Medienkonzept der Leibnizschule

Kollegium der Leibnizschule

16. Oktober 2019

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung **2**

2 Zielformulierung des Medienkonzepts **4**

3 Kompetenzbereiche **5**

4 Inhaltliche Umsetzung/Verankerung **6**

5 Rahmenbedingungen zur Umsetzung des Bildungsauftrags **10**
5.1 Ist-Zustand . . . 10
5.2 Technische Ausstattung (Hard- und Software) . . . 10
5.2.1 Präsentation . . . 10
5.2.2 Netzwerk . . . 11
5.2.3 Endgeräte . . . 11
5.2.4 Gesamtkosten . . . 12
5.2.5 Support . . . 12

6 Fortbildungskonzept **12**
6.1 Lehrer . . . 12
6.2 Schüler . . . 14
6.3 Eltern . . . 14

7 Extras der Medienbildung **14**

8 Medienerziehung **15**
8.1 Medienscouts . . . 16
8.2 Medienführerschein . . . 16
8.3 Elterninformationen . . . 16
8.4 Nutzung von Medien im Unterricht . . . 16
8.5 Schulcurriculum . . . 17
8.6 Fortbildungen . . . 17

9 Ausblick für die weitere Schulentwicklung **17**

Literaturverzeichnis **17**

A Kompetenzkatalog **18**

1 Einleitung

Im Zuge des Konjunkturpaketes II wurde die Leibnizschule 2009 mit einigen Smartboards ausgestattet, die aber nur für etwa ein viertel der Räume ausreichten. Die Hoffnungen, die man in diese Geräte gesetzt hatte, haben sich nicht erfüllt —technisch gesehen waren die Smartboards in Hardware und Software vor allem wenig verläßlich. Dadurch war der didaktische Mehrwert so überschaubar, dass die Wahrnehmung von den technischen Unzulänglichkeiten dominiert wurde. Auch die Wartung der Geräte war nicht leistbar, sodass die Funktionsfähigkeit der Geräte inzwischen stark eingeschränkt ist.
Zehn Jahre später ist das Thema „digitale Bildung“ wieder sehr im Mittelpunkt der Diskussion. Das vorliegende Dokument ist der Versuch, diesmal die Fehler der letzten Runde zu vermeiden, aus ihnen zu lernen und die Leibnizschule pädagogisch und technisch so auszustatten, dass digitale Geräte (und die zugehörigen Apps), die in unserem Alltag so fest verankert sind, auch in der Schule ihren selbstverständlichen und unaufgeregten Platz finden und zu einer nachhaltigen Bereicherung des Schulalltages führen, vor allem als Werkzeug für die neuen Wege, die die digitale Transformation für den Unterricht bereithalten.
Nach Aufenanger 2003 kann Medienkompetenz in 6 zentrale Dimensionen unterteilt werden. Dabei ist es essentiell Medienbildung nicht als Einbahnstraße zu betrachten. Ein Medium ist dann gesellschaftlich tauglich, wenn der Verbraucher möglichst wenig Medienkompetenzen benötigt, um es einzusetzen. Daher hat Aufenanger den Begriff der Medienkompetenz, basierend auf bestehenden Definitionen unter anderem von Gapski 2001 erweitert und den heutigen Anforderungen für die Medienbildung an Schulen angepasst ausdifferenziert.
Beginn Zitat Aufenanger 2003:

Kognitive Dimension Sie bezieht sich auf Wissen, Verstehen und Analysieren im Zusammenhang mit Medien. Diese Dimension soll deutlich machen, dass Medienkompetenz als Grundlage Kenntnisse über Medien und Mediensysteme umfasst. Zugleich müssen die in den Medien verwendeten Symbole und Codierungen verstanden und entschlüsselt sowie Medien und ihre Inhalte analytisch betrachtet werden.

Handlungsdimension Mit Medien gestalten, sich ausdrücken, informieren oder auch nur experimentieren – das bestimmt die Handlungsdimension. Sie soll die Fähigkeiten bezeichnen, Medien nicht nur zu konsumieren, sondern sie handhaben und selbst aktiv gestalten zu können.

Moralische Dimension Medien müssen auch unter ethischen Aspekten betrachtet und beurteilt werden. Dies setzt die kognitive Dimension voraus, ergänzt sie aber um eine auf allgemein geteilten Konventionen beruhende Perspektive, beispielsweise die Menschenrechte. Die moralische Dimension sollte sich jedoch nicht nur auf Medieninhalte beziehen, sondern auch auf Aspekte der Produktion von Medien (wie Umweltverträglichkeit), auf Aspekte ihrer sozialen Verträglichkeit sowie auf die Auswirkungen auf Kommunikation, Interaktion und Persönlichkeit.

Soziale Dimension Die Umsetzung der kognitiven und moralischen Dimension erfolgt im Raum des sozialen und politischen Handelns. Menschen sollen befähigt werden, ihre Rechte an Medien politisch zu vertreten und soziale Auswirkungen von Medien angemessen zu thematisieren.

Affektive Dimension Neben den genannten Dimensionen, die eine kritische Perspektive eröffnen, sollte nicht vergessen werden, dass Medien auch eine Unterhaltungsfunktion haben. Damit angemessen umgehen zu können ist ein wichtiger Aspekt der Mediennutzung.

Ästhetische Dimension Diese Dimension ergänzt die anderen darin, dass sie Medien als Vermittler von Ausdrucks- und Informationsmöglichkeiten sieht und dabei den kommunikationsästhetischen Aspekt betont. Medieninhalte wollen gestaltet werden und dazu sind spezifische Fähigkeiten nötig.

Zitat Ende.

Aus diesen Dimensionen können die Kompetenzen abgeleitet werden, die als Ziel für die SuS am Ende ihrer Schulpflicht angestrebt werden sollen (siehe Kap. 3 „Kompetenzen“ auf S. 5). Allerdings ist es dabei essentiell, dass keine Dimension losgelöst betrachtet wird und der Erwerb von Kompetenzen in allen Dimensionen in der gesamten Ausbildungszeit der Kinder ermöglicht wird, um die Medienkompetenz erfolgreich zu fördern. Um das zu gewährleisten, müssen den Kindern schon früh Medien zur Verfügung gestellt werden, da sonst nicht alle Dimensionen abgedeckt werden können und die Medienbildung zu einseitig abläuft um nutzbare Kompetenzen zu entwickeln Aufenanger 2003. „Kompetenzen“ beschreiben aber nichts anderes, also solche Fähigkeiten der Subjekte, die auch der Bildungsbegriff gemeint und unterstellt hatte: Erworbene, also nicht von Natur aus gegebene Fähigkeiten, die an und in bestimmten Dimensionen der gesellschaftlichen Wirklichkeit erfahren wurden und zu ihrer Gestaltung geeignet sind, Fähigkeiten zudem, die der lebenslangen Kultivierung, Steigerung und Verfeinerung zugänglich sind, so, dass sie sich intern graduieren lassen, z. B. von der grundlegenden zur erweiterten Allgemeinbildung; aber auch Fähigkeiten, die einen Prozess des Selbstlernens eröffnen, weil man auf Fähigkeiten zielt, die nicht allein aufgaben- und prozessgebunden erworben werden, sondern ablösbar von der Ursprungssituation, zukunftsfähig und problemoffen sind. (Klieme-Bericht S. 65, zitiert in Moser 2006) Demnach muss auch Medienkompetenz als Prozess fortlaufender Vertiefung gesehen werden und unterrichtlich im Sinne eines Spiralcurriculums vertieft werden. Da aber kein eigenes Fach dafür zur Verfügung steht und Medienkompetenz als überfachliche Kompetenz verstanden werden kann, wird sie nicht nur spiralcurricular, sondern auch fächerübergreifend gefördert (siehe Kap. 4 „Inhaltliche Umsetzung“ auf S. 6).

Die Kompetenzdimension, die Aufenanger definiert und die durch die Kultusministerkonferenz 2017 als ausdifferenzierte Kompetenzen formuliert wurden, sind allerdings weit umfangreicher als andere überfachliche Kompetenzen. Eine reine Eingliederung in den Regelunterricht kann nicht ausreichend sein, um die Kompetenzen so zu fördern, dass sie nach Aufenanger 2003, H. Gapski 2017 und nach der Definition im Klieme-Bericht ausreichend gefördert werden. Neben den curricularen Einbindungen, die durch die Schulgemeinde geleistet werden kann, muss langfristig eine institutionelle Veränderung angebahnt werden. Als kurzfristiges Ziel wird die Digitalisierung, also zunächst die technische Ausstattung der Schule, angestrebt, um eine flächendeckende Kompetenzförderung im Rahmen von fachunterrichtlicher Anbindung zu gewährleisten. Auf diesem Weg können bereits zahlreiche angestrebte Kompetenzen gefördert und vertieft werden.

Medienkompetenz muss an die Anforderungen der heterogenen Lerngruppen angepasst sein und daher binnendifferenziert gefördert werden. Dies gilt auch für Medienkompetenz. Die Lernenden bringen hier ein stark voneinander abweichendes Vorwissen mit, das diagnostiziert werden muss, um die SuS im Anschluss möglichst individuell zu fördern. Dies kann aber in einem fächerübergreifenden Ansatz nur dann gelingen, wenn die Medienkompetenzen als ebenso verbindlich definiert werden, wie die anderen Kompetenzen der Kerncurricula Moser 2003.

2 Zielformulierung des Medienkonzepts

Das Medienkonzept der Leibnizschule ist vor allem outputorientiert und setzt die Förderung der in Kapitel 3 aufgelisteten Kompetenzen in den Mittelpunkt. Um dieses Ziel herum sind die einzelnen Bereiche dieses Konzepts entstanden.
Die erste Frage, die vor allem steht, ist im kompetenzorientierten Unterricht immer:

„Was sollen die Schülerinnen und Schüler am Ende können?“

Ausgehend von dieser Frage entwickeln sich die Kompetenzen (siehe Kap. 3 „Kompetenzbereiche“ auf S. 5). Diese erweitern die „Kompetenzen in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz aus dem Jahr 2017, die den Fokus auf die digitalen Aspekte von Medien richten. Die Leibnizschule definiert den Begriff Medienbildung als über die digitale Welt hinausgehend und hat daher diese Kompetenzbereiche erweitert um Kompetenzen, die auch nicht digitale Medien und den Aspekt der Medienerziehung abdecken. Ausgehend von den aufgelisteten Kompetenzen als Ziel für die Medienbildung an der Leibnizschule schließt sich die folgende Frage an:

„Welche Kompetenzen müssen die Lehrkräfte sich noch aneignen, um das zu ermöglichen?“

Ein entsprechendes Fortbildungskonzept (siehe Kap. 6 „Fortbildung“ auf S. 12) wurde entwickelt, um die Lehrkräfte, die diese Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler fördern und trainieren sollen, für diese Herausforderung angemessen auszurüsten. Ebenso müssen die bisher bereits geförderten Kompetenzen in diesem Bereich gesammelt, gesichtet und mit den nun formulierten abgeglichen werden, um etwaige Lücken aufzudecken und zu schließen. Die entsprechenden Ausführungen sind in Kapitel 3 festgehalten. Um nun die Kompetenzen angemessen fördern zu können, wird eine Methodenanalyse durchgeführt:

„Mit welchen Methoden können wir das erreichen und was müssen die technischen Geräte leisten können, um diese Methoden anzuwenden?“

Die entsprechenden Ergebnisse sind in Kapitel 5 nachzulesen. Entsprechend des outputorientierten Denkens von kompetenzorientiertem Unterricht ist der reine Einsatz eines digitalen Mediums um des Einsatzes Willen weder zielführend noch ein kompetenzorientierter Ansatz. Die Schülerinnen und Schüler müssen Methoden mithilfe eines didaktischen Zwecks erlernen und das gilt auch für die Kompetenzen der Medienbildung und -erziehung. Dabei kann ein Großteil der in Kapitel 3 aufgelisteten Kompetenzen im Regelunterricht neben fachlichen Kompetenzen gefördert werden. Andere wiederum betreffen vor allem Sozialkompetenzen oder gar rein mediale Kompetenzen, die eines gesonderten Unterrichts bedürfen. Eine Tatsache, die nicht jede Schule leisten kann. Umsetzungsideen und -ansätze hierzu sind in Kapitel 7 zu finden.
Nachdem also der didaktische Zweck das digitale Endgerät bestimmt, welches zum Einsatz kommen soll und ebenso klare Anforderungen an die technische Ausstattung stellt, muss ein Ausblick das Konzept abschließen. Medienbildung und -erziehung ist ein fortlaufender Entwicklungsprozess, der mit der rasanten technischen Entwicklung des digitalen Marktes mithalten muss, um die Schülerinnen und Schüler auf die Probleme von Morgen vorbereiten zu können. Dazu muss das Konzept als ein Skript im immerwährenden Entwicklungsprozess verstanden werden. Ziel dieses Konzeptes ist es also, eine zielorientierte, für die Schulgemeinde leistbare Basis zu sein, auf der eine zielgerichtete, fortwährend evaluierte und reflektierte Entwicklung ermöglicht wird.

3 Kompetenzbereiche

Die Kultusministerkonferenz hat 2017 eine Neuauflage des Papiers „Bildung in der digitalen Welt“ herausgebracht auf dessen Basis Medienkompetenzen entwickelt werden sollen. Dabei fokussiert das Strategiepapier Medienkompetenzen in der digitalen Medienwelt. Medienbildung und -erziehung ist aber weit mehr. Medien sind nicht ausschließlich digital und sollten auch nicht ausschließlich so verstanden und unterrichtet werden. Daher wird das Strategiepapier als Basis genutzt und durch Kompetenzen rund um medialen Einsatz durch Anregungen aus unterschiedlichen Quellen[1] und in Absprache mit dem Kollegium erweitert. Dabei ist es wichtig die Kompetenzen realistisch, operationalisiert und überprüfbar zu formulieren. Aus diesem Grund müssen die Kompetenzen der KMK umformuliert und ergänzt werden.
„Die Länder verpflichten sich dazu, dafür Sorge zu tragen, dass alle Schülerinnen und Schüler, die zum Schuljahr 2018/2019 in die Grundschule eingeschult werden oder in die Sek I eintreten, bis zum Ende der Pflichtschulzeit die in diesem Rahmen formulierten Kompetenzen erwerben können. Dabei ist zu beachten, dass dieser Rahmen auf Grund der technischen Entwicklungsdynamik nicht als statisch zu betrachten ist.“ Kultusministerkonferenz 2017
Die mit dieser Anforderung einhergehenden, einschneidenden Veränderungen für die Schulgemeinde sind Teil eines fortlaufenden Entwicklungsprozesses. Neben der Möglichkeit die geforderten Kompetenzen zu fördern und zu trainieren, müssen auch Anwendungsmöglichkeiten geschaffen werden. Außerdem müssen Möglichkeiten angebahnt werden, diese Kompetenzen auch zu prüfen und zu reflektieren. Da ein Fach ”Medienbildung” nicht als eigenständiges Unterrichtsfach eingerichtet wird, sollten deren Inhalte allerdings Bestandteile des Regelunterrichts und anderer freiwilliger oder verbindlicher Unterrichtsangebote sein. Um eine intensivere Förderung zu ermöglichen, wären institutionelle Veränderungen notwendig, die als langfristiges Ziel betrachtet und angestrebt werden können. Insgesamt werden die formulierten Kompetenzen als anzustrebendes Ziel wahrgenommen. Viele Kompetenzen werden bereits an der Leibnizschule gefördert (siehe Kap. 3 „Kompetenzen“ auf S. 5). Einige können erst flächendeckend gefördert werden, wenn der Schulträger die Schule mit den dafür notwendigen technischen Standards ausstattet. Und wieder andere können erst gefördert werden, wenn das Kollegium die entsprechenden Weiterbildungen durchlaufen hat. Das Ziel der Leibnizschule ist es, all ihren Schülerinnen und Schülern den entsprechenden Kompetenzerwerb zu ermöglichen, was erst realisierbar ist, wenn die Schule eine technische Digitalisierung durchlaufen hat.
Die KMK führt sechs Kompetenzbereiche auf, die nachfolgend für die Leibnizschule mit Inhalt gefüllt wurden und im Anhang A ausdifferenziert und erweitert werden:

Kompetenzbereich A: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren Die Schülerinnen und Schüler wählen Informationsquellen sachgerecht, reflektiert und selbstständig aus und verwerten ihre Inhalte angemessen. Dadurch erhalten die Schülerinnen und Schüler auf besondere Art und Weise die Möglichkeit, sich Unterrichtsinhalte eigenständig und selbstbestimmt zu erarbeiten.

Kompetenzbereich B: Kommunizieren, Kooperieren und Präsentieren Der Austausch von Informationen und Meinungen (Kommunikation) wird zunehmend durch Medien geprägt. Die Schülerinnen und Schüler erhalten grundlegende Kenntnisse der Kommunikation mit Medien und wenden diese zur gleichberechtigten, individuellen und kooperativen Teilhabe an der Gesellschaft angemessen an. Präsentationen als eigenständige Form der Kommunikation verbinden eingesetzte Medien und sprachliche Erklärungen.

[1] Absprachen mit anderen Schulen, Jugend Präsentiert, Mediationsfortbildungen, Fortbildungen zum Jugendmedienschutz…

Kompetenzbereich C: Analysieren und Reflektieren In der Medienwelt mit ihren vielfältigen und teilweise speziellen Symbolen und Codes sind Schülerinnen und Schüler mit einer Überfülle an Medien (Print-/Audio-, Filme, Clips, Web, Computerspiele) konfrontiert. Um mit diesen Medien umgehen zu können, müssen sich Schülerinnen und Schüler in der Medienwelt orientieren können, Medienangebote verstehen und angemessenen Maßstäbe für die Bewertung von Medien entwickeln.

Kompetenzbereich D: Produzieren, Problemlösen und Handeln Durch die hohe Verfügbarkeit und den weitestgehend unkomplizierten Umgang mit Medien ist es heutzutage möglich, Medienprodukte selbstständig zu erstellen. Dadurch erhalten die Schülerinnen und Schüler die motivierende Möglichkeit, Arbeitsergebnisse auf individuelle und kreative Art und Weise zu fixieren, darzustellen und durch Publikation einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Die dabei auftauchenden Probleme sollten selbstverantwortlich gelöst werden.

Kompetenzbereich E: Mediengesellschaft Der Einsatz digitaler Medien verfolgt in der Gesellschaft zahlreiche mögliche Zwecke und Ziele. Diese zu analysieren, zu hinterfragen und reflektiert selbst zu nutzen, ist eine der Herausforderungen der Zukunft.

Kompetenzbereich F: Schützen und sicher Agieren Sich in der medialen Welt sicher zu bewegen ist für jeden ein wichtiger Aspekt und ist daher unerlässlicher Teil von Medienbildung. Die dabei auftretenden Herausforderungen betreffen sowohl die Privatsphäre als auf die persönliche Gesundheit.

4 Inhaltliche Umsetzung/Verankerung

Wie in Kapitel 2 und 3 bereits beschrieben, sollten die angestrebten Kompetenzen weitestgehend anhand der Anbindung an Unterrichtsfächer gefördert werden. Dies findet in allen Fächern über alle Jahrgänge verteilt (siehe Tabelle unten) statt. Darüber hinaus werden bereits in allen Fächern Weiterentwicklungen als klare Ziele formuliert, die ebenfalls in die Tabelle eingeflossen sind. Die genauen Ausführungen pro Fach sind im Anhang angefügt.

	A		B		C		D		E	
5	M	D	M	D	M	D	M	D	M	D
	Mu	Ek	Mu	Ek	Mu	Ek	Mu	Ek	Mu	Et
	E	Bio	E	Bio	E	Et	E	Bio		
					Bio					
6	M	Ph	M	Ph	M	Ph	M	L	M	L
	Mu	D	Mu	D	Mu	D	Mu	D	Mu	D
	Et	Ek	E	Ek	Bio	Ek	Bio	Ek	Bio	Ek
	Bio	F	F	L	L		F		F	
	L									
7	M	Mu	M	Mu	M	Mu	M	Mu	M	Mu
	D	E	D	E	D	E	D	E	D	E
	Ge	Ch	Ge	Bio	Ph	Ge	Ph	Ge	Ge	F
	F	L	Ch	F	Bio	Ch	F	L	L	
			L		L					
8	M	Mu	M	Mu	M	Mu	M	Mu	M	Mu
	D	Ek	D	Ek	D	Ek	D	Ek	D	Ek
	E	F	E	F	E	F	F	Ph	F	Ph
	Ph	Ge	Ph	Ge	Ph	Ge	Ge	Bio	Ge	Bio
	Spa	Bio	Spa	Bio	Bio	Ch				
			Ch							
9	M	D	M	D	M	D	M	D	M	D
	Et	E	Et	E	Et	E	Et	L	Et	F
	F	L	F	L	F	L	Ph	Ge	L	Ph
	Ph	Ge	Ge	Spa	Ph	Ge	Spa	Ch	Ge	
	Spa	Bio	Bio	Ch	Spa		Bio	Mu		Mu
	Mu		Mu							

10	Mu	D	Mu	D	Mu	D	Mu	D	Mu	D
	Ek	F	Ek	F	Ek	F	Ek	F	F	Ph
	L	Ph	L	Ph	L	Ph	L	Ge	L	Ge
	Ge	Spo	Ge	Ch	Ge		Ch			
	Ch		Bio							
E	M	Mu	M	Mu	M	Mu	M	Mu	M	Mu
	D	Et	D	Et	D	Et	D	Et	D	Et
	Ek	E	Ek	L	Ek	E	Ek	E	Ek	E
	F	L	F	Ph	F	L	F	L	F	L
	Ph	Ge	Ge	Spa	Ph	Ge	Ph	Ge	Ph	Ge
	Spa	Spo	Bio	Ch	Spa	Spo	Spa	Spo	Spa	Bio
	Bio	Ch	Inf		Bio	Ch	Bio	Ch	Ch	
	Inf				Inf		Inf		Inf	
Q	M	Mu	M	Mu	M	Mu	M	Mu	M	Mu
	D	Et	D	Ek	D	Et	D	Ek	D	Et
	Ek	E	E	F	Ek	E	E	F	Ek	E
	F	L	L	Ph	F	L	L	Ph	F	L
	Ph	Ge	Ge	Spa	Ge	Spa	Ge	Spa	Ph	Ge
	Spa	Spo	Spo	Bio	Spo	Bio	Spo	Bio	Spa	Spo
	Bio	Ch	Ch	Inf	Inf		Ch	Inf	Bio	Inf
	Inf									

Englisch	E	gelb
Mathe	M	blau
Deutsch	D	gold
Französisch	F	Hellblau 4
Latein	L	Hellviolett 4
Spanisch	Spa	Dunkellila 1
Biologie	Bio	limette
Chemie	Ch	Dunkelgrün 2
Physik	Ph	Dunkellimette 4
Informatik	Inf	Dunkelgelb 4
Sport	Spo	grau
Erdkunde	Ek	Hellrot 4
Geschichte	Ge	Dunkelrot 1
Musik	Mu	Dunkelrot 3
Ethik	Et	Hellgold 2

Reli ev.	Re	Hellrot 2
PoWi	PW	Hellgelb 4
Reli kat	Rk	Helllimette 4
Kunst	Ku	Hellgrau 3

5 Rahmenbedingungen zur Umsetzung des Bildungsauftrags

5.1 Ist-Zustand

Die Unterrichtsräume der Leibnizschule sind auf drei Gebäude (Neubau, Altbau und Mensagebäude) verteilt. Im Altbau stehen 14 technisch veraltete Smartboards zur Verfügung, von denen noch etwa sechs Geräte mit Einschränkungen einsetzbar sind. In den naturwissenschaftlichen und musischen Fachräumen sind Projektoren (Beamer) fest installiert, allerdings sind diese Geräte ebenfalls technisch veraltet und haben ihre typische Lebensdauer erreicht. Nur in den Räumen N061 und N256 im Neubau gibt es Projektoren, die *up-to-date* sind. Darüber hinaus stehen 7 tragbare Projektoren mit DVD-Laufwerk zur Verfügung.
Für Schülerinnen und Schüler gibt es drei Koffer mit je 10 Laptops, die im Mensagebäude stehen. Aufgrund ihres Gewichtes und fehlender Aufzüge im Altbau lassen sich diese Geräte de facto nicht außerhalb des Mensagebäudes einsetzen. Sie werden derzeit hauptsächlich für Informatik-Kurse und den Computerkurs in der Stufe 7 eingesetzt. Im Dachgeschoss des Altbaus sind zwei kleine Computerräume eingerichtet, die mit Gruppen von maximal 18 Schülerinnen und Schülern belegt werden können. Die Computer sind zwar vier Jahre alt, laufen aber unter Windows 10 und lassen sich weitere 3-4 Jahre nutzen.
Die Schule ist strukturiert verkabelt, im Altbau und in der Mensa stehen 2 Netzwerkdosen, im Neubau je eine Dose pro Raum zur Verfügung. Fest installierte WLAN-Sender (AP = Access-Point) gibt es nur im Lehrerzimmer Altbau (nur für das Kollegium), weitere drei mobile AP lassen sich bei Bedarf in Klassenräumen in Betrieb nehmen. Dabei muss aber ein gewisser Zeitbedarf einkalkuliert werden.
Für die Kolleginnen und Kollegen stehen acht PC bereit, je zwei in den beiden Lehrerzimmern und vier Geräte in der Lehrerbibliothek. In den Lehrerzimmern, in der Lehrerbibliothek und den Computerräumen gibt es zwei aktuelle und zwei technisch veraltete Drucker.
Der aktuelle Kenntnisstand des Kollegiums ist stark heterogen und soll im Zuge des Fortbildungskonzeptes (siehe Kap. 6 „Fortbildungskonzept“ auf S. 12) deutlich erweitert werden. Ebenso wird das Nutzungskonzept digitaler Endgeräte hinsichtlich der neuen Anforderungen von Bildung im digitalen Kontext überarbeitet und in die Schulordnung integriert.

5.2 Technische Ausstattung (Hard- und Software)

5.2.1 Präsentation

Hinsichtlich der Hardware-Ausrüstung präferiert die Arbeitsgruppe/das Kollegium folgende Ausstattung für die 49 Unterrichtsräume der Leibnizschule, siehe Tabelle 1.
Sämtliche Räume sollen mit einem *Projektor* (Beamer) ausgestattet werden, um in der täglichen Arbeit auf eine gleichermaßen zu nutzende Projektionsfläche zurückgreifen zu können. Die Gleichheit der zur Verfügung stehenden Technik gewährleistet einerseits ein effizientes Arbeiten der Lehrerinnen und Lehrer in jedem Raum und andererseits eine zeitökonomische Betreuung der Technik durch den IT-Beauftragen und das Medienzentrum.
Die Projektoren sollten LED- oder LED/Laser-Hybrid-Geräte sein, da sie augenblicklich ein- und ausgeschaltet werden können, die Lebensdauer der Lampen de facto unbegrenzt ist und die Helligkeit mit der Zeit kaum nachlässt (im Gegensatz zu konventionellen Lampen). Aufgrund der niedrigeren Montagekosten bieten sich Kurzdistanz-Projektoren an, die oberhalb der Projektionsfläche an der Wand montiert werden. Entsprechende Geräte (Kurzdistanz, LED/Laser-Hybrid) gibt es z.B. von Casio.

Stück	*Hardware*	*Kosten in EUR*
49	Projektoren	$49 \times 800 = 39.200$
49	Apple TV	$49 \times 150 = 7.791$
49	Miracast	$49 \times 50 = 2.450$
49	Chromecast	$49 \times 30 = 1.470$
49	Lautsprecher (Soundbars)	$49 \times 200 = 9.800$
49	Montage, Verkabelung	$49 \times 800 = 39.200$
29 ×4	Abdunklungsvorhänge (nur bei hellen Räumen)	$29 \times 40 = 4.640$
Gesamtkosten		$\approx$ **101.000**

Tabelle 1: Kostenaufstellung für die gewünschte Ausstattung Präsentation

Um die Projektoren von unterschiedlichen Betriebssystemen kabellos ansteuern zu können, ist die Anschaffung von *Apple TV, Miracast* und *Chromecast* notwendig. Somit ist erstens sichergestellt, dass keine Kabel im schulischen Alltag verloren gehen und zweitens, dass die Kolleginnen und Kollegen Geräte mit sämtlichen gängigen Betriebssystemen (Mac-Betriebssysteme, Windows und Android) verwenden können. Außerdem werden HDMI-Anschlüsse (Steckdosen) fest installiert, über die sich z.B. DVD-Spieler anschließen lassen.
Die Projektgruppe hat die technische Ausstattung an einer anderen Wiesbadener Schule (Mosbacher Berg) in Augenschein genommen. Danach sind Leinwände an den Projektoren nicht notwendig. Stattdessen reicht es aus, wenn die Wandfläche hinter der Tafel einen *weißen Anstrich* bekommt. Da gängige Projektoren nur über schwache Lautsprecher verfügen, sind darüber hinaus fest installierte Lautsprecher[2] in jedem Unterrichtsraum angeraten. In 29 Räumen ist das Anbringen von *Verdunklungsvorhängen* notwendig, um auch bei hoher Sonneneinstrahlung eine angemessene Bildqualität der Projektoren gewährleisten zu können.

5.2.2 Netzwerk

In der Leibnizschule ist ein schulweites WLAN in allen Räumen notwendig, um über Endgeräte und Projektoren auf Inhalte aus dem Internet zurückzugreifen und den Lehrkräften sowie Schülerinnen und Schülern das Recherchieren und die Nutzung von Ressourcen im Netz zu ermöglichen. In einer ersten Ausbaustufe könnten sich zwei Räume ein WLAN-AP (Access-Point) teilen, dann stünde allerdings in jedem zweiten Raum keine weitere Netzwerkdose mehr zur Verfügung. Aus Sicht des Medienzentrums sollte im Neubau mittelfristig die Anzahl der Netzwerkanschlüsse verdoppelt werden. Rechnet man mit 1000 EUR pro WLAN-AP, so kommen weitere Kosten von 25.000 EUR auf die Schule zu. Dazu kommen die Kosten für die Aufrüstung der strukturierten Verkabelung. Die Unterhaltung des Netzwerkes und die Sicherstellung der Sicherheit obliegt größtenteils dem Medienzentrum.

5.2.3 Endgeräte

Der vorliegende Plan zielt hauptsächlich auf den Einsatz eigener Geräte (*Bring your own device - BYOD*), also Laptops, Tablets und Smartphones (dies gilt für Lehrkräfte und Schülerinnen und Schüler).

[2] Die Lautsprecher (Soundbars) werden mit einem entsprechenden Ausgang am Projektor verbunden und geben das Audiosignal wieder, das über Streaming oder HDMI geliefert wird.

Darüber hinausgehend wird der Erwerb von iPad-Koffern angestrebt, die in der Regel mobiler als die vorhandenen Laptopkoffer sind. Mit diesen Tablets könnten dann einzelne Lerngruppen versorgt werden oder Lehrkräfte sich (wenige) Geräte ausleihen. Für iPads von Apple sprechen die lange Lebensdauer (die iPads werden i.d.R. 5 Jahre mit Updates versorgt), die große Softwareauswahl und die Möglichkeit, alle Geräte zugleich mit einem bewährten System zu warten (Zulu-Desk). Dagegen werden Androidtablets i.d.R. höchstens 1,5-2 Jahre mit Updates versorgt und lassen sich nicht sinnvoll administrieren. Windows-Tablets sind vergleichsweise teuer, unhandlicher und sehr viel zeitaufwändiger in der Administration.
Selbstverständlich können auch die vorhandenen Laptops als Endgeräte eingesetzt und an Lehrkräfte verliehen werden. Allerdings sind diese, wie oben erwähnt, recht unhandlich. Ihre Nutzung im Schulalltag hat also für viele Kolleginnen und Kollegen deutliche Hürden.
Für iPads muss man mit 500 EUR pro Gerät rechnen, darin enthalten sind die Kosten für Koffer und die Software Zuludesk, weitere Kosten entstünden für Cover mit Tastaturen und Mäuse.

5.2.4 Gesamtkosten

Insgesamt ergeben sich Gesamtkosten in der Größenordnung von 100.000 EUR, siehe Tabelle 2. Aus Mitteln des Medienentwicklungsplans der Stadt Wiesbaden können etwa 90.000 EUR finanziert werden, weitere Mittel müssten über den Digitalpakt finanziert werden.

Hardware	*Kosten in EUR*
Präsentation	101.000
WLAN	25.000
40 iPad	20.000
Gesamtkosten	≈ **146.000**

Tabelle 2: Gesamtkostenaufstellung für die gewünschte Hardwareausstattung

5.2.5 Support

Kurzfristig und vor Ort stehen die IT-Beauftragten zur Verfügung. Sie helfen direkt bei einfachen Problemen oder leiten die Anfragen gebündelt an die Supportabteilung des Medienzentrums weiter. Darüber hinaus installieren sie in einfachen Fällen Aktualisierungen und neue Software. Die IT-Beauftragten beraten das Kollegium und übernehmen die Einweisung in die Geräte und Programme. Dazu gehört auch die Erstellung einer Dokumentation der schulischen IT.
Weitergehende Probleme und Wünsche bearbeitet dann, wie in Wiesbaden allgemein vorgesehen, das Medienzentrum. In Einzelfällen kann es aber auch sinnvoll sein, externe Dienstleister zu beauftragen, die dann allerdings über das Schulbudget bezahlt werden müssten.

6 Fortbildungskonzept

6.1 Lehrer

Das mediale Fortbildungskonzept der Leibnizschule steht auf drei Säulen. Diese Säulen greifen eng ineinander und ergeben als Gesamtes allen Kolleginnen und Kollegen die Möglichkeit für einen kompetenten Umgang mit der Herausforderung der Digitalisierung von Schule umzugehen. Dabei wird das Prinzip der pädagogischen Einbindung der Medien und nicht ein Einsatz

der Medien um des Einsatzes Willen verfolgt. Das Kollegium hat von der Didaktik her abgeleitet, welche Geräte benötigt werden und damit einhergehend welche Fortbildungen notwendig sind. Die erste Säule ist eine frühzeitige Fortbildungswelle aller Kolleginnen und Kollegen für den Umgang mit der neu angeschafften Hardware. Dieser technische Kompetenzerwerb ist eng gekoppelt mit dem Kompetenzerwerb zu Softwaremöglichkeiten und dem fächerspezifischen didaktischen Einsatz.
Die zweite Säule ist die Etablierung, also die Ausbildung von Fachexperten für die Bereiche Hardware, Software, Projektionsmedien und Cloudsysteme. Hierbei werden die Kompetenzen auf viele Kolleginnen und Kollegen verteilt, sodass die zusätzlich anfallenden Aufgaben auch neben dem täglichen Geschäft abgedeckt werden können. Diese Fachexperten dienen dem gesamten Kollegium als Ansprechpartner bei Problemen, sodass ein weitestgehend zuverlässiger und ertragreicher Einsatz der digitalen Medien im Unterricht gewährleistet wird. Darüber hinaus können so kleinere Wartungsarbeiten durch diese Experten erledigt werden. Größere werden durch das Medienzentrum Wiesbaden abgedeckt.
Die dritte Säule sind vertiefende Fortbildungen, die fachspezifisch und zielspezifisch gewählt werden können. Unter diesen Bereich fallen alle Fortbildungen, die über die „einfache“ Nutzung von digitalen Geräten hinaus gehen.

1. Den Kolleginnen und Kollegen wird eine Datei mit verschiedenen *Links* geeigneter Fortbildungsangebote zur Verfügung gestellt, damit sie sich individuell vertiefend fortbilden können.

2. Die schulischen Beratungskräfte nehmen gezielt an Fortbildungen in Richtung „sicherer Umgang mit Medien“, „Cybermobbing“, „Cybergrooming“ und ähnlichem teil.

3. Schulintern werden kleinere Fortbildungen und Webinare (Web-Seminare) zu spezieller Software und deren Einsatzmöglichkeiten angeboten:

   (a) Lernplattform
   (b) Bewährte Apps für den Unterricht
   (c) Digitale Bildbearbeitung
   (d) Präsentationskompetenzen
   (e) Multiplikatoren zum Thema Präsentationskompetenzen pro Fach
   (f) Lo-net
   (g) Datenschutz- und Sicherheitsaspekte

4. Sukzessive werden Erklärvideos zu einzelnen Bereichen angelegt, sodass neue Kolleginnen und Kollegen diese nutzen können, um dem Medienkonzept der Schule gerecht werden zu können.

Insgesamt behält eine Gruppe von Lehrkräften als Medienbildungsteam/ein(e) Medienbeauftragte(r) die Übersicht über die Bedürfnisse des Kollegiums und koordiniert die jeweiligen Fachexperten. Auch neue Kolleginnen und Kollegen werden durch dieses Team angeleitet und in das Konzept etabliert. Darüber hinaus ist die fortlaufende Weiterentwicklung und Verbesserung sowie eine entsprechende Evaluation der nun gesetzten Standards und Ziele Aufgabe dieses Teams.

6.2 Schüler

Den Schülerinnen und Schülern der Leibnizschule soll in einem fächer- und jahrgangsübergreifenden Konzept (siehe Kap. 8 „Medienerziehung“ auf S. 15) über ihre gesamte Zeit bei der Leibnizschule ein horizontal wie vertikal breiter Kompetenzerwerb rund um das Thema „Medienbildung und Medienerziehung“ ermöglicht werden. Aber der Kompetenzerwerb soll nicht nur durch die unterrichtliche Thematisierung erfolgen, sondern auch durch außerunterrichtliche Angebote (siehe Kap. 7 „Extras“ auf S. 14) vertieft werden, bei denen Schülerinnen und Schüler Kompetenzen ihrer Mitschülerinnen und -schülern fördern.
Darüber hinaus werden sukzessive Möglichkeiten etabliert, die Präsentationskompetenz sowie den Umgang mit digitalen Medien auch anzuwenden und so weiter die entsprechenden Kompetenzen zu fördern, damit einher geht auch immer eine vertiefende Fortbildung in der entsprechend zu nutzenden Kompetenz. Einige Beispiele dafür sind die Teilnahme an entsprechenden Wettbewerben wie Jugend präsentiert und Jugend forscht durch die MINT-AGs oder der Leonardo Award, die Etablierung eines NaWi-Symposiums für die NaWi-Leistungskurse, Jugend debattiert und Business@school. In dieser Hinsicht baut die Leibnizschule ihr Angebot jährlich weiter aus.

6.3 Eltern

Regelmäßige Informationsveranstaltungen für Eltern über den sicheren Umgang mit Medien im Unterricht und im privaten Umfeld (”Chancen und Risiken im Umgang mit Medien”) werden im Abschnitt 8.3 auf Seite 16 vorgestellt.

7 Extras der Medienbildung

Medienbildung ist ein vielschichtiger Kompetenzbereich. Nicht alle Kompetenzen können im Regelunterricht erworben und gefestigt werden. Um einer umfassenden Bildung, wofür der Erwerb des Abiturs steht, gerecht zu werden, müssen aber auch diese Aspekte des Kompetenzbereichs der Medienbildung unterrichtet werden.
Um diesen Anforderungen nachzukommen, werden verschiedene Projekte herangezogen:

1. Der Bereich der *Präsentationskompetenz* ist bereits im Regelunterricht der verschiedenen Fächer über unterschiedliche Jahrgangsstufen hinweg integriert (siehe Kap. 4 „Curriculum“ auf S. 6). Darüber hinaus bietet die AG *Jugend präsentiert* und die entsprechende Wettbewerbsteilnahme eine Möglichkeit der intensiven Vertiefung der entsprechenden Kompetenzen. Hier können sowohl besonders begabte Schülerinnen und Schüler als auch solche mit Schwächen in einem geeigneteren Betreuungsschlüssel intensiv gefordert und gefördert werden.

2. In Anbetracht des hohen Anteils, den soziale Medien und digitale Endgeräte in der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler spielen, sind Anlaufstellen für Fragen, Sorgen und Probleme rund um diesen Aspekt wichtig. Dabei ist eine große Nähe zu den Schülerinnen und Schülern und ihrer Lebenswelt wichtig, damit sie keine Angst haben, sich einer Fachkraft anzuvertrauen. Das ist die Grundlage des Konzepts der Medienscouts (siehe Kap. 8.1 „Medienscouts“ auf S. 16). Hier werden Schülerinnen und Schüler speziell geschult in allen essentiellen Fragen rund um die Einbindung digitaler Endgeräte in den eigenen Alltag. Diese können dann ihren Mitschülerinnen und Mitschülern mit Rat und Tat zur Seite stehen.

3. Ein besonderer Augenmerk wird auch auf den Einfluss der Medien in Entwicklungsbiologisch wichtigen Phasen, wie der Pubertät, gelegt. Um diesen besonderen Zeitraum gesondert in den Blick zu nehmen, arbeitet die Leibnizschule seit Jahren mit Prof. Dr. Braus (HSK) zusammen, der jährlich sowohl für die Eltern, als auch für die Jugendlichen der jahrgangsstufe 8 einen Vortrag zum Thema hält.
4. Da die Einbindung digitaler Endgeräte in den SuS-Alltag Gefahren mit sich bringt, werden Elternabende für die Jahrgänge 5 und 7 von speziell geschulten Lehrkräften angeboten, um auch die Eltern für den Umgang ihrer Kinder mit den medialen Herausforderungen zu sensibilisieren.
5. In den Jahrgangsstufen 8 und 9 (G8), bzw. 9 und 10 (G9) wird im WU - Bereich Informatik angeboten, um auf einen immer wichtiger werdenden Fachkompetenzbereich vorzubereiten, der in zunehmend mehr Berufsfeldern vorausgesetzt wird.
6. Um die Schülerinnen und Schüler früh für diesen Bereich zu begeistern und dennoch altersgerecht in dieses Fach einzuführen, wird eine Robotik-AG ab der 5. Klasse angeboten.

Durch dieses Zusatzangebot können alle Aspekte der fünf Kompetenzbereiche der Medienbildung und wichtige Bereiche der Medienerziehung abgedeckt werden. Den Schülerinnen und Schülern wird so bei Interesse ein umfassender Kompetenzerwerb sowie eine entsprechende Vertiefung bei Interesse geboten. Darüber hinaus gibt es verschiedene Aspekte des Schulalltags der Lehrkräfte, die Teil der digitalen Schule sind. Hier sind vor allem Kommunikationsbereiche zu nennen, die hin zu einem digitalen Alltag führen, der vor allem für Entlastung sorgen soll:

- Jede Lehrkraft hat die Möglichkeit, sich eine schulinterne E-Mailadresse einrichten zu lassen, sodass dienstliche Kommunikation nicht über die private E-Mail stattfinden muss.
- Die Plattform lo-net kann als digitales Klassenzimmer, für Lehrerarbeitsgruppen und vieles mehr genutzt werden. Die Plattform erleichtert die Kommunikation mit den Schülerinnen und Schülern und schränkt das mitzubringende und auszuteilende Material ein.
- Die Nutzung der UNTIS-App ist sowohl für Lehrkräfte als auch für die Schülerinnen und Schüler der Sek II eingeführt. Auf diese Weise können Vertretungen und der aktuelle Stundenplan zeitnah eingesehen werden.
- Bei der anstehenden Ausstattung wird auf Kompatibilität mit mehreren Betriebssystemen geachtet, sowie auf eine flächendeckende Ausstattung, damit alle Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit eines mediengestützten Unterrichts erhalten, ohne den unterrichtenden Lehrkräften Zwänge bezüglich einzusetzender Software aufzuerlegen. Darüber hinaus wird so auch der Einsatz von SuS-Endgeräten im Sinne des BYOD (*Bring your own device*) ermöglicht.

8 Medienerziehung

Im Rahmen der Digitalisierung des Unterrichts und vor allem auch des Lebensalltags der Schülerinnen und Schüler wird das Thema Medienerziehung immer wichtiger. Häufig werden Endgeräte und die entsprechenden Apps unreflektiert verwendet. Die damit einhergehenden Gefahren sind oft weder Schülerinnen und Schülern noch Eltern richtig bewusst. Auch wird bei medialer Kommunikation die Gefahr von Missverständnissen und verletzenden Botschaften unterschätzt. Um diesen Gefahren zu begegnen und Kompetenzen in diesem Bereich zu fördern, sowohl handlungsorientiert als auch reflektierend, wird Medienerziehung als Konzept ausgebaut.

8.1 Medienscouts

Medienscouts sind Schülerinnen und Schüler älterer Jahrgänge, die die Jahrgänge 5-7 intensiv begleiten. So findet eine Aufklärung von Schülerinnen und Schülern für Schülerinnen und Schüler statt. Dabei werden alle Bereiche der Medienwelt thematisiert, die bei unreflektiertem Umgang, Gefahren bergen. Schwerpunkte sind hier das Verhalten in und der Umgang mit sozialen Medien wie Instagram und Twitter, aber auch die Nutzung nicht sicherer Kommunikationsapps wie WhatsApp und Snapchat. Cybermobbing, Sexting oder Datenschutzfragen und individuelle Beratungen und Hilfeangebote sind ebenfalls Teil des Medienscout-Programms und Gegenstand der Betreuung der Jüngeren durch die Älteren. In diesem Programm sollen die Medienscouts als „digitale Helden“ die noch schutzlosen Neuankömmlinge in der digitalen Welt beschützen und auf dem Weg zur eigenen Mündigkeit begleiten.

8.2 Medienführerschein

Im Sinne eines Spiralcurriculums werden über die Jahrgänge 5-10 Einheiten zum Thema Mediensicherheit und Medienerziehung mit den Klassen durchgeführt. Auf diese Weise erwerben die Schülerinnen und Schüler verschiedene Elemente der von der KMK geforderten Medienkompetenzen. Durch die Integration in den Unterricht werden diese Kompetenzen breit gefördert und nicht nur für eine spezielle Spitzengruppe in einer AG. Ein Medienführerschein verdeutlicht den Schülerinnen und Schülern die Ernsthaftigkeit des Themas und die Notwendigkeit eines gewissen Kompetenzerwerbs, bevor man ohne Aufsicht im entsprechenden Feld handeln darf. Dabei geht es sowohl um die eigene Sicherheit, als auch darum, andere nicht durch unbedachte Handlungen zu „gefährden“.

8.3 Elterninformationen

Jährlich findet ein Elternabend für die Klassen 5 statt, bei dem über die Gefahren beim Einstieg in die mediale Welt aufgeklärt wird, aber auch die Möglichkeiten und Chancen thematisiert werden, die durch einen angeleiteten Umgang entstehen. Der Umgang der Schule mit digitalen Endgeräten wird erklärt und Tipps für die Einführung in die digitale Welt werden den Eltern an die Hand gegeben. Beim Elternabend für die Klassen 7 werden die Themen Cybermobbing, Sexting, Gaming und Datenschutz nochmals vertieft. Eine Sensibilisierung für die mit der Pubertät einhergehenden Verhaltensmuster, sowie die damit verbundenen Probleme sind Thema dieses Elternabends. Auch Gefahren in Richtung Sucht sind Gegenstand dieser Veranstaltung.

8.4 Nutzung von Medien im Unterricht

Digitale Endgeräte können gemäß des Schulcurriculums zu unterrichtlichen Zwecken genutzt werden. Diese Nutzung obliegt der Entscheidung der Lehrkraft. Digitale Endgeräte haben das Potential, die Schülerinnen und Schüler vom Unterricht abzulenken. Ein reflektierter und gezielter Einsatz ist daher Teil von Medienerziehung und Medienbildung. Beim Einsatz von Medien im Unterricht werden zwei Aspekte als Schwerpunkt behandelt. Zum einen Lernen mit Medien, bei dem die Medien Mittel zum Zweck sind und hinsichtlich ihrer optimalen, zielorientierten Nutzung analysiert werden. Dieser Teil umfasst einen großen Bereich der Medienbildungskompetenzen (siehe Kap. 3 „Kompetenzen im Detail“ auf S. 5). Ein ebenso großer Teil dieser Kompetenzen beschäftigt sich aber mit dem zweiten Schwerpunkt, dem Lernen über Medien. Hierbei werden Medien selbst analysiert, ihre Funktion, ihre Einsatzmöglichkeiten und alle weiteren Facetten, die ins Spektrum der Medienbildung und Medienerziehung fallen. Wie im Methodencurriculum

(siehe Kap. 4 „Curriculum“ auf S. 6)) zu sehen, werden fächerübergreifend und jahrgangsübergreifend betrachtet alle Kompetenzen gefördert. Auf diese Weise wird die Methode des Medieneinsatzes nicht losgelöst als reines Methodentraining erworben, sondern handlungsorientiert und zweckgebunden mit didaktischer Einbettung im Fachunterricht.

8.5 Schulcurriculum

Im Kapitel Curriculum auf Seite 6 wird pro Jahrgang aufgezeigt, welche Teilkompetenzen in welchem Fach gefördert werden. Auf diese Weise kann auf Vorwissen zurückgegriffen werden und fächerübergreifend sowie jahrgangsübergreifend ein fortlaufender Vertiefungsprozess der jeweiligen Teilkompetenzen erreicht werden. Dieses Schulcurriculum dient damit als Grundlage für einen strukturierten vertikal wie horizontal vertieften Kompetenzerwerb. Durch das Curriculum werden ggf. Lücken sichtbar und ein Weiterentwicklungspotential kann effizient umgesetzt werden.

8.6 Fortbildungen

Auf die Medienerziehungsaufgaben müssen die unterrichtenden Lehrkräfte, aber vor allem auch die BeratungslehrerInnen und MediatorInnen vorbereitet werden. Entsprechende Ausbildungen werden als Teil des Fortbildungskonzepts (siehe Kap. 6 „Fortbildungskonzept“ auf S. 12) angestrebt. Teile dieses Konzepts befinden sich bereits in der Umsetzungsphase.

9 Ausblick für die weitere Schulentwicklung

Um die Etablierung eines schulspezifischen Medienführerscheins langfristig zu ermöglichen, setzen sich die Fachsprecher mit den Inhalten des bayrischen Medienführerscheins auseinander und prüfen eine fachliche Anbindung der Inhalte für die Jahrgänge 5-10. Die Einführung wird für das Schuljahr 20/21 angestrebt.

Literatur

Aufenanger, S. (2003). “Medienkompetenz und Medienbildung”. In: *AJS-Informationen* 39, S. 4–8.

Gapski, H. (2001). “Definitionen der Medienkompetenz”. In: Bd. Medienkompetenz. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag GmbH. Kap. 2, S. 157–158.

H. Gapski M. Oberle, W. Staufer (Hrsg.) (2017). “Medienkompetenz - Herausforderung für Politik, politische Bildung und Medienbildung”. In: *Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung* Schriftenreihe Bd. 10111. URL: `www.bpb.de`.

Kultusministerkonferenz (2017). “Bildung in der digitalen Welt”. In: *kmk.org*. URL: `https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/Strategie_neu_2017_datum_1.pdf`.

Moser, H. (2003). “Von der Medienkompetenz zur Medienbildung”. In: *Medienwissenschaft Schweiz* 2, S. 26–34.

— (2006). *Standards in der Medienbildung*. Vortrag. Pädagogische Hochschule Zürich.

A Kompetenzkatalog

Kompetenzbereich A: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

Die SuS wählen Informationsquellen sachgerecht, reflektiert und selbstständig aus und verwerten ihre Inhalte angemessen. Dadurch erhalten die Schüler auf besondere Art und Weise die Möglichkeit, sich Unterrichtsinhalte eigenständig und selbstbestimmt zu erarbeiten.

A1: Gewinnen von Informationen

- Die SuS suchen in medialen Informationsquellen (Printmedien, Webseiten) und verschiedenen digitalen Umgebungen.
- Die SuS entnehmen ihnen gezielt und selektiv Informationen (Suchmaschinen, Suchstrategien).
- Die SuS können relevante Quellen identifizieren und zusammenführen.
- Die SuS klären und legen das Arbeits- und Schulinteresse fest.

A2: Bewerten von Informationen

- Die SuS prüfen den Informationsgehalt einer Quelle und beurteilen ihre Brauchbarkeit.
- Die SuS erkennen die Glaubwürdigkeit einer Quelle.
- Die SuS analysieren, interpretieren und bewerten Informationen und Daten kritisch.

A3: Verarbeiten von Informationen

- Die SuS erschließen die Inhalte einer Informationsquelle und strukturieren sie.
- Die SuS geben die Inhalte wieder und bereiten sie auf.
- Die SuS sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten.

A4: Speichern und Abrufen

- Die SuS können Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen.
- Die SuS können Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert auswählen.

Kompetenzbereich B: Kommunizieren, Kooperieren und Präsentieren

Der Austausch von Informationen und Meinungen (Kommunikation) wird zunehmend durch Medien geprägt. Die SuS erhalten grundlegende Kenntnisse der Kommunikation mit Medien und wenden diese zur gleichberechtigten, individuellen und kooperativen Teilhabe an der Gesellschaft angemessen an. Präsentationen als eigenständige Form der Kommunikation verbinden eingesetzte Medien und sprachliche Erklärungen.

B1: Mit Medien kommunizieren und kooperieren

- Die SuS nutzen verschiedene (digitale) Kommunikationsmöglichkeiten für die Kommunikation (z.B. E-Mail).

- Die SuS beachten Kommunikations- und Verhaltensregeln (Netiquette) und kommunizieren ergebnisorientiert und verantwortungsvoll.
- Die SuS passen ihre Kommunikation der jeweiligen Umgebung an.
- Die SuS kennen und berücksichtigen ethische Prinzipien bei der Kommunikation.
- Die SuS kennen und berücksichtigen kulturelle Vielfalt bei der Kommunikation.
- Die SuS wählen zielgerichtet und situationsgerecht (digitale) Kommunikationsmöglichkeite.

B2: Teilen

- Die SuS teilen Dateien, Informationen und Links.
- Die SuS kennen Referenzierungspraxis (Quellenangaben) und wenden diese an.

B3: Mit Medien Präsentationen erstellen

- Die SuS kennen unterschiedliche Präsentationsarten und die entsprechend notwendigen technischen Bearbeitungswerkzeuge (Wandzeitung, Vortrag, Fotocollage, PowerPoint-Präsentation, ...) und wählen sach- und adressatengerecht aus.
- Die SuS kennen Gestaltungskriterien für eine Präsentation und setzen diese gezielt ein.
- Die SuS entwickeln ein Argumentationssystem mit induktiven und deduktiven Argumenten.
- Die SuS strukturieren ihre Präsentation nach vorgegebenen Kriterien.
- Die SuS erstellen im Vorfeld einer Präsentation eine Liste mit Meilensteinen für die Vorbereitung der Präsentation (Zeitmanagement).
- Die SuS analysieren und berücksichtigen die rhetorische Situation im Vorfeld von Präsentationen (räumliche Gegebenheiten, Zeit, Technik, Publikum).
- Die SuS gestalten eine Produktion in verschiedenen Formaten und präsentieren, veröffentlichen oder teilen diese.
- Die SuS können Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren.

B4: Mit Medien präsentieren

- Die SuS nutzen Medien und sprachliche Ergänzungen, um gezielt Informationen an andere Personen weiter zu geben.
- Die SuS nutzen dramaturgische Regeln und performative Elemente passend zum Ziel des Vortrags (z.B. Kleidung, Gestik, Mimik).
- Die SuS nutzen geeignete Hilfsmittel, die den Vortrag ergänzen (z.B. Zeigestock, Laserpointer).

B5: Zusammenarbeiten

- Die SuS nutzen digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen.
- Die SuS nutzen digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten.

B6: An der Gesellschaft aktiv teilhaben

- Die SuS nutzen öffentliche und private Dienste.
- Die SuS bringen sich in kommunikative Prozesse ein und geben ihre Medienerfahrung weiter.
- Die SuS können als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben.

B7: Rechtliche Vorgaben beachten

- Die SuS kennen die Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum.
- Die SuS berücksichtigen Urheber- und Nutzungsrechte bei eigenen und fremden Werken.
- Die SuS beachten Persönlichkeitsrechte.

Kompetenzbereich C: Analysieren und Reflektieren

In der Medienwelt mit ihren vielfältigen und teilweise speziellen Symbolen und Codes sind SuS mit einer Überfülle an Medien (Print-/Audio-, Filme, Clips, Web, Computerspiele) konfrontiert. Um mit diesen Medien umgehen zu können, müssen sich SuS in der Medienwelt orientieren können, Medienangebote verstehen und angemessenen Maßstäbe für die Bewertung von Medien entwickeln.

C1: Sich im Medienangebot orientieren

- Die SuS kennen unterschiedliche Medienangebote und deren Besonderheiten.
- Die SuS wählen aus dem Medienangebot gezielt aus.
- Die SuS können zwischen analogen und digitalen Medien unterscheiden.

C2: Medienangebote verstehen

- Die SuS erkennen wesentliche Gestaltungsmittel eines Medienangebots.
- Die SuS erfassen die Aussage und Botschaft eines Medienangebots.
- Die SuS kennen Vor- und Nachteile digitaler und analoger Medien.

C3: Medienangebote hinsichtlich ihrer Bedeutung und Wirkung beurteilen

- Die SuS beurteilen die Verwendung gestalterischer Mittel im Hinblick auf die Wirkungsabsichten.
- Die SuS beurteilen den subjektiven und objektiven Gebrauchswert von Medienangeboten.
- Die SuS erkennen und beurteilen interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen.
- Die SuS analysieren die Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z.B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) und gehen damit konstruktiv um.

C4: Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

- Die SuS kennen die Vielfalt der digitalen Medienlandschaft

- Die SuS erkennen Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen.
- Die SuS reflektieren und modifizieren ggf. den eigenen Mediengebrauch.
- Die SuS analysieren und beurteilen Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet
- Die SuS kennen die wirtschaftliche Bedeutung von digitalen Medien und digitalen Technologien und nutzen sie für eigene Geschäftsideen.
- Die SuS kennen und nutzen die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung.
- Die SuS erkennen, analysieren und reflektieren die Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe.

Kompetenzbereich D: Produzieren, Problemlösen und Handeln

Durch die hohe Verfügbarkeit und den weitestgehend unkomplizierten Umgang mit Medien ist es heutzutage möglich, Medienprodukte selbstständig zu erstellen. Dadurch erhalten die SuS die motivierende Möglichkeit, Arbeitsergebnisse auf individuelle und kreative Art und Weise zu fixieren, darzustellen und durch Publikation einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Die dabei auftauchenden Probleme sollten selbstverantwortlich gelöst werden.

D1: Medientechnik bedienen und Probleme lösen

- Die SuS bedienen medientechnische Geräte sowohl angeleitet als auch intuitiv.
- Die SuS beherrschen die wesentlichen Funktionen von Standardsoftware.
- Die SuS können technische Probleme identifizieren.
- Die SuS können Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln.

D2: Medienproduktionen realisieren

- Die SuS wenden formale und gestalterische Mittel bei der Realisierung einer Medienproduktion an.
- Die SuS kennen die Phasen der Medienproduktion und planen diese selbstständig.

D3: Medienproduktionen publizieren

- Die SuS kennen die unterschiedlichen Möglichkeiten der Veröffentlichung von Medienprodukten.
- Die SuS kennen datenschutzrechtliche Grundlagen hinsichtlich der Veröffentlichung von eigenen Medienprodukten.
- Die SuS nutzen schuleigene und externe Möglichkeiten der Publikation.

D4: Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

- Die SuS wenden eine Vielzahl von digitalen Werkezeugen kreativ an.
- Die SuS formulieren Anforderungen an digitale Werkzeuge.
- Die SuS identifizieren passende Werkzeuge zur Lösung.

- Die SuS passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an.

D5: Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

- Die SuS erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge und entwickeln Strategien zur Beseitigung.
- Die SuS teilen mit anderen die eigenen Strategien zur Problemlösung.

D6: Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

- Die SuS finden bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten.
- Die SuS können das persönliche System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren.

D7: Algorithmen erkennen und formulieren

- Die SuS kennen und verstehen die Funktionsweisen und grundlegenden Prinzipien der digitalen Welt.
- Die SuS erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools.
- Die SuS planen und verwenden eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems.

Kompetenzbereich E: Mediengesellschaft

Der Einsatz digitaler Medien verfolgt in der Gesellschaft zahlreiche mögliche Zwecke und Ziele. Diese zu analysieren, zu hinterfragen und reflektiert selbst zu nutzen, ist eine der Herausforderungen der Zukunft.

E1: Sich mit dem eigenen Mediengebrauch auseinandersetzen

- Die SuS erkunden den eigenen Mediengebrauch.
- Die SuS untersuchen Chancen und Möglichkeiten, sowie Nutzen und Risiken ihres Mediengebrauchs.

E2: Konstruktion und Manipulation der Wirklichkeit durch Medien erkennen

- Die SuS erkennen den gestaltenden und prägenden Einfluss der Medien in unserer Gesellschaft.
- Die SuS erkennen mediale Manipulationen.

E3: Politische Funktion und gesellschaftliche Wirkung von Medien erkennen

- Die SuS erkennen die Bedeutung der Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung.
- Die SuS erkennen und beurteilen die interessengeleitete Setzung und Dominanz von Themen.

Kompetenzbereich F: Schützen und sicher Agieren

Sich in der medialen Welt sicher zu bewegen ist für jeden ein wichtiger Aspekt und ist daher unerlässlicher Teil von Medienbildung. Die dabei auftretenden Herausforderungen betreffen sowohl die Privatsphäre als auf die persönliche Gesundheit.

F1: Sicher in digitalen Umgebungen agieren

- Die SuS kennen, reflektieren und berücksichtigen die Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen.
- Die SuS entwickeln und wenden Strategien zum Schutz an.

F2: Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

- Die SuS berücksichtigen Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch.
- Die SuS schützen ihre Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen.
- Die SuS aktualisieren ständig die Sicherheitseinstellungen.
- Die SuS berücksichtigen Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen.

F3: Gesundheit schützen

- Die SuS vermeiden Suchtgefahr und schützen sich Selbst und andere vor möglichen Gefahren.
- Die SuS nutzen digitale Technologien gesundheitsbewusst.
- Die SuS nutzen digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung.

F4: Natur und Umwelt schützen

- Die SuS berücksichtigen Umweltauswirkungen digitaler Technologien.

B Mediencurricula nach Fächern

Auf den folgenden Seiten sind die Mediencurricula, die die einzelnen Fachschaften erstellt haben, aufgeführt. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt fehlen noch einige Fächer.

Fächer: Biologie und Chemie

Jahrgang	Kompetenz A	Kompetenz B	Kompetenz C	Kompetenz D	Kompetenz E
5	Recherche zu Haustieren z.B.	Ergebnisse präsentieren analog	Unterscheidung analoge/ digitale Quelle → Sachfilm schauen	Vortrag zu Lieblingshaustier/ Hund	
6	Recherche zu ökologischem Tier, Klassenfahrt	Ergebnisse präsentierten analog	Unterscheidung von geeigneten/vorhanden Medien → Sachfilm schauen	Vortrag zu Expertentier der ökologischen Klassenfahrt	Sexuelle Gewalt in den Medien, Sexualität in den Medien
7 Bio		Experimentergebnisse für alle sichtbar machen → Zeitrafferfilme zu Bestäubung/ Animation	Medienabbildung von Mikroskopbildern analysieren		
7 Ch	Stoffeigenschaften recherchieren, die nicht experimentell ermittelt werden	Teilchenebene abbilden → gif-Animation/ Stopmotion	Vergleich gif vs. stehendes Bild → Vor- und Nachteile		
8 Bio	Bewertung von sachlichen Quellen → Sexualerziehung	Optische Täuschung → Projektionen Versuchsergebnisse projizieren	Erklärvideos → welche Medien möchte ich nutzen	Erklärvideos → Auge …	Sexuelle Gewalt in den Medien, Sexualität in den Medien, Rollenschema der Medien, gezeigte/ ungezeigte Lebensentwürfe
8 Ch		Slowmotion, Stopmotion →	Bewertung von Medieneinsatz hinsichtlich Eignung?		
9 Bio	Recherche zu Infektionskrankheiten	Filme zu Immunsystem Schlüssel-Schloss gif → Interaktiv für Abläufe		Schlüssel-Schloss gif	
9 Ch		Erklärvideos Sachfilme		Erklärvideos	
10 Bio		Analoge Medien + Animation Replikation			
10 Ch	Recherche zu Wasser und Säure-Base	Erklärvideos Demonstrations-experiment Praxisprüfungen		Praxisprüfung Titration	
E Bio	SOL Zellbiologie	Enzymatik → Modelle nutzen Räumlichkeit Zellbiologie 3D	Modellkritik, Vgl. analog/digital	Enzymatik → Modelle selbst erstellen und präsentieren	Abtreibung als ethisches Dilemma → Aktualität
E Ch	Essay pro Halbjahr → Recherche zu selbstgewähltem Thema	Experimente Redox filmen und auswerten	Vergleich analoge Präsi und digitale Präsi → Vorteile/Nachteile → Themenabhängigkeit	Kurzpräsentationen/ Erklärvideos OC	Klimawandel in den Medien/ Erdöl in den Medien → Manipulation durch Lobbyismus
Q Bio	Recherche → Ökosysteme	Datenanalyse → Schadstoffe; Toxine in Neuro;	Pseudo-wissenschaftlichkeit bei aktuellen Forschungsthemen → Neuro, Genetik, Krebs, AIDS Historische Quellen hinterfragen	Erklärvideos, Dokumentation von Ergebnissen → Neuro	Worldcafé zu bioethischen Konflikten Nachhaltigkeit in der Ökologie
Q Ch	Recherche → Carbonsäuren in der Natur	Kahoot/Quizzlet für Kopfübungen zu Mechanismen, Stoffklassen		Mechanismus mit Menschen darstellen → Visualisierung	

Fach: Deutsch

Jahrgang	Kompetenz A	Kompetenz B	Kompetenz C	Kompetenz D	Kompetenz E
5	Recherche z.B. Märchen (A1,A2,A3) (Lehrplaninhalt: Texte / Medien rezipieren)	Ergebnisse präsentieren (B2, B3)	Unterscheidung analoger /digitaler Quellen (Sachtext/Sachfilm z.B. youtube (Interviews, Inszenierungen, Verfilmungen)	Kurzvorträge	Am Beispiel von Märchen die Werte der Gesellschaft hinterfragen.
6	Internet- Recherche zu verschiedenen Themen, um anschließend argumentativ Stellung zu beziehen (Lehrplaninhalt: Informieren, Diskutieren und Argumentieren, Umgang mit Medien), A1, A2, A3	Texte und Arbeitsergebnisse zu konkreten Themen (z.B. Hintergrundinformationen zu Erzählungen oder Sagen) mediengestützt präsentieren (B2,B3)	Unterscheidung von geeigneten /vorhandenen Medien (C1, C2,C3)	mediengestützte Kurzvorträge	Themen bewerten anhand einer Stellungnahme.
7	Internet- Recherche zu verschiedenen Themen (z. B. zum Thema *Werbung*) (Lehrplaninhalt: Informieren, Beschreiben, Berichten)	Ergebnisse präsentieren (B2, B3) (Lehrplaninhalt: Präsentieren und Vortragen (Kompetenzbereich1)), z.B. zu alten und neuen Erzählungen/ Jugendroman oder zum Thema *Werbung*	Unterscheidung von geeigneten /vorhandenen Medien z.B. Printwerbung im Vergleich zur Werbung im Fernsehen oder im Internet (C1, C2,C3) (Lehrplaninhalt: Umgang mit Sach- und Gebrauchstexten / Medien)	Kurzvorträge/Präsentationen	Am Beispiel Werbung Konstruktion und Manipulation erkennen (E2) und Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienkonsum (E3)
8	Internet- Recherche zu verschiedenen Themen, um z.B. Erörterungen zu planen (Lehrplaninhalt: Informieren, Erörterungen, Songanalyse) A1,A2,A3	Ergebnisse präsentieren (B2, B3) (Lehrplaninhalt: Präsentieren und Vortragen, z.B. eigene Text-/Liedproduktionen	Unterscheidung von geeigneten /vorhandenen Medien (Lehrplaninhalt: Arbeitsbereich II – Umgang mit Texten und Medien)z. Jugendroman im Vergleich mit einer Verfilmung C1,C2,C3	Kurzvorträge/Präsentationen	Erörterung zum Thema Medienkonsum
9	Internet- Recherche zu verschiedenen Themen, um z.B. eigene Argumentationsstrategien zu entwickeln und zu stützen (Arbeitsbereich I), A1,A2,A3	Ergebnisse präsentieren (B2, B3) (Lehrplaninhalt: Umgang mit Medien)	Verschiedene mediale Darstellungen eines Themas vergleichen und beurteilen C1,C2,C3	Kurzvorträge/Präsentationen	Erörterung zum Thema Medienkonsum
10	Internet- Recherche zu verschiedenen Themen, um z.B. eigene Redebeiträge vorzubereiten und Argumentationsstrategien zu entwickeln und zu stützen (Arbeitsbereich I), A1,A2,A3	Ergebnisse präsentieren (B2, B3)	Unterscheidung von geeigneten /vorhandenen Medien (Lehrplaninhalt: Texte / Medien rezipieren), C1,C2,C3	Kurzvorträge/ Präsentationen, Podiumsdiskussionen	Am Beispiel von Redeanalysen Konstruktion und Manipulation erkennen (E2) und Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienkonsum (E3)
E	Internet- Recherche zu verschiedenen Themen, um z.B. eigene Redebeiträge	Ergebnisse präsentieren (B2, B3)	Kreative Umgestaltung und produktionsorientierte Arbeit mit Lyrik (z.B.	Kurzvorträge/ Präsentationen, Podiumsdiskussionen	Am Beispiel von Social Media Kommunikationsstrukturen untersuchen

	vorzubereiten und Argumentationsstrategien zu entwickeln und zu stützen (Arbeitsbereich I), A1,A2,A3		Gedichte vertonen, in Bildsprache umformen, grafisch aufarbeiten oder Filmsequenzen drehen lassen) Filmanalyse und -interpretation		
Q	Internet- Recherche zu verschiedenen Themen, um z.B. eigene Redebeiträge oder Erörterungen vorzubereiten und Argumentationsstrategien zu entwickeln und zu stützen (Arbeitsbereich I), A1,A2,A3	Ergebnisse präsentieren (B2, B3) Vorbereitung auf die Präsentationsprüfung	Kreative Umgestaltung und produktionsorientierte Arbeit mit Lyrik (z.B. Gedichte vertonen, in Bildsprache umformen, grafisch aufarbeiten oder Filmsequenzen drehen lassen) Filmanalyse und -interpretation	Kurzvorträge/ Präsentationen, Podiumsdiskussionen	Am Beispiel von Redeanalysen Konstruktion und Manipulation erkennen (E2) und Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienkonsum (E3)

Benötigte Geräte / Eigenschaften:

Grundvoraussetzung: WLAN (in allen Räumen / Etagen)

- festinstallierte Beamer in allen Räumen
- festinstallierte Projektionsflächen (Wände /Tafeln) in allen Räumen
- Verdunklungsrollos in allen Räumen
- transportable Mini- Lautsprecher (Bluetooth)
- ggf. Schulbuchlizenzen / digitale Lehrwerke

Fach: Englisch

Jahrgang	Kompetenz A	Kompetenz B	Kompetenz C	Kompetenz D	Kompetenz E
5	Lernsoftware kennenlernen	Kleine Präsentation eines Posters z.b. Hobby	Geeignete Lernsoftware für sich finden (Lerntyp etc.)	Vortrag zu Hobbies	
6		Präsentation von		E-mails schreiben	
7	Recherche zu einem Thema des Teen Magazines	Zusammenarbeit in einer „Redaktion“, editing etc.	Vertrauenswürdige Quellen von unseriösen Inhalten unterscheiden.	Teen Magazine: Datenverarbeitung, Urheberrecht bzgl Informationen, Bildern etc.	A3: p. 118 ru alone ... ? What can you do to be smart online and stay safe offline? Virtual reality: only a game
8	Amerikanische Landeskunde / Geschichte Präsentationen	Richtlinien einer Präsentationsgestaltung Amerikanische Landeskunde / Geschichte Präsentationen	Printmedien (Fortführung)		
9	Landeskunde Australien + UK Präsentation	Landeskunde Australien + UK Präsentation	Filme/Clips		
10					
E	Recherche zu Carbon Footprint		Filme/Clips	Filme (Growing up, Literaturvorlage bspw. Twelve)	Filme (Growing up, Making a difference Literaturvorlage bspw. Twelve/Truman Show)
Q1	Recherche → online news	Präsentationen	Analyse von Informationsquellen im Internet (United States of America: segregation. Verfilmung der Lektüre: To Kill a Mockingbird)	Szenen eines Romans nachstellen, dazu dichten und filmen.	Auswirkung der Medien auf die Meinung der Gesellschaft in den jeweiligen Epochen und heute.
Q2	Recherche → online news vocabulary (dict.cc etc.)	Präsentationen	Analyse von Filmen und Dokumentationen (UK, South Africa)	Szenen eines Romans nachstellen / dazu dichten und filmen.	Auswirkung der Medien auf die Meinung der Gesellschaft in dem jeweiligen Epochen und heute.
Q3	Recherche → online news vocabulary (dict.cc etc.)	Präsentationen	Analyse von Informationsquellen im Internet	Szenen eines Romans nachstellen / dazu dichten und filmen.	Gender and media: genderspezifische Werbung in den Medien.
Q4	Recherche → online news vocabulary (dict.cc etc.)	Präsentationen	Analyse von Informationsquellen im Internet		Utopia/dystopia: the role of media in the future

Fach: Erdkunde

Kompetenz A **Information**	Kompetenz B **Kommunikation und Präsentation**	Kompetenz C **Analyse**	Kompetenz D **Produktion**	Kompetenz E **Mediengesellschaft**
A1: Gewinnen von Informationen • Die SuS kennen mediale Informationsquellen (Printmedien, Webseiten). • Die SuS entnehmen ihnen gezielt und selektiv Informationen (Suchmaschinen, Suchstrategien).	**B1: Mit Medien kommunizieren und kooperieren** • Die SuS nutzen Medien für die Kommunikation (z.B. E-Mail). • Die SuS beachten Kommunikationsregeln und kommunizieren ergebnisorientiert und verantwortungsvoll.	**C1: Sich im Medienangebot orientieren** • Die SuS kennen unterschiedliche Medienangebote und deren Besonderheiten. • Die SuS wählen aus dem Medienangebot gezielt aus. • Die SuS können zwischen analogen und digitalen Medien unterscheiden.	**D1: Medientechnik bedienen** • Die SuS bedienen medientechnische Geräte sowohl angeleitet als auch intuitiv. • Die SuS beherrschen die wesentlichen Funktionen von Standardsoftware.	**E1: Sich mit dem eigenen Mediengebrauch auseinandersetzen** • Die SuS erkunden den eigenen Mediengebrauch. • Die SuS untersuchen Chancen und Möglichkeiten, sowie Nutzen und Risiken ihres Mediengebrauchs.
A2: Bewerten von Informationen • Die SuS prüfen den Informationsgehalt einer Quelle und beurteilen ihre Brauchbarkeit. • Die SuS erkennen die Glaubwürdigkeit einer Quelle.	**B2: Mit Medien Präsentationen erstellen** • Die SuS kennen unterschiedliche Präsentationsarten (Wandzeitung, Vortrag, Fotocollage, PowerPoint-Präsentation, ...) und wählen sach- und adressatengerecht aus. • Die SuS kennen Gestaltungskriterien für eine Präsentation und setzen diese gezielt ein. • Die SuS entwickeln ein Argumentationssystem mit induktiven und deduktiven Argumenten • Die SuS strukturieren ihre Präsentation nach vorgegebenen Kriterien. • Die SuS erstellen im Vorfeld einer Präsentation eine Liste mit Meilensteinen für die Vorbereitung der Präsentation (Zeitmanagement). • Die SuS analysieren und berücksichtigen die rhetorische Situation im Vorfeld von Präsentationen (räumliche Gegebenheiten, Zeit, Technik, Publikum).	**C2: Medienangebote verstehen** • Die SuS erkennen wesentliche Gestaltungsmittel eines Medienangebots. • Die SuS erfassen die Aussage und Botschaft eines Medienangebots. • Die SuS kennen Vor- und Nachteile digitaler und analoger Medien.	**D2: Medienproduktionen realisieren** • Die SuS wenden formale und gestalterische Mittel bei der Realisierung einer Medienproduktion an. • Die SuS kennen die Phasen der Medienproduktion und planen diese selbstständig.	**E2: Konstruktion und Manipulation der Wirklichkeit durch Medien erkennen** • Die SuS erkennen den gestaltenden und prägenden Einfluss der Medien in unserer Gesellschaft. • Die SuS erkennen mediale Manipulationen.
A3: Verarbeiten von Informationen • Die SuS erschließen die Inhalte einer Informationsquelle und strukturieren sie. • Die SuS geben die Inhalte wieder und bereiten sie auf. • Die SuS sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten.	**B3: Mit Medien präsentieren** • Die SuS nutzen Medien und sprachliche Ergänzungen, um gezielt Informationen an andere Personen weiter zu geben. • Die SuS nutzen dramaturgische Regeln und performative Elemente passend zum Ziel des Vortrags (z.B. Kleidung, Gestik, Mimik). • Die SuS nutzen geeignete Hilfsmittel, die den Vortrag ergänzen (z.B. Zeigestock, Laserpointer).	**C3: Medienangebote hinsichtlich ihrer Bedeutung und Wirkung beurteilen** • Die SuS beurteilen die Verwendung gestalterischer Mittel im Hinblick auf die Wirkungsabsichten. • Die SuS beurteilen den subjektiven und objektiven Gebrauchswert von Medienangeboten.	**D3: Medienproduktionen publizieren** • Die SuS kennen die unterschiedlichen Möglichkeiten der Veröffentlichung von Medienprodukten. • Die SuS kennen datenschutzrechtliche Grundlagen hinsichtlich der Veröffentlichung von eigenen Medienprodukten. • Die SuS nutzen schuleigene und externe Möglichkeiten der Publikation.	**E3: Politische Funktion und gesellschaftliche Wirkung von Medien erkennen** • Die SuS erkennen die Bedeutung der Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung. • Die SuS erkennen und beurteilen die interessengeleitete Setzung und Dominanz von Themen.

Jahrgang	Kompetenz A	Kompetenz B	Kompetenz C	Kompetenz D	Kompetenz E
5	Recherche zu geographischen Handlungsfeldern (z.B. Bannwald, Massentourismus/ sanfter Tourismus, Gletscher, Höhenstufen der Alpen, konventionelle und ökologische Landwirtschaft), Bewertung und Bearbeitung dieser Handlungsfelder	Ergebnisse analog präsentieren; mithilfe eines Planspiels Kommunikationsregeln lernen („Alp(en)traum“)	Geographisch relevante Hilfsmittel/Medien erkennen und anwenden können (Atlas, Karte, Globus, Bilder und Texte); Unterscheidung analoger/ digitaler Quellen und Auswahl geeigneter Medien	Gestaltung eines Plakats und Kurzvortrag zu einzelnen Themenbereichen; Ein Planspiel vorbereiten	
6	Recherche zu geogr. Handlungsfeldern (Deichbau, Sturmfluten, Gezeiten, Landgewinnung, Flughafenausbau), Bewertung und Bearbeitung dieser Handlungsfelder.	Ergebnisse analog präsentierten (Gestaltung eines Plakats und Kurzvortrag zu einzelnen Themenbereichen) z.B. als Vorbereitung auf die Klassenfahrt	geographisch relevante Hilfsmittel/Medien erkennen und anwenden können (Karte, Foto, Text, Globus, Atlas)	Erstellen eines Plakats zu einem Land im Rahmen geographischer Grundkenntnisse von Europa sowie zur Vorbereitung auf die ökologische Fahrt (Strandkrabbe, Robben, Seesterne,..)	
8	Recherche, Bewertung und Verarbeitung zum Planeten Erde, Klima- und Vegetationszonen und Plattentektonik	Ergebnisse analog oder digital präsentieren (Gestaltung eines Plakats oder PowerPoint-Präsentation als Kurzvortrag zu einzelnen Themenbereichen)	Geographisch relevante Hilfsmittel/Medien erkennen und anwenden können (Atlas, Karte, Globus, Bilder und Texte); Unterscheidung analoger/ digitaler Quellen und Auswahl geeigneter Medien	Erklärvideos zur Plattentektonik erstellen Gestaltung einer PPT	Sich kritisch mit Dokumentarfilmen auseinandersetzen
10	Informationen zu einer Problemstellung in einem Raum (USA, Australien; Japan, China, Russland, Naher Osten, Südamerika) sammeln, auswählen und bewerten.	Projektarbeit mit anschließender Präsentation, die in Gruppenarbeit als PowerPoint-Präsentation gestaltet wird	Unterscheidung analoger/ digitaler Quellen und Auswahl geeigneter Quellen zur Erstellung der PowerPoint-Präsentation	Gestaltung einer PPT in GA	
E	Gewinnen, Bewerten und Verarbeiten von sachlichen Quellen zum Tourismus, den Tropen, dem Klimawandel und tektonischen Risikogebieten	Kurzpräsentationen als PowerPoint-Präsentation zu den Themenbereichen Tourismus in Mitteleuropa und Klimawandel	Modellkritik, Vgl. analog/digital	Erklärvideos zum Klima und Katastrophen erstellen Gestaltung einer Kurzpräsentation auf Folie oder als PPT	Einfluss der Medien/Werbung bzgl. des Klimawandels untersuchen; Medien kritisch hinterfragen
Q 1	Gewinnen, Bewerten und Verarbeiten von sachlichen Quellen zu globalen Disparitäten und globaler wirtschaftlicher Integration als Möglichkeit der Entwicklung	Möglichkeit zu Kurzpräsentationen als PowerPoint-Präsentation zu den Themenbereichen globale Disparitäten		Gestaltung einer PPT zu einem ressourcenreichen/-armen IL/EL	Statistische Daten (Strukturdaten) kritisch hinterfragen
Q 2	Gewinnen, Bewerten und Verarbeiten von sachlichen Quellen zu regionalen Disparitäten in Europa und zur Gentrifizierung	Möglichkeit zu Kurzpräsentationen als PowerPoint-Präsentation zu den Themenbereichen regionale Disparitäten in Europa und Gentrifizierung	Modellkritik, z.B. zur fragmentierten Stadt	Gestaltung einer PPT	Analoge Medien (Zeitungsartikel) kritisch hinterfragen, z.B. zum Thema Gentrifizierung

Q3	Gewinnen, Bewerten und Verarbeiten von sachlichen Quellen zur Entwicklung von Staaten, die über viele/wenige Rohstoffe verfügen und zu Perspektiven zur nachhaltigen Erschließung und Abbau von Rohstoffen	Möglichkeit zu Kurzpräsentationen als Power-point-Präsentation zu den Themenbereichen Fracking, Ölsande und Rohstoffe als notwendige Voraussetzung für Entwicklung			Den eigenen Medien- bzw. Handygebrauch hinterfragen in Hinblick auf knappe Rohstoffe
Q4	Gewinnen, Bewerten und Verarbeiten von sachlichen Quellen zu unterschiedlichen optionalen Themen				

Fach: Ethik

Jahrgang	Kompetenz A	Kompetenz B	Kompetenz C	Kompetenz D	Kompetenz E
5			C1, C2, C3 („Medien – Fenster zur Welt“)		E1, E2 („Medien – Fenster zur Welt“, eigene Nutzung von Handy, Smartphone, Spielen etc. reflektieren und Gefahren kennenlernen)
6	A1, A2, A3 („Vorbilder: Von anderen lernen“, Einführung in die Internetrecherche etc.) („Leben und Feste in unterschiedlichen Religionen “, Einführung in die Internetrecherche etc.)				
7					
(8)					
9	A1, A2, A3 (Individuum - 1.2 Selbst und Welt: Recherche —>Rosa- Blau- Falle, Geschlechterrollen in der Werbung)	B1, B2, B3 (Individuum – 1.2 Selbst und Welt)	C2, C2 (Reflexion von Filmen/Filmausschnitten zu verschiedenen Themen, z.B. Erziehung und Gehorsam, Enhancement u.v.m.)	D1, D2 (Kurzpräsentationen zu verschiedenen Themen, z.B. Gerechtigkeitskriterien, Gerechtigkeitsprinzipien u.v.m.)	E1, E2, E3 (Gesellschaft – 2.2Mensch, Natur und Technik Ethische Reflexion von Informations- und Kommunikationsmedien, u.a. Vergleich mit Platons Höhlengleichnis)

(10)					
E	A1, A2, A3 (u.a. Recherche und Diskussion von Glücksversprechen durch mediale Angebote); Recherche: Begriff Religion und Disziplinen unterscheiden; „Religiöse Sinngebung“ - Glaubensstiftung durch mediale Angebote)	B1, B2, B3 (Gottesbeweise)	C2, C3 (Reflexion zu Darstellungen von Gottheiten in verschiedenen Religionen)	D1, D2 (Kurzpräsentationen zu verschiedenen Themen, z.B. Menschen- und Weltbilder in den Religionen)	E1, E2, E3 (Außergewöhnliche Glaubensgemeinschaften in den Medien, Manipulation)
Q	A1, A2, A3 (Q1.3 Theorien der Gerechtigkeit – Naturrecht und positives Recht: Recherche und Essay)		C2, C2 (Reflexion von Filmen/Filmausschnitten zu verschiedenen Themen, z.B. Sterbehilfe, Kulturrelativismus, Todesstrafe u.v.m.)		E1, E2, E3 (Q4.2 Technik und soziale Welt (Überwachung) Q4.3 Wirkungen technischer Errungenschaften Q4.5 Grundsätze einer Technikethik)

<u>Laserbeamer</u> (Vorteil: an/aus ohne Wartezeit; hohe Lebensdauer ohne maßgeblichen Qualitätsverlust) mit angemessen großer <u>Projektionsfläche</u> (zoom bzw. viel größer als aktuelle Whiteboards) & <u>Soundbar</u>, die den Klassenraum angemessen erreicht; jeweils mit Bluetooth für <u>Lehrertablet</u> – Internet über <u>W-LAN für Unterricht frei</u> zugänglich über Lehrertablet und <u>Freischaltung für SuS-Endgeräte</u> für Recherche etc.

Fortbildungen für Lehrkräfte!

Fach: Französisch

	Kompetenz A	Kompetenz B	Kompetenz C	Kompetenz D	Kompetenz E
6	Internetrecherche zu den Sehenswürdigkeiten von Lyon und Wiesbaden, um den Schüleraustausch mit Lyon vorzubereiten. Audio-visuelle Dokumentationen zu Lyon global und im Detail verstehen.	E-Mail an den französischen Partner formulieren und verstehen, um sich vorzustellen, Interessen/ Vorlieben zu erfragen, Programmgestaltung zu erarbeiten Steckbriefe als Poster erstellen		Kleine Videofilme und Prospekte über Wiesbaden erstellen für den französischen Partner	Reflexion über das eigene Medienverhalten beim Aufenthalt in den Gastfamilien (<<*une semaine sans portable*>>)
7	Internetrecherche zu Nantes, der Bretagne oder Jules Verne	E-Mail an die Touristeninformation schreiben, um weitere Materialien zu erhalten. Lernplakat und Vortrag zu Nantes, der Bretagne oder Jules Verne erstellen.		Eine Marke aus dem eigenen Vor- oder Nachnamen erstellen und (computergestützt) visualisieren.	Taschengeld- und Medienkonsum versprachlichen und reflektieren.
8	Internetrecherche zu *camps au Québec*	E-Mail an den jeweiligen Anbieter schreiben, um Informationen zu dem angebotenen Ferienprogramm zu erhalten	Eine Präsentation für die Mitschüler vorbereiten	und den Mitschüler vortragen (Wandzeitung, Vortrag, Collage, PowerPoint-Präsentation, …)	Darauf eingehen, warum man sich für ein bestimmtes Angebot entschieden hat
9	Recherche zum Medienkonsum Jugendlicher in Frankreich und Deutschland Recherche zu *Les*	Präsentation der Ergebnisse	Analyse der gewählten Medien, analog und digital		Kritische Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienkonsum

	Choristes	Film *Les Choristes*	Filmanalyse mit Fokus auf die verschiedenen Arten der Informationen zum Film in verschiedenen Medien		
10	Recherche/Bewertung von Quellen ➢ Les nouveaux médias Recherche zu *Les émeutes en banlieue* (z.B. Blog du journal Le Monde (Le Monde.fr:Blogs))	Ergebnisse präsentieren/ analog/ Präsentationen zu Thema ➢ Charakterisierung auf Basis einer Lektüre Präsentation der Ergebnisse	Filme/Videoclips ➢ *Être Youtubeur/ se* Printmedien/ Informationen im Internet beschaffen/ Nachrichten über verschiedene Kanäle ➢ Cybermobbing ➢ Lektüre *Coeur de Pirate* Beurteilung des subjektiven und objektiven Gebrauchswertes am Beispiel ausgewählter Quellen zum Thema	Vortrag/Kurzpräsentationen	Darstellung der eigenen Person in den sozialen Medien ➢ Lektüre *Coeur de Pirate* ➢ *Être Youtubeur/se* ➢ Cybermobbing
E	Recherche zu *chantiers de jeunes bénévoles* – Internet und OFAJ	Präsentation mit medialer Unterstützung	Vergleich und Beurteilung der unterschiedlichen Medienangebote	Anwendung formaler und gestalterischer Mittel bei Erstellung der Präsentation, *réaliser un film pour poser sa candidature* (eine Bewerbung in Form eines Films erstellen)	*Sondage en classe* zur Nutzung von Blogs

	Recherche zu Jugendkultur in Frankreich (Musik, BD etc.) Recherche zu/Bewertung von Quellen	Präsentation mit medialer Unterstützung Ergebnisse präsentieren/ analog/ Präsentationen zu Thema ➢ Filmanalyse *Pas d´histoires*	Filme/Videoclips ➢ *Pas d´histoires* Printmedien ➢ Zeitungsartikel Zivilcourage Informationen im Internet beschaffen/ Nachrichten über verschiedene Kanäle	Vortrag/Kurzpräsentationen	Aktuelle politische Sachverhalte und ihre Darstellungen in Print- und Onlinemedien unterscheiden ➢ Zivilcourage
Q1/ 2					
Q3/ 4					

Um o.g. Kompetenzen umsetzen zu können, ist generell ein leistungsfähiges und fest installiertes Projektionssystem vonnöten. Sämtliche audio-visuellen Dokumentationen (sowohl die, die in den Zusatzmaterialien des Lehrbuchs vorhanden sind, als auch die, die die SuS selbst erstellen) müssen jederzeit allen SuS zugänglich gemacht werden können.
Genauso unerlässlich ist ein leistungsfähiges WLAN.

Jahrgang	**Sprachlernkompetenz**	**Sprachbewusstheit**	**Interkulturelle Kompetenz**	**Funktionale Kompetenz**	**Text und Medienkompetenz**
Q-Phase	das Sprachlernverhal-ten und Sprachlern-prozesse reflektieren und optimieren sowie rezeptive und	Grundlegende Ausprägungen des fremdsprachlichen Systems erkennen und benennen können	Anwendung von Orientierungswissen über die Zielkulturen der Frankophonie **> Audiovisuelles**	Hör- und Sehverstehen, Leseverstehen **> CD-Player, Bluetooth-Boxen zur Wiedergabe von auditivem Material**	Erfassen und Erschließen von einfach und mehrfach codierten fremdsprachlichen Texten

	produktive Kompetenzen prüfen und gezielt erweitern, z. B. durch die Nutzung geeigneter Strategien und Hilfsmittel (u. a. Nachschlagewerke, gezielte Nutzung des Internets) **> Wörterbücher in ausreichender Zahl** **> WLAN mit genügender Stärke und Internetzugänge in allen Räumen, in denen die GOS unterrichtet wird** **> Kombination aus Schulmedien (Beamer-Tafelsysteme und BYOD-Medien)** das Niveau der Sprachbeherrschung einschätzen, durch Selbstevaluation dokumentieren und die Ergebnisse für die Planung des weiteren Fremdsprachenlernens nutzen **> Lehrbücher und Schülerhefte** **> OHP und Folien**	**> Lehrbücher und Printmedien** **> audiovisuelles Material** **> Darstellung über Beamer-Tafelsysteme, DVD-Beamer, CD-Player und Bluetoothgeräte mit WLAN in genügender Stärke in allen Räumen, in denen die GOS unterrichtet wird** regionale, soziale und kulturell geprägte Varietäten des Sprachgebrauchs erkennen **> s.o.** wichtige Beziehungen zwischen Sprach- und Kulturphänomenen an Beispielen belegen und reflektieren **> s.o.** Gemeinsamkeiten, Unterschiede und Beziehungen zwischen Sprachen erkennen und reflektieren **> s.o.**	**Material, literarisch und dokumentarisch** **> Darstellung über Beamer-Tafelsysteme, DVD-Beamer, CD-Player und Bluetoothgeräte mit WLAN in genügender Stärke in allen Räumen, in denen die GOS unterrichtet wird**	**>Beamer-Tafelsysteme zur Wiedergabe von visuellem Material** **> WLAN mit genügender Stärke in allen Räumen, in denen die GOS unterrichtet wird** **> Oberstufenlehrbücher (z.B. *Parcours Plus*)** **> Möglichkeiten zur Internetrecherche (Schulsysteme und BYOD kombiniert)** Teilnahme an Gesprächen Zusammenhängendes monologisches sprechen **> Präsentationsmedien: OHP, Folien, Beamer-Tafelsys-teme mit der Möglichkeit zur Unterstützung von BYOD-gestützten Präsentationen** Schreiben **> BYOD+WLAN zur Unterstützung von Schreibprozessen in verschiedenen Sozialformen** Sprachmittlung **> Textmaterial**	**> Medien zur Darstellung von schriftlichen und audiovisuellen Texten (s. links)** Deutung und Anwendung verschiedener Gestaltungsmittel sowie Reflektion über und Anwendung von verschiedenen Produktionsprozessen **> Medien zur Darstellung (s.o.) und Gestaltung von Texten und verschiedenen audiovisuellen Beiträgen**

	Begegnungen in der Fremdsprache für das eigene Sprachenlernen nutzen (z. B. persönliche Begegnungen, **Internetforen, Radio, TV, Filme, Theateraufführungen, Bücher, Zeitschriften**) **> s. o.g. Medien** durch planvolles Erproben sprachlicher Mittel die eigene sprachliche Kompetenz festigen und erweitern **> Lehrbücher und Schülerhefte** **>Präsentationsmedien: OHP, Folien, Beamer-Tafelsys-teme mit der Möglichkeit zur Unterstützung von BYOD-gestützten Präsentationen**	Varietäten des Sprachgebrauchs sprachvergleichend einordnen **> s.o.** die Erfordernisse einer kommunikativen Situation (u. a. bezogen auf Medium, Adressatenbezug, Absicht, Stil, Register) reflektieren und in ihrem Sprachhandeln berücksichtigen **> s.o.** **> Präsentationsmedien: OHP, Folien, Beamer-Tafelsysteme mit der Möglichkeit zur Unterstützung von BYOD-gestützten Präsentationen**		Verfügen über sprachliche Mittel und kommunikative Strategien **> audio-visuelles Anschauungsmaterial in Form von DVDs, CDs, digitalen Dateien und Zugangsmöglichkeiten**	

Jahrgang	Kompetenz A	Kompetenz B	Kompetenz C	Kompetenz D	Kompetenz E
7	Online-Recherche: z.B. „Der Limes“ in archaeologie-online.de)[1]	Ergebnisse zusammentragen und analog visualisieren z.B. in Form von einer Wandzeitung, eines Plakats zu Themenbereichen wie „Der Nil“ oder „Die römische Familie“ Rollenspiel entwickeln und einstudieren z.B. zu „Ötzi“ (Finder der Leiche, JournalistIn, ArchäologIn führen ein Gespräch)	Unterscheidung von Quellen (Quelle eines historischen Ereignisses vs. filmische Darstellungen eines historischen Ereignisses)	Präsentation der Ergebnisse in der Klasse Medien bedienen können	Konstruktionscharakter historischer Sachverhalte in aktuellen Medien wie PC-Spiele oder historischen Serien/Filmen erkennen
8	Perspektivität von Quellentexten: Konfrontation mit gegensätzlichen Quellen (z.B. zu Reformation, Französischer Revolution) Radiobeiträge z.B. Bayern 2 RadioWissen oder Kalenderblatt	Einstieg in Präsentationen mit digitalen Medien: Referat halten mit digitaler Unterstützung z.B. zur „Hanse“ oder zum „Merkantilismus“	Medienangebote im Wandel der Zeit: Mittelalter-Frühe Neuzeit	Präsentation der Ergebnisse in der Klasse Medien bedienen können	Bedeutung der Medienrevolution um 1500: Buchdruck

1 Frühestens nach Erwerb des PC-Führerscheins im zweiten Halbjahr

9	Online-Recherche: z.B. Geschichte einer (deutschen) Kolonie Lesen eines Kinder-/JUgendromans mit geschichtlichem Bezug z.B. „Backfischromane“	Präsentationen mit analogen und digitalen Medien Referat z.B. mit Powerpoint	Vergleich analoger und digitaler Medien: Analyse der jeweiligen Vor- und Nachteile am Beispiel des genannten Themas Analyse von Reden, z.B. Goebbels-Rede zum „Totalen Krieg“	Präsentation der Ergebnisse in der Klasse Medien bedienen können	Kolonialpolitik in historischen Medien: politische Funktion und gesellschaftliche Wirkung im historischen Kontext Vergleich mit der Darstellung historischer Kolonialpolitik in aktuellen Medien Frage der Entschädigungen für die Herero in den Medien
10	Online-Recherche: z.B. Lemo zur „Dolchstoßlegende“, NS-Organisationen, „Trümmerfrauen“ Radiobeiträge z.B. Deutschlandfunk EineStundeHistory	Selbstständige Erarbeitung eines Themas mit Hilfe Arbeit mit einer Lernplattform, z.B. in segu-geschichte.de „Berliner Mauer erkunden“ Gestaltung eines „Extrablatts“ zu besonderen Ereignissen z.B. zur doppelten Republikausrufung am 9.November 1918 Gestaltung eines Ra-	Analyse von Reden z.B. Reuter-Rede, Kennedy-Rede	Präsentation der Ergebnisse in der Klasse Medien bedienen können	Propaganda (Macht der Bilder) überwiegend aus NS-Zeit erkennen und beurteilen Umgang mit Aussagen in sozialen Medien (z.B. Relativierung der NS-Zeit durch Rechtspopulisten)

		diobeitrags z.B. zur „Machtergreifung“			
E	Prüfen und beurteilen des Informationsgehalts einer Quelle sowie überprüfen der Glaubwürdigkeit, z.B. Kreuzzugsaufruf von Papst Urban II Referat mit Thesenpapier und Quellenangaben als Vorbereitung auf die Abitur-Prüfungsformen „Präsentationsprüfung“ oder „Besondere Lernleistung“ erstellen; dabei Zitierweisen kennen und beachten und Quellenangaben machen	Entwickeln und Vorführen eines Rollenspiels z.B. „Tiberius Gracchus im Senat“ mit Nutzung von dramaturgischen Regeln und performativen Elementen Nachgestellte Zeitzeugen- Interviews im Nachrichten-Format zum Ausbruch der Französischen Revolution	reformatorische Flugblätter und Lieder einsetzen, um gestalterische Mittel und Wirkungsabsichten beurteilen zu können	Präsentation der Ergebnisse in der Klasse Medien bedienen können unterschiedliche Möglichkeiten der Veröffentlichung von Medienprodukten kennen datenschutzrechtliche Grundlagen hinsichtlich der Veröffentlichung von eigenen Medienprodukten kennen und beachten	reformatorische Flugblätter und Lieder einsetzen, um die interessengeleitete Setzung und Dominanz von Themen beurteilen und den Bezug zur heutigen Mediengesellschaft herstellen zu können Mediengebrauch reflektieren, z.B. auch Qualität von Youtube-/Lernvideos hinterfragen
Q	Online-Recherche: z.B. zu „Widerstand“, „Verfolgung“, „DDR“ Prüfen und beurteilen des Informationsge-	Erstellen von Präsentationen mit Powerpoint, Erklärvideos mit YouCut z.B. zum „Kalten Krieg“ oder einzelnen Ereignissen dar-	Analyse von Reden z.B. Reuter-Rede, Kennedy-Rede Dokumentationen (z.B. Die Deutschen,	Präsentation der Ergebnisse im Kurs Medien bedienen können unterschiedliche Mög-	Konstruktion und Manipulation der Wirklichkeit (Fälschungen, Fake News) identifizieren können

	halts einer Quelle (insbesondere von Internetseiten) sowie überprüfen der Glaubwürdigkeit, z.B. Seiten mit populistischem oder extremistischem Charakter	aus	Geschichte interaktiv) und Spielfilme (besonders auch Vorbehaltsfilme) unterscheiden und verstehen können, sich im Medienangebot orientieren können, Vor- und Nachteile bewerten können Wirkungsabsichten beurteilen, z.B. Werbung der 50er bis 80er Jahre	lichkeiten der Veröffentlichung von Medienprodukten kennen datenschutzrechtliche Grundlagen hinsichtlich der Veröffentlichung von eigenen Medienprodukten kennen und beachten	Mediengebrauch reflektieren, z.B. auch Qualität von Youtube-/Lernvideos hinterfragen

Benötigte Medien:

- Moderationskoffer und Plakate
- weiterhin auch Overheadprojektor
- Abspielgeräte für Audio- und Videodateien
- PC- oder Tabletarbeitsplätze für Recherche, Reorganisation von Ergebnissen und Erstellung von Präsentationen sowohl in den Klasssenräumen als auch in PC-Räumen
- Internetzugang in den Klassenräumen
- Interaktives Whiteboard für Arbeit mit Karten, Karikaturen, Gemälden, Flugblättern etc.

Fach: Informatik

Jahrgang	Kompetenz A	Kompetenz B	Kompetenz C	Kompetenz D	Kompetenz E
E	Recherche zu einem Thema für die Webseite, Quellenanganben zu Texten und Bildern	Erstellung einer Webseite als Projektarbeit	Der Aufbau des Internets	Anwendung der HTML-Kenntnisse um die Gestaltung einer Webseite möglichst optimal zu realisieren	Sicherheit im Internet, Datenschutz und Urheberrecht
			Strukturierung von Algorithmen	Einfache Algorithmen zur Lösung kleinerer Problemstellungen umsetzen	
Q1	Analyse der bisherigen imperativen Programme und der daraus resultierenden Notwendigkeit einer anderen Strukturierung → OOM	Präsentation eines Sortieralgorithmus		Strukturierte Darstellung in UML-Diagrammen	Modellierung realler Probleme in einer objektorientierten Programmiersprache
Q2	Gegenüberstellung Tabellenkalkulation <> Datenbank				Datensicherheit und Zugriffsschutz bei Datenbanken (z.B. im Onlineshopping)
Q3	Recherche zu einer Chomski-Klasse	Referat und Präsentation	Geeignete Darstellung für Automaten		

Fach Kunst

Jahrgang	**Kompetenz A**	**Kompetenz B**	**Kompetenz C**	**Kompetenz D**	**Kompetenz E**
5 - 9 /(10)			erste Zusammenhänge zwischen Wirkung und Gestaltung künstlerischer Produkte verstehen	- Stop-Motion-Filme erstellen - Fotografien als Grundlage für die eigene Gestaltung nutzen (Collage/ Transfertechnik/ Bildvorlagen)	Schönheits-/Ideale (auch medial verstärkte) vor dem Hintergrund der Proportionenlehre reflektieren (Idealfigur/ Normfigur vs.reale Menschen)
E	Recherche (Bücher plus Internetquellen) zu verschiedenen künstlerischen Epochen	Präsentation zu einer Kunstepoche	Grundlagen der Bildanalyse erlernen		
Q1	Recherche (Bücher plus Internetquellen) zu Stilrichtungen der klasssichen Moderne	Präsentation zu einer Kunststilrichtung bzw. einem Künstlers	Bilder auf ihre Wirkung hin analysieren		
Q2	Recherche (Bücher plus Internetquellen) zu Aufbau und Funktion digitaler Spiegelreflexkameras	Präsentation zu einem Fotografen	Fotografien auf ihre Wirkung hin analysieren	Bildbearbeitung via Software	Bedeutung der Fotomanipulation für Werbung, Alltag und das eigene Leben kritisch reflektieren
Q3	Recherche (Bücher plus Internetquellen) zu diversen bautechnischen Begriffen/Standards	Präsentation zu einem Architekten	Architektonische Bauten auf ihre Wirkung hin analysieren		
Q4		Präsentation eines selbstgewählten zeitgenössischen Werkes mit kurzer Vorstellung des Künstlers	Bilder der mordernen Kunst auf ihre Wirkung hin analysieren		- Kunst in der DDR als Mittel zur Propaganda dekonstruieren - monetären sowie gesellschaftlichen Wert von Kunst in der heutigen Zeit kritisch betrachten

Medienkonzept Latein

Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien im Fach Latein und die technischen Voraussetzungen

Die Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien im Fach Latein sind bezogen auf die fachspezifischen Kompetenzen unterschiedlich ausgeprägt und von unterschiedlicher Gewichtung. Im Bereich der Kulturkompetenz geht es vor allem um die Präsentation von Filmen und Dokumentationen, die sich auf die antike Welt beziehen. Dazu ist ein leistungsfähiges System zur Präsentation von Bild und Ton aus digitalen Quellen notwendig, das in Kürze bereitsteht und für die häufig nur kurzen Impulse keinen zu großen Aufwand bedeutet. Es ist also ein festinstalliertes Projektionssystem oder ein Großbildschirm mit integriertem Tonsystem und vielfältigen und flexiblen Anschlussmöglichkeiten – auch kabellos – notwendig. Im Bereich der Text- und Sprachkompetenz sind sowohl zur Texterschließung hilfreiche Bilddokumente als auch (interaktive) Übungen möglich, die von den Schülerinnen und Schülern sehr gut selbständig ausgeführt werden können, aber auf jeden Fall der gesamten Lerngruppe zugänglich gemacht werden müssen. Auch dazu ist die o.g. bild- und tongebende Technik unumgänglich. Für Übungen, auch interaktive, sollten den Schülerinnen und Schülern dazu geeignete Endgeräte zur Verfügung stehen. Angesichts der fehlenden Möglichkeit zur Wartung durch entsprechendes Personal und angesichts der kurzen Halbwertszeit dieser Geräte, ist eine Lösung vorzuziehen, bei der eigene Geräte eingesetzt werden können (BYOD-Lösungen), die durch einzelne Geräte im Besitz der Schule aus sozialen Erwägungen ergänzt werden sollten.

Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien bezogen auf fachspezifische Kompetenzen im Fach Latein

Jahrgang/ Phase	Fachspezifische Kompetenzen		
	Textkompetenz	Sprachkompetenz	Kulturkompetenz
6 7 8 9 10	- Digitale Angebote, die vom Lehrbuchverlage passend zum Lehrwerk zur Verfügung gestellt werden (z.Zt. pontes im Klettverlag), d.h. (interaktive) Lerneinheiten, Erklärvideos, Checklisten etc. - Gemeinsame Textarbeit, die für alle SuS sichtbar wird - Produktion und Präsentation von Erklärvideos	- Bild- und Tonmaterial zum Lehrbuch zur Texterschließung und Vertiefung - Produktion und Präsentation von eigenen Bildergeschichten, Hörspielen, Videoclips etc. (handlungsorientiert)	- Vorführung von Dokumentationen, Spielfilmausschnitte, Hörspiele - Präsentation von Rekonstruktionen, Landkarten etc.
E (1/2) Q (1/2) Q (3/4)	- Anwendung der erworbenen Textkompetenz auf Originaltexte z.B. als Präsentation, Vorbereitung auf Präsentationsprüfungen - Texterschließung mittels digitaler Instrumente	- Produktion und Präsentation von eigenen Bildergeschichten, Hörspielen, Videoclips etc. (handlungsorientiert) - Anwendung der erworbenen Sprachkompetenz auf Originaltexte z.B. als Präsentation, Vorbereitung auf Präsentationsprüfungen - Visualisierung von Texten und literarischen Werken - Recherche zu Originaltexten (z.B. ThLL o.ä.)	- Anwendung der erworbenen Kulturkompetenz z.B. als Präsentation, Vorbereitung auf Präsentationsprüfungen - Vorführung von Dokumentationen, Spielfilmausschnitte, Hörspiele - Präsentation von Rekonstruktionen, Landkarten etc. - Recherche zu Sachthemen

Medienkompetenzbereiche im Lateinunterricht

	A Information	**B** Kommunikation und Präsentation	**C** Analyse	**D** Produktion	**E** Mediengesellschaft
Sek. I	Recherche über die Antike in verschiedenen Medienangeboten (Lehrbuch und dessen Onlineportal, Lexika, Suchmaschine), z.B. Wohnen in Rom	Präsentationen bzw. Referate zu aus dem Schulbuch vorgegebenen Themen mit Hilfe unterschiedlicher Medien; Vorstellung lateinische Texte und deren Übersetzung.	Vergleich zwischen Rezeption der Medien der antiken Welt und moderner Medien (Buchrolle vs. E-book, Theater vs. Kino etc.).	Produktion und Präsentation von eigenen Bildergeschichten, Hörspielen, Videoclips etc. (handlungsorientiert)	In der Kontrastierung der antiken und der modernen Gesellschaft werden eigene Standpunkte und Medienkonsum reflektiert, z.B. Freizeitgestaltung (Gladiatorenspiele vs. Gewaltspiele etc.)
Sek. II	Recherche über die Antike <u>und</u> von Originaltexten in verschiedenen Medienangeboten (Textausgaben, Lexikon der Antike, Suchmaschine etc.)	Präsentation bzw. Referate zu den Themen des KCGO Latein und Vorbereitung auf Präsentationsprüfungen	Nutzung verschiedene Medien zur Erlangung der fachspezifischen Kompetenzen. (Printmedien vs. Digitalmedien, …)	Produktion und Präsentation von eigenen Bildergeschichten, Hörspielen, Videoclips etc. (handlungsorientiert) und ggfs. Publikation bei Teilnahme an Wettbewerben; Erstellen eine Homepage zu einem Sachgebiet oder Themenbereich des KCGO	In der Auseinandersetzung mit der antiken Literatur und ihrer Rezeption werden aktuelle gesellschaftliche Entwicklung reflektiert und kritisch bewertet, z.B: Rhetorik (Werbung, fakenews, Populismus, Influencer)

Tabelle1

Medienkonzept Mathematik Leibnizschule Wiesbaden					
Jahrgang	**Kompetenz A**	**Kompetenz B**	**Kompetenz C**	**Kompetenz D**	**Kompetenz E**
5	Digitale Diagramme z.B. vom stat. Bundesamt	Präsentationen von Ergebnissen (z.B. Konstruktionen mit Geogebra)	Kritisches Hinterfragen des Medieneinsatzes nach Verwendung von Geogebra	Anschluß von Beamer & Notebook u. Erklärvideos z.B. zur Konstruktion von Senkrechten und	Auffinden von mathematischen Inhalten in der Medienlandschaft (z.B. Rechnungen und
6	Anteile/ Bruchteile in Printmedien auffinden, verstehen und beurteilen	Beweis/ Präsentation des Winkelsummensatzes mittels Geogebra	Kritisches Hinterfragen des Medieneinsatzes nach Verwendung von Geogebra	Produktion einer Radiosendung mit richtigen und falschen Informationen aus der Bruchrechnung und Fehleranalyse	Umfrage zum eigenen Mediengebrauch entwickeln und mittels Prozenten grafisch darstellen
7	Internetrecherche zu Zuordnungen (zB im Rahmen des Klimawandels) Nutzung von Tabellenkalkulation bei (anti-)proportionalen Zuordnungen Recherche zu Wahlanalysen und Werbung, Prozentrechnungen mit Tabellenkalkulationsprogramm oder Taschenrechner	Präsentation mit Geogebra (Konstruktion von Dreiecken, Koordinatensystem, Rechnen mit rationalen Zahlen, Zuordnungen) Erstellung von Folien (z.B. PowerPoint) unter Einbeziehung von graphischen Darstellungen z.B. zum Klimawandel	Analyse von Meldungen mit Prozentrechnung (Wahlen, Wirtschaft…) Graphen auswerten	Erstellung eines Lehrvideos zu Dreiecken Vierecken (arbeitsteilige GA - haben genügend Kinder ein Smartphone?) Erstellung von einfachen graphischen Darstellungen	Inkorrekte Meldungen mit Prozentrechnung erkennen und beurteilen

Seite 1

Tabelle1

8	Lesen von Statistiken des Statistischen Bundesamts	Präsentation von Funktionsuntersuchungen mit Geogebra	Analyse von Erklärvideos zu linearen Funktionen im Internet	Erklärvideos zu linearen Funktionen	Bedeutung und Grenzen von Boxplots zur Darstellung von Statistiken
9	Expertenpuzzle zu allgemeinen quadratischen Funktionen und Potenzen Internetrecherche zum Einfluss einzelner Parameter auf quadratische, Potenz- und trigonometrische Funktionen Arbeitspläne zur wissenschaftlichen Schreibweise von Zehnerpotenzen Internetrecherche zu Körpern und ihren Eigenschaften	Ergebnis-Präsentationen mit Hilfe mathematischer Computerprogramme (z.B. GeoGebra), OHP-Folien oder Tafelanschrieben zu den in Kompetenzbereich A angeführten Themenbereichen	Analyse von Medienangeboten hinsichtlich ihrer Bedeutung und Wirkung im Rahmen der Wahrscheinlichkeitsrechnung (Bewertung von Zeitungsmeldungen etc.)	Umgang mit mathematischen Computerprogrammen vor allem im Bereich der Funktionsanalyse (Produktion in Form von Ergebnispräsentationen in Kleingruppen oder im Plenum)	Falschmeldungen in Zeitungen/ Internet zum Thema Wahrscheinlichkeitsrechnung erkennen, hinterfragen und ggf. solche selbst verfassen manipulative Berichte interpretieren
E. 1: Funktionen und ihre Darstellung	Realsituationen aus Printmedien oder Internet werden durch geeignete Funktionen modelliert.	Ergebnisse analog oder digital präsentieren.	Unterscheidung und Beurteilung der analogen und digitalen Präsentationen.	Halten eines Vortrages und Umgang mit mathematischen Computerprogrammen.	Möglichkeiten, Verwendung, mediale Darstellung, Vorteile und Nachteile der mathematischen Computerprogramme.

Seite 2

Tabelle1

E. 2: Einführung des Ableitungsbegriffs	Recherche von geeigneten Realsituationen, z. B. Fahrzeuggeschwindigkeit, Pflanzenwachstum, Steigungsprobleme, Grenzwerten.	Ergebnisse analog präsentierten, z.B. von der Geraden zur Tangente mit geeigneter Software.	Medienabbildungen analysieren. Auswahl geeigneter Software treffen.	Erstellen und Veröffentlichen von Erklärvideos.	Sprachgebrauch mathematischer Begriffe in den Medien, z. B. Durchschnittsgeschwindigkeit, Momentangeschwindigkeit.
E. 3: Anwendungen des Ableitungsbegriffs	Funktionsuntersuchung mittels mathematischen Computerprogrammen; Rekonstruktionen mit Software und Funktionsplottern.	Ergebnisse digital präsentieren.	Beurteilung der Vor- und Nachteile der digitalen Präsentation. Unterschiedliche Befehle zur Modellierung in Geogebra nutzen.	Halten eines Vortrages und Umgang mit mathematischen Computerprogrammen.	Möglichkeiten, Verwendung, mediale Darstellung, Vorteile und Nachteile der mathematischen Computerprogramme.
E. 4: Exponentialfunktionen	Recherche von geeigneten Wachstums- und Zerfallsprozessen. Software gestütztes Ableiten von Exponentialfunktionen	Ergebnisse analog oder digital präsentieren.	Unterscheidung und Beurteilung der analogen und digitalen Präsentationen.	Halten eines Vortrages und Umgang mit mathematischen Computerprogrammen.	Mediale Manipulation der Funktionen untersuchen.

Seite 3

Tabelle1

E. 5: Trigonometrische Funktionen	Modellieren von Realsituationen anhand des recherchierten Datenmaterials (Gruppenarbeit).	Film drehen, mathematische Computerprogramme anwenden. Periodische Vorgänge mit Software modellieren	Bewertung des Medieneinsatzes hinsichtlich seiner Eignung.	Halten eines Vortrages und Umgang mit digitalen Medien.	Gestaltenden Einfluss des eingesetzten Mediums erkennen und beurteilen.
Q1	Internetrecherche zu: Bedienung des TR Einfluss einzelner Parameter auf Funktionen Geschichte der Mathematik, z.B. Infinitesimalrechnung, Grenzwerte	Ergebnis-Präsentationen mit Hilfe mathematischer Computerprogramme (z.B. GeoGebra)	Gegenüberstellung numerischer Verfahren zur Berechnung von Integralen	Umgang mit mathematischen Computerprogrammen vor allem im Bereich der Analysis II (Produktion in Form von Ergebnispräsentationen in Kleingruppen oder im Plenum)	Diagramme in Zeitschriften/ Internet lesen können und ggf. solche selbst erstellen
Q2	Recherche: „Nichteuklidsche Geometrie“ Darstellung und Eigenschaften von Körpern im 3D	Abbilden von Geraden – und Ebenenscharen in Abh. von Parametern Schrägbilder (3D Körper) Lagebeziehungen Gerade, Ebene, Körper	Grundriss Analyse: Fehler erkennen/ beschreiben und Verbesserungsmöglichkeiten nennen	Umgang mit mathematischen Computerprogrammen z.B. Geogebra 3D Graphikrechner	Untersuchung der Darstellung von Schattenwürfen auf ihre mathematische Korrektheit z.B in Trickfilmen bzw. Animationen

Seite 4

Tabelle1

Q3	Recherche zu speziellen Themen: Relative Häufigkeiten Spielstrategien Biographien (z.B.Bernoulli)	Ergebnisse von Umfragen/Statistiken präsentieren Eigenschaften von Binomialverteilungen in Abhängigkeit von p und n Präsentation eines Zufallsexperimentes als Film (z.B. Galtonbrett)	Analyse von Medienangeboten hinsichtlich ihrer Bedeutung z. B. bei Wahlen	Simulationen von Zufallsversuchen z.B. mit Excel oder Erzeugung von Zufallszahlen	Auseinandersetzung mit Datenschutzbestimmungen. Manipulation bei der **Erhebung** von Daten (z.B. gezielte Fragestellung) Manipulation von Statistiken (z.B. über entsprechende Wahl der Skala in

Medienkonzept der Fachschaft Musik (Leibnizschule Wiesbaden) vom 30.8.2019

Jahrgang	Kompetenz A	Kompetenz B	Kompetenz C	Kompetenz D	Kompetenz E
5 und 6	Recherche zu Komponisten und Epochen unter Einbeziehung von Bildern und Filmen	Ergebnisse präsentieren analog und digital	Unterscheidung analoge/ digitale Quelle →Hörspiel zu Komponist → Sachfilme schauen → geeignete Musikbeispiele finden oder selbst vorspielen	Vortrag zu Komponisten	Musik vor dem Hintergrund der Lebensumstände von Komponisten verstehen Erste Einblicke in historische Prozesse
	Recherche zu Musikinstrumenten	Ergebnisse präsentieren analog oder mit Powerpoint/ Folien	Unterscheidung von geeigneten/vorhandenen Medien → Sachfilme schauen → geeignete Musikbeispiele finden	Vortrag zu einem oder mehreren Musikinstrumenten	Klänge/ Aufnahmen von Musikstücken einordnen und Qualität beurteilen
	Allgemeine Musiklehre mit Hilfe von digitalen Schulbüchern erarbeiten und üben (z.B. Schulbuch MusiX)	Ergebnisse digitaler Arbeitsblätter präsentieren	Anwendungsorientiertes Lernen von Musiklehre durch akustische Möglichkeiten (IPad)	Erstellen von eigenen Übungsblättern mit Hilfe einer einfachen Musiksoftware (Musescore)	Beurteilung von Nutzen digitaler Möglichkeiten zum Üben und Erarbeiten von Lerninhalten
	Recherche zu Neuer Musik und experimenteller Musik	Eigene experimentelle Musik erstellen (z.B. mit Hilfe von Wavepad) und mit Hilfe einer graphischen Partitur präsentieren, Präsentation live oder mit Aufnahme	Unterscheidung von Liveproduktionen und Bearbeitung von aufgenommenen Sounds	Vortrag des eigenen Stücks	
7 E-klasse	Konzert planen	Moderation eines Konzerts und Gestaltung von Programmen	Erlebnis eines Liveauftritts in Abgrenzung zu Shows in digitalen Medien	Umgang mit Mikrophon, Präsentation vor größerem Publikum und evtl. Veröffentlichung auf der Schulhomepage oder auf einer eigenen Homepage	Beurteilung von Musikproduktionen im Internet
8	Jazz/ Rock /Pop	Popmusik erstellen	Vergleichende	Musikproduktion:	Mediale Popkultur:

	Recherche Hintergrund/Geschichte Recherche zur Epoche Barock	Projekt Popsong: Von der Analyse zum Auftritt (MuUnterricht Bd. 131/ Seite 36 ff.) Struktur/Ablauf concerto grosso grafisch visualisieren und digital oder analog präsentieren	Erarbeitung musikalischer Gestaltungsmittel / Arrangements mit Software (z.B. Musescore u.a.) Bewertung eines sinnvollen Medieneinsatzes im Musikunterricht	• *z.B. Intuitive Songproduktion mit Ableton live (siehe MuUnterricht Bd. 129/ Seite 60 ff.)* • z.B. Erarbeitung eines Arrangements mit MusiK-Apps wie SoundPrism (siehe MuUnterricht Bd. 131/ Seite 37)	*z.B. Über die deutsche Industriemusik – zu Böhmermanns Satiresong „Menschen Leben Tanzen Welt“*
9	Recherche zu Musiktheater (z.B. Spielpläne, Theaterberufe, Finanzierung von Oper oder Musical ...)	analoge oder digitale Präsentation von Handlungsabläufen, Figurenkonstellation o.ä. analoge. oder digitale Collagen zu Musik		Szenen aus Werken des Musiktheater filmisch umsetzen Filmische Umsetzung von Programmmusik	Auseinandersetzung mit medialer Kritik von Musiktheater
10	Recherche zu Epochen und Komponisten	Eigene Werbespots und Jingles im Internet präsentieren Filme erstellen und schneiden Ergebnisse analog oder digital präsentieren	Verschiedene Programme zur Musik- und Bildbearbeitung kennen und unterscheiden lernen	Werbespot Werbung produzieren mit dem iPad (z.B. MuUnterricht Bd. 129/ Seite 28 ff.) Filmszenen neue Musik hinzufügen und die Wirkung betrachten	Manipulation durch Werbung und zugehörigem Jingle Musikalische Persuasion im Medium Film

E 1.2 Musikalische Elemente – musikalisches Gestalten	Experimente mit dem Notensatzprogramm (Musescore) Digitale Partituren und Klavierauszüge: Vergleichen, für Präsentationen aufbereiten (PDF-Anmerkungen, Einbettung von Tonbeispielen, ...=	Umgang mit Musescore, erweitern von Phrasen zu Sätzen und Perioden, Instrumentationsversuche , Harmonisation, Harmonielehre und Generalbass an Notationsbeispielen.	Eigene Kreativität im Sammeln von Erfahrungen mit Arrangements, Variation vorgegebener Stücke, Experimentieren mit Rhythmus (Taktwechsel, …) und Melodik	Einblick in den gestalterischen Umgang mit digitalen Medien – Erarbeitung der Grundlagen von Notation und klanglicher Umsetzung Komposition – evtl. zu Schulprojekten auf der Homepage	Entwicklung von Beurteilungskompetenzen für kompositorische Gegebenheiten. Gestaltende Aneigung von Musikwerken.
E 1.3 (fakult.) Projekt „Musikkultur“	Planung, Organisation und Durchführung eines Komponisten-, Musiker-, Produzenteninterviews Recherche zu musiknahen Berufsfeldern	Moderation, Aufnahme, Aufbereitung, Präsentation der Ergebnisse (z. B. Videoclip) → Videoschnitt, -produktion.		Umgang mit Video- und Audiomedien, Aufbereitung und kritische Redaktion des Materials.	
E 2.4 Musik in ihrer Zeit – Stationen und Prozesse	Multimedialer Zugang zu Epochen (Architektur, Kunst, Philosophie, Geschichte, …)	Aufarbeitung historischer Notationsformen in moderner Notation, Erstellen eigener Aufführungsmaterialien für ältere Musik,	Erkennen der Vor- und Nachteile sowie Grenzen bei er Übertragung (z. B. Metrisch freier gregorianischer Choral und moderne Notation, Entdecken der Lösungen in Neuer Musik für ähnliche Phänomene)	Vortrag der eigenen Umsetzungen, fächerübergreifende Darstellung von Epochen, … Erklärung von Umständen und Besonderheiten mit angemessenen Medien (Gegenüberstellung von Notationsmöglichkeiten , farbliche Hervorhebung von analytischen Vorgängen oder in Präsentationen, Verknüpfung mit	Musik als einen Spiegel ihrer jeweiligen Zeit erleben und neu beurteilen. Vertiefte Einblicke in historische Prozesse und ihre Ausprägung in Musik und außermusikalischen Phänomenen.

				Bildern (Architektur, Kunst), Tonbeispielen, zeitgeschichtlichen Quellen, Darstellung des „Zeitgeistes“	
E 2.5 Musikalische Gestaltung – Ideen und Möglichkeiten	MuseScore: Kanontechniken, motivisch-thematische Arbeit, serielle Techniken, Formen. Blues und Pop-Song.	Musikalische Formen und Strukturen nachvollziehen und selbst gestalten. z. B. Popsong nach formalen Mustern erarbeiten.			
E 2.6 Projekt „Gestaltende Musikpraxis“	Einbringen der in E 1 und 2 gewonnenen Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien im Rahmen der Umsetzung eines musikalischen Projektes (folgt einer ästhetischen Leitidee: z. B. Beitrag für das Chor-, BigBand- oder Orchesterkonzert der Schule erarbeiten.	s.o.	s.o.	Eigener Programmbeitrag (z. B. Chorsatz nach eigenen Texten) für ein Konzert.	Erleben der Entstehung (Idee – Planung – Konzept- Komposition mit Notationsprogramm…), Einstudierung, Aufführung und Rezeption eigener Musikstücke. Dabei auch: Umgang mit erforderlicher Bühnen- und Soundtechnik.
Q 1/2	**Q 2.3 Musik und Tanz/ Bewegung:** Die SuS recherchieren den historisch-sozialen Kontext zu Volks- und Gesellschaftstänzen (Printmedien, Webseiten). Q 2.5 Musik und Malerei: Die SuS recherchieren in Print- und Webmedien zu Aspekten und Kriterien des Umbruchs zwischen den Epochen	**Q 1.4 Gestaltung, musikpraktische Realisation und Reflexion unterschiedlicher Formmodelle:** Die SuS präsentieren ihre Ergebnisse eigener musikalischer Gestaltungen (Kanon, Songwriting) (→ OHP, Beamer, Notationssoftware) Q 1.5 Transformation von	**Q 1.2 Formen in Pop/ Rock/ Jazz:** Die SuS untersuchen Musikbeispiele aus Pop/ Rock/ Jazz im Hinblick auf das Spannungsfeld von textlich-thematischem Anspruch und ästhetischer Umsetzung. Q 2.1 Musik und visuelle Medien: Die SuS beschreiben	**Q 1.1 Reihungsprinzip – Variationsprinzip – Dialektisches Prinzip**: (komponierendes) Realisieren von dialektischer musikalischer Gestaltung (mit Notationssoftware) Q 2.1 Musik und visuelle Medien: Erstellen einer eigenen Werbe-Musik (mit	**Q 2.1 Musik und visuelle Medien:** Untersuchung von Film- und Werbemusik im Hinblick auf deren (möglicherweise) manipulierende Wirkung

	Romantik/Impressionismus und/ oder Impressionismus/ Expressionismus.	musikalischen Formmodellen in Bewegung und grafische Darstellung: Die SuS stellen Formverläufe graphisch dar und erläutern diese (OHP, Power Point o.ä.).	Musik im Film und analysieren ihre Funktion und Wirkung an exemplarischen Ausschnitten.	Notationssoftware, Music Studio, Garage Band o.ä. Musikprogrammen). Musikalische Gestaltungsübungen zu Bildern bzw. Bildfolgen in visuellen Formaten (Clip, Fotographie, Graphik) mit Notationssoftware, Music Studio, Garage Band o.ä. Musikprogrammen.	
Q3/4 Musik	**Rezeptionsgeschiche : Komponist/in** -> <u>Facharbeit/ Referat</u> (Präsentation nach wissenschaftl. Kriterien/ Recherche) • Die SuS kennen mediale Informationsquellen (Printmedien, Webseiten). • Die SuS entnehmen ihnen gezielt und selektiv Informationen (Suchmaschinen, Suchstrategien). • Die SuS erschließen die Inhalte einer Informationsquelle und strukturieren sie. • Die SuS geben die Inhalte wieder und bereiten sie	**Musik im gesellschaftlichen und historischen Kontext:** -> <u>Stilwandel- Matrix</u> mit simplemind (MindMap Maker) • Die SuS kennen unterschiedliche Präsentationsarten (Wandzeitung, Vortrag, Fotocollage, PowerPoint-Präsentation, …) und wählen sach- und adressatengerecht aus. • Die SuS kennen Gestaltungskriterien für eine Präsentation und setzen diese gezielt ein.	**Funktionalität von Musik** -> <u>wirkungsbezogenes Hören und Musizieren</u> von exemplarischen Musikwerken im Dienst von Politik und Religion • Die SuS erkennen wesentliche Gestaltungsmittel eines Medienangebots. • Die SuS erfassen die Aussage und Botschaft eines Medienangebots • Die SuS kennen Vor- und Nachteile digitaler und analoger Medien. • Die SuS beurteilen die Verwendung gestalterischer Mittel im	**Der Weg in die „Moderne“** -> <u>Komposition</u> (Atonalität, Zwölftontechnik, Minimal Music,...) mit Notationssoftware • Die SuS bedienen medientechnische Geräte sowohl angeleitet als auch intuitiv. • Die SuS beherrschen die wesentlichen Funktionen von Standardsoftware. • Die SuS wenden formale und gestalterische Mittel bei der Realisierung einer	**Hörpräferenz und musikalisches Werturteil** -> Konzeption, Durchführung und Präsentation einer <u>Umfrage zum Hörverhalten</u> (z.B. excel, prezi, powerpoint, website, etc.) • Die SuS erkunden den eigenen Mediengebrauch. • Die SuS untersuchen Chancen und Möglichkeiten, sowie Nutzen und Risiken ihres Mediengebrauchs. • Die SuS erkennen den gestaltenden und prägenden Einfluss der

	auf. • Die SuS sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten.		Hinblick auf die Wirkungsabsichten. • Die SuS beurteilen den subjektiven und objektiven Gebrauchswert von Medienangeboten.	Medienproduktion an.	Medien in unserer Gesellschaft. • Die SuS erkennen mediale Manipulationen. • Die SuS erkennen die Bedeutung der Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung. • Die SuS erkennen und beurteilen die interessengeleitete Setzung und Dominanz von Themen.

Medienkonzept Physik

Jahrgang	Kompetenz A	Kompetenz B	Kompetenz C	Kompetenz D	Kompetenz E
	Information	**Kommunikation und Präsentation**	**Analyse**	**Produktion**	**Mediengesellschaft**
6	Recherche zB bei Leifi-Physik: Magnetismus	Versuchsprotokoll erstellen und präsentieren	Kennenlernen verschiedener Messgeräte		
7			Vergleich Kamera und Auge, Optik der Smartphonekamera	Erstellung eines Video-Versuchsprotokolls	
8	Recherche zB bei Leifi-Physik: Mechanik	Slowmotion und Stopmotionfilme in der Mechanik	Messungen (Geschwindigkeit) Digital, analog mit Vergleich	Versuchsauswertung mit Excel oder Geogebra	Manipulation mit Diagrammen (zB Skalen)
9	Recherche zu Energielabeln und deren Bewertung		Eigenen Lernfortschritt analysieren mit einem digitalem Quiz	Digitale Messgeräte für Wettermessungen selbst bauen	Energieverbrauch, Kosten für Energie
10	Internetrecherche: Energieversorgung (für Vitrinenausstellung)	Präsentation zu „neuen Energien“ - Vitrine	Bewertung von Werbespots zum Thema Enrgie auf ihre Glasubwürdigkeit und Richtigkeit		Smarthome: Digitale Energiewirtschaft - Bewertung
E	Erstellung eines Essays zum Thema Entropie	Stopmotionfilme, um verschiedenen Bewegungstypen darzustellen	Videoanalyse von Bewegungen. Einsatz von Phyphox (Smartphone/ Tablet als Messgerät) zur Auswertung von Bewegungen	Erstellung eines making-of-Videos zum Physikwettbewerb.	Sport und Physik in den Medien. Physik in Filmen: Sind Szenen in James Bond und Co realistisch?
Q	Recherche für Präsentation	Vorbereitung auf die Präsentationsprüfung oder besondere Lernleistung/ Facharbeit	Phyphox zur Messung von Magnetfeldern, Schwingungen	Besondere Lernleistung/ Facharbeit	Untersuchung Handystrahlung

Um dieses Konzept umzusetzen, werden (mehrere) Tablets (iPads), die per WLAN mit einem Projektor verbunden sind, vorgeschlagen.
Begründung:
- Kamera zum Zeigen von Experimenten, Arbeitsergebnissen, Buch
- praktikable Videoanalyse-Apps
- Geogebra läuft
- Excel oder Varianten funktionieren
- Phyphox lässt sich installieren und nutzen (Sensoren!)
- Im Gegensatz zum PC startet ein Tablet instantan und lässt sich leichter administrieren
- Geräte lassen sich einschränken („Kindersicherung“)

Medienkonzept für das Fach Spanisch

Kompetenz A **Information**	Kompetenz B **Kommunikation und Präsentation**	Kompetenz C **Analyse**	Kompetenz D **Produktion**	Kompetenz E **Mediengesellschaft**
A1: Gewinnen von Informationen • Die SuS kennen mediale Informationsquellen (Printmedien, Webseiten). • Die SuS entnehmen ihnen gezielt und selektiv Informationen (Suchmaschinen, Suchstrategien).	**B1: Mit Medien kommunizieren und kooperieren** • Die SuS nutzen Medien für die Kommunikation (z.B. E-Mail). • Die SuS beachten Kommunikationsregeln und kommunizieren ergebnisorientiert und verantwortungsvoll.	**C1: Sich im Medienangebot orientieren** • Die SuS kennen unterschiedliche Medienangebote und deren Besonderheiten. • Die SuS wählen aus dem Medienangebot gezielt aus. • Die SuS können zwischen analogen und digitalen Medien unterscheiden.	**D1: Medientechnik bedienen** • Die SuS bedienen medientechnische Geräte sowohl angeleitet als auch intuitiv. • Die SuS beherrschen die wesentlichen Funktionen von Standardsoftware.	**E1: Sich mit dem eigenen Mediengebrauch auseinandersetzen** • Die SuS erkunden den eigenen Mediengebrauch. • Die SuS untersuchen Chancen und Möglichkeiten, sowie Nutzen und Risiken ihres Mediengebrauchs.
A2: Bewerten von Informationen • Die SuS prüfen den Informationsgehalt einer Quelle und beurteilen ihre Brauchbarkeit. • Die SuS erkennen die Glaubwürdigkeit einer Quelle.	**B2: Mit Medien Präsentationen erstellen** • Die SuS kennen unterschiedliche Präsentationsarten (Wandzeitung, Vortrag, Fotocollage, PowerPoint-Präsentation, ...) und wählen sach- und adressatengerecht aus. • Die SuS kennen Gestaltungskriterien für eine Präsentation und setzen diese gezielt ein. • Die SuS entwickeln ein Argumentationssystem mit induktiven und deduktiven Argumenten • Die SuS strukturieren ihre Präsentation nach vorgegebenen Kriterien. • Die SuS erstellen im Vorfeld einer Präsentation eine Liste mit Meilensteinen für die Vorbereitung der Präsentation (Zeitmanagement). • Die SuS analysieren und berücksichtigen die rhetorische Situation im Vorfeld von Präsentationen (räumliche Gegebenheiten, Zeit, Technik, Publikum).	**C2: Medienangebote verstehen** • Die SuS erkennen wesentliche Gestaltungsmittel eines Medienangebots. • Die SuS erfassen die Aussage und Botschaft eines Medienangebots. • Die SuS kennen Vor- und Nachteile digitaler und analoger Medien.	**D2: Medienproduktionen realisieren** • Die SuS wenden formale und gestalterische Mittel bei der Realisierung einer Medienproduktion an. • Die SuS kennen die Phasen der Medienproduktion und planen diese selbstständig.	**E2: Konstruktion und Manipulation der Wirklichkeit durch Medien erkennen** • Die SuS erkennen den gestaltenden und prägenden Einfluss der Medien in unserer Gesellschaft. • Die SuS erkennen mediale Manipulationen.
A3: Verarbeiten von Informationen • Die SuS erschließen die Inhalte einer Informationsquelle und strukturieren sie. • Die SuS geben die Inhalte wieder und bereiten sie auf. • Die SuS sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten.	**B3: Mit Medien präsentieren** • Die SuS nutzen Medien und sprachliche Ergänzungen, um gezielt Informationen an andere Personen weiter zu geben. • Die SuS nutzen dramaturgische Regeln und performative Elemente passend zum Ziel des Vortrags (z.B. Kleidung, Gestik, Mimik). • Die SuS nutzen geeignete Hilfsmittel, die den Vortrag ergänzen (z.B. Zeigestock, Laserpointer).	**C3: Medienangebote hinsichtlich ihrer Bedeutung und Wirkung beurteilen** • Die SuS beurteilen die Verwendung gestalterischer Mittel im Hinblick auf die Wirkungsabsichten. • Die SuS beurteilen den subjektiven und objektiven Gebrauchswert von Medienangeboten.	**D3: Medienproduktionen publizieren** • Die SuS kennen die unterschiedlichen Möglichkeiten der Veröffentlichung von Medienprodukten. • Die SuS kennen datenschutzrechtliche Grundlagen hinsichtlich der Veröffentlichung von eigenen Medienprodukten. • Die SuS nutzen schuleigene und externe Möglichkeiten der Publikation.	**E3: Politische Funktion und gesellschaftliche Wirkung von Medien erkennen** • Die SuS erkennen die Bedeutung der Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung. • Die SuS erkennen und beurteilen die interessengeleitete Setzung und Dominanz von Themen.

Medienkonzept für das Fach Spanisch

Jahrgang	Kompetenz A	Kompetenz B	Kompetenz C	Kompetenz D	Kompetenz E
8	• sich auf Spanien- und Lateinamerikakarte orientieren • Länder mit Fotomotiven verknüpfen • das spanische Schul- und Notensystem • Jugendsprache in Spanien und Kolumbien • typische SMS-Abkürzungen • spanische Klingelschilder	• sich als Team auf der Webseite eines internationalen Internetradios präsentieren • eine E-Mail an einen spanischen Austauschpartner schreiben • ein besonderes Fest präsentieren			
9	• spanische Kochrezepte heraussuchen • Was ist „El Día de Muertos" in Mexiko? • spanische und lateinamerikanische Geburtstagsbräuche mit den eigenen vergleichen • typische Bräuche an einem regionalen Feiertag kennenlernen • Was sind Pinatas?	• Gesten unterschiedlicher Kulturen vergleichen und interpretieren • ein Telefongespräch führen • eine Wetterbericht formulieren und vortragen • ein Interview zum Thema Mode führen • ein Land, eine Stadt oder Region vorstellen • Andalusien im Rahmen einer Ausstellung präsentieren	• Einführung neuer Vokabeln mithilfe von Erklärvideos (muebles, casa) • Erklärvideos als Grammatikhilfe • Bedienen und Benutzen von Erklärvideos • Ausschnitte von Filmen/Videos analysieren.	• Produktion einer Broschüre mithilfe von Internetrecherche (presentar comunidades de Espana). • Eine Modenschau auf Basis von Internetrecherche präsentieren und mediale Angebote nutzen.	
E	• Recherche zu tradiciones y costumbres, a adolescencia y posibilidades de futuro	• Analyse von Medien • Erklärvideos, • Benutzen von Lernapps	• Vor- und Nachteile digitaler Medien herausarbeiten. • Los jóvenes, los medios y la globalización, reflection von Schönheitsidealen • Jugendkult • Analyse eines Kurzfilms • Datenanalyse (población, Diagramme, usw.)	• La búsqueda de trabajo, eine Bewerbung auf Spanisch verfassen. • Erstellen von PPT. • Erstellen eines Kurzfilms zu jóvenes/ amor y desamor. • Diagramme erstellen	• La comunicación en el mundo, redes sociales) • Reflektion des eigenen Mediengebrauchs. • Chancen und Möglichkeiten, sowie Nutzen und Risiken des Mediengebrauchs. • Mediengebrauch in der Gesellschaft reflektieren. • Sich im Internet auf Ferienjobs bewerben.
Q1/2	• Recherche zur conquista de	• Datenanalyse (datos básicos	• Vergleich analoge Präsi	• Erstellen von	• Funktion des

2

Medienkonzept für das Fach Spanisch

	América, guerra civil • Onlinequellen nutzen und analysieren	del país de referencia)	und digitale Präsi → Vorteile/Nachteile → Themenabhängigkeit • Vertiefte Analyse des Kurzfilms von Florian Gallenberger „Quiero Ser"	Präsentationen zu historischen Persönlichkeiten • Szenen eines Kurzfilms nachspielen und aufnehmen	Medieneinsatzes in verschiedenen Epochen erkennen.
Q3/4	• Recherche → Themenabhängig	• Datenanalyse	• Historische Quellen hinterfragen	• Erklärvideos, Dokumentation von Ergebnissen	• El papel de la mujer in den Medien, gezeigte Lebensentwürfe und deren Vor- und Nachteile

3

Einsatz von Medien im Sportunterricht

Jahrgang	Kompetenz A	Kompetenz B	Kompetenz C	Kompetenz D	Kompetenz E
5	mittlere Relevanz für den Sportunterricht außer zur Demonstration von Techniken und Taktiken durch Lehrvideos und zur Videoanalyse: Hilfsmittel zur Bewegungsanalyse, Fehlerkorrektur, Überprüfung von Selbst- und Fremdwahrnehmung				
6	mittlere Relevanz für den Sportunterricht außer zur Demonstration von Techniken und Taktiken durch Lehrvideos und zur Videoanalyse: Hilfsmittel zur Bewegungsanalyse, Fehlerkorrektur, Überprüfung von Selbst- und Fremdwahrnehmung				
7	mittlere Relevanz für den Sportunterricht außer zur Demonstration von Techniken und Taktiken durch Lehrvideos und zur Videoanalyse: Hilfsmittel zur Bewegungsanalyse, Fehlerkorrektur, Überprüfung von Selbst- und Fremdwahrnehmung				
8	mittlere Relevanz für den Sportunterricht außer zur Demonstration von Techniken und Taktiken durch Lehrvideos und zur Videoanalyse: Hilfsmittel zur Bewegungsanalyse, Fehlerkorrektur, Überprüfung von Selbst- und Fremdwahrnehmung				
9	mittlere Relevanz für den Sportunterricht außer zur Demonstration von Techniken und Taktiken durch Lehrvideos und zur Videoanalyse: Hilfsmittel zur Bewegungsanalyse, Fehlerkorrektur, Überprüfung von Selbst- und Fremdwahrnehmung				
10	mittlere Relevanz für den Sportunterricht außer zur Demonstration von Techniken und Taktiken durch Lehrvideos und zur Videoanalyse: Hilfsmittel zur Bewegungsanalyse, Fehlerkorrektur, Überprüfung von Selbst- und Fremdwahrnehmung; Recherche → zur Vorbereitung von Aufwärm-Elementen				
E	Recherche → Aufwärmen, um es anschließend eigenverantwortlich mit der Gruppe durchzuführen		Aufbau-/Taktikplaner	Anwendung von Apps zum Steuern, Unterstützen und Gestalten von Trainingsprogrammen und zur Unterstützung bei der Fehlerkorrektur	
Q	Recherche → Aufwärmen, um es anschließend eigenverantwortlich mit der Gruppe durchzuführen; Bewegungsbeschreibung Bewegungsanalyse, Doping …	Modelle zu Bewegungsbeschreibungen und Analysen selbst erstellen	Aufbau-/Taktikplaner; Vergleich von virtueller und realer Demonstration Erstellen von Demonstrationen	Anwendung von Apps zum Steuern, Unterstützen und Gestalten von Trainingsprogrammen und zur Unterstützung bei der Fehlerkorrektur Filme/Erklär-Videos zur Gestaltung von Bewegungsabläufen- Stop-Motion Kurzreferate zur Vermittlung theoretischer Inhalte	Sport und Gesellschaft-kritische Auseinandersetzung mit der Instrumentalisierung von sportlichen Großereignissen und Spitzensportlern