bewerten  <b>naturwissenschaftlicher Erkenntnisweg: u. a. Hypothesenprüfung, Fehlerquellen (z. B. Messfehler)</b>  <b>digitale Messwerterfassung</b></p>		<p><b>Ku</b>  9.1 Lebenswelten: Kleidung und Erscheinungsbild  <b>Zeichnerisches Erfassen der menschlichen Figur (Proportionsschemata)</b>  <b>Entwerfen von Kleidung (Tracht, Uniform und „Outfit“) bzw. Schmuck; Entwickeln von Konzepten für die Präsentation der Ergebnisse (z. B. als Ausstellung, im Darstellenden Spiel, Film, als Modenschau)</b>  <b>Präsentationsmöglichkeit über PC oder Tablet, Tageslicht-Beamer, Audio W-LAN, Videoschnittprogramm (Movie Maker, iMovie)</b>  <b>Bildbearbeitungsprogramme (Photoshop, Gimp)</b></p>	
	<p><b>G</b>  <b>SuS arbeiten auch mit Faksimiles von Originalquellen zur Geschichte der Weimarer Republik und des</b></p>			

	<p><b>Dritten Reiches. Sie werten originale Ton- und Filmdokumente sowie anspruchsvolle Karten und Schaubilder aus.</b></p> <p><b>Sie recherchieren selbstständig und zielorientiert. Sie strukturieren und bereiten Daten und Sachverhalte auf.</b></p> <p><b>Browser, Office-Anwendungen; PC / Laptops / Tablets mit Internetzugang</b></p>			

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p><b>D</b>  <b>3.3 Texte überarbeiten</b>  <b>Die SchülerInnen beurteilen, überarbeiten und gestalten eigene und fremde Texte selbständig und im Team. Dabei achten sie besonders auf die Geschlossenheit der Darstellung (z. B. im Hinblick auf Kohärenz) und dokumentieren ihren Überarbeitungsfortschritt, z.B. in Form eines Prozess-Portfolios.</b>  <i>Notebooks + Texteditor (z.B. Edupad, Zumpad)</i></p>	<p><b>K/Ev</b>            10.1 Entschieden handeln – für das Leben            10.5 Gerechtigkeit und Frieden in der einen Welt  <b>Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen</b>  <b>Lehrer- und Schülertablets, Dokumentenkamera</b></p>	<p><b>K</b>            10.2 Buddhismus            10.5 Im Dialog mit Hinduismus und Buddhismus  <b>Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht interagieren</b>  <b>Lehrer- und Schülertablets, Dokumentenkamera</b></p>	<p><b>D</b>            1.2 Zu und vor anderen sprechen  <b>Die SchülerInnen informieren über komplexe Themen und Texte, u.a. in Form von anspruchsvollen Präsentationen bzw. mit Erklärvideos.</b>  <b>Tablets + Beamer + Präsentationsprogramme (z.B. Prezi) bzw. Erklärvideo-Software (z.B. PowToon)</b></p>	<p><b>K</b>            10.4 Auf der Suche nach Orientierung und Glück-  <b>Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informatiksystemen analysieren und bewerten.</b>  <b>Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen</b>  <b>zuverlässiger Computerzugang mit Internet für alle Schüler; Beamer, Handy, Lehrer- und Schülertablets</b></p>
<p><b>D</b>            4.1 Sprachliche Verständigung untersuchen und reflektieren  <b>Die SchülerInnen analysieren und reflektieren Kommunikationsvorgänge in öffentlichen und privaten Zusammenhängen sowie konzeptionell bzw. medial mündliche und schriftliche Kommunikation, beispielsweise indem sie Debatten im TV (Talkshows) und in Online-Foren analysieren.</b></p>	<p><b>D</b>            1.4 Szenisch spielen  <b>Die SchülerInnen reflektieren szenische Verfahren für die Interpretation von Texten und setzen sie auch bei der eigenen szenisch-medialen Gestaltung um, beispielsweise indem sie selbst einen Kurzfilm zu einer (selbst verfassten) Kurzgeschichte drehen.</b>  <b>digitale Videokamera + Schnittprogramm + Beamer + App (z.B. Moviemaker)</b>  <b>Fortbildung: Arbeit mit Film-Software und Filmschnitt</b></p>	<p><b>Eth</b>            4: Medienethik  <b>sind sich bewusst, dass wirtschaftliche Interessen Einfluss auf Medien haben können, z. B. durch Werbefinanzierung und Datenhandel</b>  <b>Kollaboratives Arbeiten: Sammeln von Informationen zu Medienbeteiligungen von Wirtschaftsunternehmen -&gt; Sammlung in einem Padlet</b>  <b>Padletzugang der Schule; Absprache der Kollaboration über MEBIS</b>  <b>Fortbildung Lehrkräfte; digitales kollaboratives Arbeiten</b></p>	<p><b>D</b>            5: Profilbereich am MuG  <b>Die SchülerInnen verfassen im Anschluss an die Auseinandersetzung mit literarischen Texten, Filmen oder Musikstücken eigene multimediale Texte (z.B. Blogs), produzieren Hörspiele bzw. Podcasts oder drehen Kurzfilme, beispielsweise im Rahmen fächerübergreifender Projekte (Deutsch/Musik/Kunst).</b>  <b>Notebooks, digitale Videokamera, MP3-Rekorder + Apps für Audio-/Videoschnitt</b></p>	<p><b>Eth</b>            4: Medienethik  <b>orientieren sich in der Medienlandschaft und erkennen die Bedeutung und Verantwortung von Medien in einer demokratisch-pluralistischen Gesellschaft.</b>  <b>unterscheiden verschiedene Arten von Wirklichkeit in den Medien. Sie erkennen, wie und zu welchem Zweck Wirklichkeit in den Medien inszeniert wird. Sie sind sich des Einflusses dieser Inszenierungen auf ihr Bild von der Realität bewusst.</b>  <b>Untersuchen unterschiedlicher Medien online</b>  <b>Laptops, mobile Tablets, WLAN</b>  <b>Fortbildung Lehrkräfte: Fake News</b></p>
<p><b>M</b>            1 Exponentielles Wachstum und Logarithmus  <b>Untersuchen und erläutern Zusammenhänge an Funktionsgraphen und deren Verhalten auch mit Hilfe einer geeigneten Software (z.B. Geogebra)</b></p>	<p><b>Spspb</b>            10.4 Lernstrategien und Methoden selbständigen Arbeitens  <b>Nachschlagewerke und Hilfsmittel wie zweisprachiges Wörterbuch, Grammatik, Zusatzmaterialien zum Lehrbuch sowie elektronische</b></p>	<p><b>D</b>            2.2 Literarische Texte verstehen und nutzen  <b>Die SchülerInnen erarbeiten unterschiedliche Kriterien für die Bewertung von Texten, wenden selbständig Kriterien der literarischen Wertung an</b></p>	<p><b>L</b>            Produzieren und Präsentieren  <b>SuS können ihre Arbeitsergebnisse anhand erlernter Präsentationstechniken, aber auch durch den Einsatz rhetorischer Mittel adressatenbezogen, fachadäquat und überzeugend vorstellen.</b></p>	<p><b>Eth</b>            Medienethik  <b>erkennen Instrumente gezielter Beeinflussung in sozialen Netzwerken. sind sich bewusst, dass wirtschaftliche Interessen Einfluss auf Medien haben können, z. B. durch Werbefinanzierung und Datenhandel.</b></p>

	<p>Medien sachgerecht und gezielt verwenden  <b>Tablets für Recherche- und Wörterbucharbeit</b></p>	<p>und vertreten einen eigenen Standpunkt, z.B. in Form von Online-Rezensionen (Booktubes).  <b>digitale Videokamera/ Smartphone + Dokukamera</b></p>		<p>erörtern die Frage nach der medienethischen Verantwortung von Produzenten, Konsumenten und weiteren Beteiligten. Dabei berücksichtigen sie insbesondere Presse- und Berufskodizes. gehen verantwortungsvoll mit eigenen und fremden Daten um. Sie erkennen Gefahren, die von Datenpreisgabe und -sammlung ausgehen.  <b>Präsentationsmöglichkeit (Beamer, Audio), WLAN, Laptops / Tablets</b></p>
<p><b>G</b>  <b>SuS wenden grundlegende Daten und Begriffe bei der Beschäftigung mit Quellen und Darstellungen an.</b></p>	<p><b>M</b>  2 Zusammengesetzte Zufallsexperimente und stochastische Simulationen  <b>Bestimmen einen Näherungswert von <math>\pi</math> mit Hilfe der Monte Carlo Methode unter Einsatz eines Tabellenkalkulationsprogramms oder anderer geeigneter Software</b></p>	<p><b>Spspb</b>  <b>10.1 Sprache Kommunikative Fertigkeiten Hörverstehen global und in wichtigen Details verstehen, auch regional leicht gefärbte Äußerungen von Muttersprachlern zu vertrauten Themen in Grundzügen verstehen die Intonation grundlegender Satzmuster erkennen</b>  Allgemeiner Internetzugang für BYOD-Aktivitäten, für Online-Lernspiele etc. (z.B. Quizlet)</p>	<p><b>Spspb</b>  10.4 Lernstrategien und Methoden selbständigen Arbeitens Präsentationstechniken üben  <b>Erstellen und interaktive Umgestaltung z.B. einer Dolmetschübung, Dokumentenkamera, Tablets mit Bildbearbeitungssoftware (z.B. Gimp, Photoshop), Videokamera/Tablets und Videobearbeitungssoftware (z.B. Magix)</b></p>	<p><b>D</b>  2.2 Literarische Texte verstehen und nutzen  <b>Die SchülerInnen untersuchen ggf. die Eigenheiten aktueller digitaler Literatur (z. B. kollaborativer Charakter, Textstruktur, Entlinearisierung, Multimedialität). PC-Zugang im Klassenzimmer + Beamer</b></p>
<p><b>Sk</b>  Eine wichtige Rolle kommt der Auswertung aktueller Nachrichten und der Arbeit mit statistischem und visualisierendem Material zu.. Aktualitätsprinzip  <b>Die Schüler gelangen unter Heranziehung historischer bzw. aktueller Beispiele zu der Einsicht, dass die Achtung der Menschenwürde sowie der Schutz der Menschen- und Bürgerrechte die wesentliche Voraussetzung für ein Leben in Freiheit und die Basis für ein friedliches Miteinander darstellen.</b>  <b>Stabiler, schneller Internetzugang im Klassenzimmer über Desktop-PC und Projektion durch Beamer.</b></p>	<p><b>Ph</b>  <b>SuS recherchieren selbständig in unterschiedlichen Quellen zu Themen der Kernphysik und ordnen die gesichteten Quellen in Bezug auf die vorgegebene Aufgabenstellung nach dem Grad ihrer Verwendbarkeit.</b>  <b>Computerraum mit Zugang zum www</b></p>	<p><b>Spspb</b>  10.4 Lernstrategien und Methoden selbständigen Arbeitens  <b>ggf. Kontakte mit Muttersprachlern (einzeln oder im Klassenverband) knüpfen und pflegen, z. B. über elektronische Medien W-LAN, allgemeiner Computerzugang (z.B. E-Twinning)</b></p>	<p><b>M</b>  3 Sinus- und Kosinusfunktion  <b>Zur Untersuchung, Demonstration und Erläuterung des Einflusses von Parametern auf die Funktionen nutzen die SuS eine dynamische Mathematiksoftware (z.B. Geogebra)</b></p>	<p><b>Spspb</b>  10.4 Lernstrategien und Methoden selbständigen Arbeitens  <b>Informationen – aus verschiedenartigen spanischsprachigen, ggf. auch deutsch- oder anderssprachigen Quellen – auswählen, auswerten</b>  <b>Präsentationsmöglichkeit (Beamer, Audio), W-LAN</b></p>
<p><b>Sport</b>  Fairness/Kooperation/Selbstkompetenz</p>	<p><b>B</b></p>	<p><b>Sk</b></p>	<p><b>Ph</b></p>	<p><b>G</b></p>

<p>Die Schülerinnen und Schüler <b>übernehmen Schieds- und Kampfrichteraufgaben kompetent sowie mit überzeugender Körpersprache und zeigen dabei Entscheidungsfähigkeit sowie Verantwortungsbe-wusstsein. geben sich gegenseitiges Feedback zur Schiedsrichtertätigkeit auch un-ter Zuhilfenahme digitaler Analyse-methoden</b>  <b>Fernseher mit Internetzugang (Tablets sind bereits vorhanden)</b></p>	<p>1: Erkenntnisse gewinnen – kommunizieren – bewerten <b>naturwissenschaftlicher Erkenntnisweg (Fragestellung, Hypothese, Planung und Durchführung von naturwissenschaftlichen Untersuchungen, Datenauswertung (ggf. digital) und Dateninterpretation): u. a. Hypothesenprüfung, Fehlerquellen (z. B. Wahl der Reaktionsbedingungen)</b></p>	<p>Kennzeichen und Funktionen demokratischer Wahlen, Grundzüge des Wahlsystems zum Deutschen Bundestag <b>Teilnahme an der Juniorwahl, demnächst digital Stabiler, schneller Internetzugang im Klassenzimmer über Desktop-PC und Projektion durch Beamer.</b></p>	<p><b>SuS nutzen Tabellenkalkulation zum Erstellen von Kennlinien bei der Untersuchung der Abhängigkeit der Temperaturerhöhung einer Flüssigkeit oder eines festen Körpers von verschiedenen Größen</b>  <b>Computerraum mit Software z.B. calc</b></p>	<p><b>SuS analysieren und reflektieren Spielfilm Darstellungen und politische Werbung im Rahmen des Ost-Westkonflikts insbes. in den beiden deutschen Staaten</b></p>
	<p><b>C</b>  1: Wie Chemiker denken und arbeiten <b>naturwissenschaftlicher Erkenntnisweg (Fragestellung, Hypothese, Planung und Durchführung von Experimenten, Datenauswertung (ggf. digital), Dateninterpretation und Hypothesenprüfung), Regel oder Gesetz: u. a. einfache Berechnungen zu Stoffmengenkonzentrationen</b></p>	<p><b>Sk</b>  Fächerübergreifendes Unterrichtsprojekt mit Geschichte <b>Tabletkoffer für die individuelle Beteiligung am Lernspiel oder zweiter PC-Raum Stabiler, schneller Internetzugang</b></p>	<p><b>B</b>  1: Erkenntnisse gewinnen – kommunizieren – bewerten <b>Anfertigung und Auswertung verschiedener Darstellungsformen (auch mithilfe digitaler Medien), Wechsel der Darstellungsform: u. a. Symbol- und Formelsprache, Diagramme zur Darstellung qualitativer Zusammenhänge (z. B. Concept-Maps), Darstellung quantitativer Zusammenhänge (Diagramme mit mehreren Datenreihen und mehreren abhängigen Variablen)</b>  <b>Quellen: v. a. Fachliteratur (u. a. Nutzung wissenschaftlicher Suchmaschinen im Internet)</b></p>	<p><b>WR</b>  Lernbereich Recht als Handlungsrahmen <b>Die Schülerinnen und Schüler analysieren die rechtlichen Konsequenzen ihres Handelns. Dabei sind sie sich des Zustandekommens und der rechtlichen Folgen von Verträgen sowie der rechtlichen Folgen widerrechtlichen Handelns bewusst. Rechtsfolgen von Urheberrechtsverletzungen, z. B. im Internet Tablets oder Internetzugang für Recherchen bzw. Filmanalysen</b></p>
	<p><b>G</b>  <b>SuS untersuchen auf der Basis anspruchsvoller Darstellungen und komplexer Quellen wesentliche Aspekte der Nachkriegsgeschichte. Sie recherchieren eigenständig im Internet zu Themen der Gegenwartsgeschichte.</b></p>	<p><b>WR</b>  Lernbereich Ökonomi-sches Handeln auf dem Markt Die Schülerinnen und Schüler <b>treffen reflektierte Verbraucher-entscheidungen in ökonomischen Knappheitssituationen mit Blick auf persönliche Anreizsysteme und das Prinzip der Nach-haltigkeit. Dabei berücksichtigen sie auch den Einfluss von Werbung, verkaufpsychologischen Maßnahmen sowie verhaltens-ökonomischer Effekte auf ihr Verbraucherverhalten.</b></p>	<p><b>C</b>  1: Wie Chemiker denken und arbeiten <b>naturwissenschaftlicher Erkenntnisweg zu Stoffmengenkonzentrationen Anfertigung und Auswertung verschiedener Darstellungsformen, Wechsel der Darstellungsform: u. a. Diagramme zur Darstellung qualitativer Zusammenhänge (z. B. Concept-Maps), Diagramme zur Darstellung quantitativer Zusammenhänge (z. B. Diagramme mit mehreren Datenreihen); Einsatz geeigneter Software</b>  <b>Quellen: v. a. Schulbuch, aufbereitete Fachliteratur, ausgewählte Internetquellen;</b></p>	<p><b>WR</b>  Lernbereich Ökonomi-sches Handeln auf dem Markt <b>Techniken der Werbung, verkaufpsychologische Maßnahmen, verhaltensökonomische Effekte → aktuelle Entwicklungen im Zahlungsverkehr, insbesondere digita-le Zahlungsverfahren: Möglichkei-ten und Risiken</b>  <b>Computer, Beamer, Tablets oder Internetzugang für Recher-chen bzw. Filmanalysen</b></p>

Computer, Beamer, Tablets  
oder Internetzugang für  
Recherchen bzw. Filmanalysen

**WR**  
Lernbereich Entwicklung eines  
Geschäftsmodells  
Die Schülerinnen und Schüler  
wenden im Team grundlegende  
Methoden des  
Projektmanagements  
ergebnisorientiert an. Dabei setzen  
sie digitale Medien bedarfsgerecht  
ein.  
→Tablets oder Internetzugang für  
Recherchen

**G**  
SuS präsentieren ihre  
Untersuchungsergebnisse mit medialer  
Unterstützung (PowerPoint)  
Sie stellen langfristige Entwicklungen  
grafisch dar.

**Sport**  
Lernbereich  
Fairness/Kooperation/Selbstkompetenz  
Die Schülerinnen und Schüler  
übernehmen Schieds- und Kampf-  
richteraufgaben kompetent sowie mit  
überzeugender Körpersprache und  
zeigen dabei Entscheidungsfähigkeit  
sowie Verantwortungsbe-wusstsein.  
geben sich gegenseitiges Feedback zur  
Schiedsrichtertätigkeit auch un-ter  
Zuhilfenahme digitaler Analyse-  
methoden  
Fernseher mit Internetzugang (Tab-  
lets sind bereits vorhanden)

**Ku**  
Umgang mit Kunstwerken  
(Beschreiben, Analysieren)  
KG: Kunst nach 1945  
Anhand von farbgetreuen  
Reproduktionen  
Tageslicht Beamer  
PC oder Tablet  
W-LAN  
Dokumentenkamera

**Ku**  
10.1 Lebenswelten:  
Lebensentwürfe Jugendlicher  
Phänomene der Jugendkultur  
beschreiben, analysieren und  
diskutieren (z. B. Musik, Bild-  
und Körpersprache, virtuelle  
Welten)  
Verwirklichen eines der  
folgenden Vorhaben:  
Entwerfen z. B. eines  
Konzertplakats, Flyers, CD-  
Covers, einer Website für eine  
reale oder fiktive (Musik-  
)Gruppe, die ein bestimmtes  
Lebensgefühl verkörpert  
bildnerische Umsetzung  
jugendspezifischer Rituale (z.  
B. Begrüßungsrituale) unter  
Einsatz körpersprachlicher  
Mittel (Mimik, Gestik, Haltung)  
z. B. als Plastik,  
photographische Serie, Video,  
Inszenierung, Spielhandlung

Präsentationsmöglichkeit über  
PC oder Tablet

**Mu**  
setzen selbständig Ideen und Strukturen im  
Jazz, in der Kunstmusik zwischen 1890 und  
1950 oder in der Barockmusik in einer  
selbstgewählten Gestaltungsform um und  
präsentieren die Ergebnisse.  
IPads, Computer,

Tageslicht-Beamer, Audio, W-LAN, Videoschnittprogramm (Movie Maker, iMovie)  
Bildbearbeitungsprogramme (Photoshop, Gimp)  
Apps/Software für Raumdarstellung

#### **Ku**

10.2 Kommunikation und Medien: Corporate Design

##### **Wahrnehmen**

**Kennenlernen von Identität stiftenden Erscheinungsbildern (Corporate Design) z. B. in**

**Banken, Parteien, Fernsehsendern**

##### **Gestalten**

**Entwerfen eines Erscheinungsbildes im Rahmen einer Gesamtstrategie für die eigene Schule oder ein (fiktives) Unternehmen, auch mit Partnern vor Ort (Scribbles für z. B. Homepage, Prospekt, CD-ROM,**

**Präsentationsmöglichkeit über PC oder Tablet**

Tageslicht-Beamer, Audio, W-LAN, Videoschnittprogramm (Movie Maker, iMovie)

Bildbearbeitungsprogramme (Photoshop, Gimp)

Apps/Software für Raumdarstellung

#### **Ku**

10.4 Bildende Kunst:  
ausgewählte Positionen der Kunst nach 1945

##### **Gestalten**

**Visualisieren einer Analyse eines Kunstwerks, z. B. als Schaubild, Präsentation, Film, auch im Team bildnerische Studie, angeregt durch ein Kunstwerk, ggf.**

**Erproben von Möglichkeiten der Verfremdung und Poetisierung von**

**Bildwelten durch Einführung von  
„Störungen“ (z. B. Montagen,  
Raumverschiebungen, malerische  
Auflösungen)**

**Präsentationsmöglichkeit über  
PC oder Tablet**

**Tageslicht-Beamer, Audio, W-  
LAN, Videoschnittprogramm  
(Movie Maker, iMovie)**

**Bildbearbeitungsprogramme  
(Photoshop, Gimp)**

**Apps/Software für  
Raumdarstellung**