HUMBOLDT GYMNASIUM KÖLN MIT MUSIKZWEIG

Medienkonzept

Humboldt-Gymnasium

Stand: 12.2023

(erstellt vom AK „Digitales Lernen“)

1.	Einleitung	2
2.	Rahmenbedingungen der Ausstattung	4
3.	Informatikunterricht und informatorische Grundbildung in der Erprobungsstufe	7
4.	Differenzierungskurse in der Sek. I – Mathematik/Physik/Informatik	7
5.	Beteiligungsstrukturen	7
6.	Ausstattungsplanung	7
7.	Fortbildungsplanung	7
8.	Prävention	8
9.	Medienkompetenzen nach Jahrgangsstufen und Fächern	8

1. Einleitung

Schulisches Lernen findet heute in einem Umfeld statt, das digital geprägt ist. Der schulische Bildungsauftrag ändert sich dadurch nicht grundsätzlich. Es gilt, Kinder und Jugendliche auf ein erfolgreiches und selbstbestimmtes Leben in unserer Gesellschaft vorzubereiten. Die digitale Prägung dieser Gesellschaft erfordert aber, dass die Gestaltung von Bildungsprozessen verändert wird. Die Vermittlung von Medienkompetenz, der Einsatz von Unterrichtsmedien zur Gestaltung eines anschaulichen Unterrichts und zur Förderung selbstgesteuerter Lernprozesse sind bereits heute Qualitätsmerkmale einer Unterrichts- und Schulentwicklung. Durch den systematischen Einsatz digitaler Unterrichtsmedien in Ergänzung zu anderen Medien kann die individuelle Förderung der Schüler*innen sinnvoll unterstützt werden. Digitale Lernmittel können die individuellen Lernwege besser aufgreifen und dem jeweiligen Lerntempo angepasst werden.

Vorrangiges Ziel digitaler Bildung am Humboldt-Gymnasium ist die „proaktiv[e] und souverän[e] Lebensgestaltung von Individuen im Umgang mit Medien, Informationen und Phänomenen in der medialen, technischen und vernetzten Welt“[1] bzw. die Förderung der Medienkompetenz von Schüler*innen. Im Sinne eines humanistischen Leitbildes bedeutet dies:

> *Medienkompetent ist ein Mensch, der mit den Medien kritisch, genussvoll und reflexiv-praktisch umzugehen weiß. Er kann sie nach eigenen inhaltlichen und ästhetischen Vorstellungen in Dienst nehmen, in sozialer Verantwortung sowie in kreativem und kollektivem Handeln beurteilen und somit an der Gesellschaft gleichberechtigt und mitgestaltend partizipieren*.[2]

Das letzte Medienkonzept am Humboldt-Gymnasium wurde 2012 verabschiedet. Eine Überarbeitung und Weiterentwicklung erfolgte im Schuljahr 22/23 durch den Arbeitskreis „digitales Lernen“. Mitglieder dieses Arbeitskreises sind: Herr Althaus, Frau Badde, Herr Breuer, Frau Floetenmeyer, Herr Josephs, Frau Nadrag, Herr Dr. Müller, Herr Murtaugh, Frau Ohrem, Herr Schmidtchen, Herr Steffgen und Herr Wingenbach. Darüber hinaus arbeiten auch Eltern und Schüler*innen aktiv im Arbeitskreis mit, welcher über folgendes Padlet organisiert wird: https://padlet.com/susanne_badde/arbeitskreis-digitales-lernen-x2xw2n35kcpn38n5

Digitale Medien werden am Humboldt-Gymnasium systematisch in den Lernprozess integriert. Das Medienkonzept soll dabei einen Rahmen schaffen, der die erforderlichen Unterrichtseinheiten auf die Jahrgangsstufen und Fächer verteilt, so dass die geforderten Kompetenzen von allen Schülern der Schule erreicht werden können. Die vermittelten Kompetenzen lassen sich gemäß des **Medienkompetenzrahmens NRW**[3] in sechs Bereiche gliedern:

---

[1] Vgl. Andreas Dengel, „Digitale Bildung: ein interdisziplinäres Verständnis zwischen Medienpädagogik und Informatik.“ In: MedienPädagogik 33, (Oktober 2018), S. 11–29. (https://doi.org/10.21240/mpaed/33/2018.10.30.X, S. 23; zuletzt überprüft: 09.10.2023).

[2] Vgl. Bernd Schorb, „Medienkompetenz.“ In: Bernd Schorb, Anja Hartung-Griemberg und Christine Dallmann (Hrsg.): *Grundbegriffe Medienpädagogik*, München, 6., neu verfasste Auflage 2017, S. 255.

[3] https://medienkompetenzrahmen.nrw/ (Stand Oktober 2023)

- ***Bedienen und Anwenden (BuA)*** beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung
- ***Informieren und Recherchieren (IuR)*** *umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.*
- ***Kommunizieren und Kooperieren (KuK)*** *umfasst die Fähigkeit, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen.*
- ***Produzieren und Präsentieren (PuP)*** *bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und kreativ bei der Planung, Realisierung und Präsentation eines Medienprodukts zu nutzen.*
- ***Analysieren und Reflektieren (AuR)*** *umfasst das Wissen um die wirtschaftliche, politische, ökologische und kulturelle Bedeutung von Medien sowie die kritische Auseinandersetzung mit Medien und dem eigenen Medienverhalten.*
- ***Problemlösen und Modellieren (PuM)*** *bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, wie etwa die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.*

MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware)	**2.1 Informationsrecherche**	**3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse**	**4.1 Medienproduktion und Präsentation**	**5.1 Medienanalyse**	**6.1 Prinzipien der digitalen Welt**
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge	**2.2 Informationsauswertung**	**3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln**	**4.2 Gestaltungsmittel**	**5.2 Meinungsbildung**	**6.2 Algorithmen erkennen**
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation	**2.3 Informationsbewertung**	**3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft**	**4.3 Quellendokumentation**	**5.3 Identitätsbildung**	**6.3 Modellieren und Programmieren**
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	**2.4 Informationskritik**	**3.4 Cybergewalt und -kriminalität**	**4.4 Rechtliche Grundlagen**	**5.4 Selbstregulierte Mediennutzung**	**6.4 Bedeutung von Algorithmen**
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Herausgeber: Medienberatung NRW
Dieses Dokument steht unter CC BY ND 4.0 Lizenz.

Die Fachkonferenzen legen fest, welche Kompetenzen aus welchen Bereichen in welcher Jahrgangsstufe erworben werden sollen. Damit werden Standards festgelegt, die sicherstellen sollen, dass die Schüler am Ende der Erprobungsstufe, Mittelstufe und Sekundarstufe II über die gleichen Basiskompetenzen verfügen.

Die Umsetzung des Medienkonzepts im Unterricht wird nach Verabschiedung in den Gremien vom gesamten Kollegium getragen und von den Eltern unterstützt.

Das Konzept wird regelmäßig in den Fachkonferenzen mit Unterstützung von Frau Ewerth evaluiert, um den Stand der Unterrichtsentwicklung und den Bedarf der Lehrkräfte im Hinblick auf Fortbildungen und Ausstattung zu ermitteln. Daraus ergeben sich der Ausstattungsbedarf und die Fortbildungsplanung.

2. Rahmenbedingungen der Ausstattung

2.1 Internet und Intranet

Der Zugang der Schule erfolgt über einen Gigabit-Glasfaseranschluss. Ein zentraler Server und zwei Datenschränke erledigen die Verteilung in die Räume der Schule. Für das Internet und Intranet steht das Netzwerk KSN für alle digitalen Schulgeräte zur Verfügung. Mit BYOD kommen private Geräte der Lehrkräfte und der Lernenden ins Internet.

2.2 Medienausstattung und Zuständigkeiten

Stadt Köln:

Die digitale Ausstattung unserer Schule erfolgt in enger Zusammenarbeit mit der Stadt Köln. Anschaffung von Hardware wird seitens der Schulleitung über Tipps beauftragt und bearbeitet. Außerdem ist die Stadt für das Legen von Kabeln (z.B. Internet) in den Räumen zuständig. Zuständig für die Kommunikation mit der Stadt Köln ist **Herr Althaus** und er vertritt die digitalen Belange bei der regelmäßig stattfindenden Baurunde.

NetCologne (NC):

Die grundlegende Bereitstellung und der Support der über das Gebäudemanagement hinausgehenden Infrastruktur bzw. die konkrete Verwendung der Infrastruktur wird durch den lokalen Dienstleister NetCologne abgedeckt. Dieser ist zuständig für die Verbindung zwischen der Gebäude-Infrastruktur und den Endgeräten der Nutzer*innen. Konkret erfolgen durch NC die Bereitstellung und der Support für Internet und WLAN-Anbindung, die Installation von Software und Updates für alle Geräte im pädagogischen Netz, die Dienst- und Schüler*innen-iPads sowie die interaktiven Tafelsysteme; bei diesen auch der Support über das pädagogische Netz hinaus. Zuständig für die Kommunikation mit NC sind in ihren jeweiligen Bereichen **Fr. Badde, Hr. Dr. Müller und Hr. Schmidtchen.**

iPad-Wagen:

Das Humboldt-Gymnasium verfügt über rund 350 iPads in 10 iPad-Wagen, die die einzelnen Gebäudeteile versorgen (I-114 (2 Wagen), I-314, A-101, A-203, A-301, B-104, D-004, D-116, G-108)

Jeder iPad-Wagen enthält einen Klassensatz iPads, welche über „Ressourcen“ bei Moodle von den Lehrkräften gebucht werden können. Über eine entsprechende App (Classroom-App/Teacher-App) können von der Lehrkraft die Apps im Unterricht festgelegt werden, mit denen die Schüler*innen im Unterricht arbeiten. Jede*r Schüler*in muss zu Beginn der iPad-Benutzung den Namen hinter die jeweilige iPad-Nummer in einer „analogen Mappe“ notieren, damit dokumentiert ist, wann welche*r Schüler*in mit welchem iPad gearbeitet hat.

Die iPad-Wagen werden von **Frau Badde, Herrn Josephs und Frau Floetenmeyer** betreut. Über einen QR-Code werden Störungen, fehlerhafte und kaputte iPads gemeldet und anschließend an Netcologne über deren Ticketsystem weiterverarbeitet. Gleiches gilt auch für App-Wünsche auf Schüler*innen- und Lehrer*innen-iPads.

Computer-/Informatikräume:

Das Humboldt-Gymnasium verfügt im Neubau über zwei vollständig ausgestattete Informatikräume I-307 und I-308 mit jeweils 32+1 PC-Plätze sowie einer interaktiven Tafel und Drucker. Weiterhin soll jetzt nach der Renovierung des A-Trakts für alle Klassen wieder der kleine Computerraum A104 mit 26 PC-Plätzen und einer interaktiven Tafel in Betrieb gehen. Das Gleiche gilt für den zur Erdkunde gehörenden Computerraum A202, der ebenfalls wieder in Betrieb gehen soll. Mit weiteren 28 PCs steht die Bibliothek im D-Trakt (D101) zur Verfügung.

In den Lehrerzimmern sowie in weiteren Diensträumen dienen PCs und Drucker der Unterrichtsvorbereitung, der Nachbereitung oder anderen Dienstgeschäften.

Interaktive Tafeln: Das Humboldt-Gymnasium ist flächendeckend mit interaktiven Tafeln der Firma Promethean ausgestattet. In den Trakten B und D sind zum Stand Mai 2023 die älteren Modelle „ActivBoard Touch“ verbaut (22 Stück), in den Trakten A, G und I die neuere Cobaltserie der „ActivPanel“ (64 Stück). Momentan ohne interaktive Tafel ist lediglich der Raum B202. Die Tafeln sind neben der Android-Oberfläche mit Whiteboard-Funktion mit einem OPS-Modul ausgestattet, das den Zugriff auf das pädagogische Netz mit den entsprechend installierten Programmen ermöglicht. Die Möglichkeit der Spiegelung der Schüler*innen-iPads oder der Dienst-iPads ist über das WLAN oder kabelgebunden möglich.

Den First-Level Support für die Tafeln übernehmen die Kollegen **Schmidtchen** und **Hülpüsch**, die auch die Einweisung für neue Kolleg*innen durchführen.

Moodle

Die Lernplattform Moodle ist die zentrale Kommunikationsschnittstelle der Schulgemeinde. Hierzu zählt insbesondere der Informationsaustausch zwischen Lerngruppen und Lehrkraft, was im Rahmen von Kursen realisiert wird, die individuell durch die jeweilige Lehrkraft eingerichtet werden können. Alle Anleitungen zum Umgang mit Moodle finden sich im Kurs “Schwarzes Brett” unter Medien. Im selben Kurs finden sich weiterhin wichtige Informationen zum Schulgeschehen. Die Plattform wird von Netcologne gehostet, sodass Störungen nur bedingt durch Schuladministratoren gelöst werden können. Alle Fragen und Probleme bezüglich Moodle sind an moodle@humboldt-koeln.de zu richten.

Webuntis:

Wir möchten, dass die Schüler*innen auch bei der Selbstorganisation an digitale Instrumente herangeführt werden. So hat jede*r Schüler*in einen Zugang zu Webuntis, worüber individuelle Stundenpläne tagesaktuell eingesehen werden können. Über diese App erfolgt auch die Bereitstellung von Vertretungsaufgaben. Perspektivisch bietet sich hier auch die Möglichkeit der Kommunikation zwischen Lehrer*innenschaft und Schüler*innenschaft. In einigen Pilotklassen erfolgen bereits Klassenbucheinträge und die Verwaltung von Fehlzeiten über die App. Für die Vergabe der Webuntis-Passwörter ist am Humboldt-Gymnasium **Herr Althaus** zuständig.

In der folgenden **Mindmap** sind die Zuständigkeiten noch einmal zusammengefasst:

Medien am Humboldt
iPads
S. Badde, L. Floetenmeyer, F. Josephs
Verwaltung der iPads
Kollegiale Beratung
Altgeräte (OHP, Beamer...)
H. Rosch & M. Pehe
Verwaltung von OHP, Beamer, DokuKamera, Bluetoothboxen, CD-Player, Medienwagen
Medienscouts
A. Ohrem & J. Nadrag
Organisation, Ausbildung & Betreuung
Mail-Konto
B. Althaus
Verwaltung der E-Mail-Konten
Infrastruktur
B. Althaus
Kommunikation Stadt Köln
Moodle
J. Börschel, M. Mannheims, G. Schmidtchen
Nutzerverwaltung
Kollegiale BEratung
NC-Kommunikation
ActivBoards & ActivPanels
G. Schmidtchen & L. Hülpüsch
Verwaltung der Boards und Panels
Kollegiale Beratung/ Einweisung
Homepage
B. Althaus
Humboldt-Kalender, Aktuelles, TYPO-Zugangsvergabe
FK-Vorsitzende
Inhalt Fachbereiche
PC und Peripherie
M. Müller
Verwaltung von Computern, Peripherie, Software
Erstellung von Zugängen zum pädagogischen Netz
B. Althaus
Lehrkräfte-Newsletter

3. Informatikunterricht und informatische Grundbildung in der Unterstufe

Am Humboldt-Gymnasium wird das Fach Informatik in der 6. Klasse zweistündig unterrichtet. Dabei geht es um folgende Inhaltsfelder:

- Information und Daten,
- Umgang mit Informatiksystemen,
- Alltägliche Abläufe und Algorithmen, Codieren und Programmieren,
- Automatisierung und künstliche Intelligenz,
- Informatik, Mensch und Gesellschaft.

Im Zuge des Unterrichtsvorhabens, welches sich mit Programmieren beschäftigt, wird u.a. auch mit Minicontrollern wie Calliope[4] oder MakeyMakey[5] gearbeitet und je nach Kapazitäten auch Workshops bei **Codiviti**[6] organisiert. In der **Jahrgangsstufe 6** wird außerdem ein für alle verpflichtender Kurs zum Umgang mit informatischen Systemen durchgeführt, der jedoch nicht unmittelbar dem Fach Informatik zuzuordnen ist.

4. Differenzierungskurse in der Sek. I – Mathematik/Physik/Informatik

In der **Mittelstufe** ist Informatik Teil des Differenzierungsunterrichts in Kombination mit Mathematik und Physik (MPhIf). Arbeitsweisen der Informatik (wie das Programmieren oder Simulationen) werden anhand von Themen aus der Physik (z.B. der Halbleiterelektronik) eingeführt und vorgestellt. Das Spektrum reicht von Ansätzen der Robotik bis zur Kommunikation Mensch-Maschine. In der zweijährigen Laufzeit der 9er/10er-Kurse wird in altersstufengemäßer Weise unter anderem auf Grundlagen der Algorithmik am Beispiel einer didaktischen Lernumgebung, auf die technische Informatik am Beispiel von Schaltwerken und Schaltnetzen und auf Robotik eingegangen. Der Unterricht wird zum Teil in Form von fächerverbindenden Projekten und in Kooperation mit außerschulischen Partnern gestaltet.

5. Beteiligungsstrukturen

Das gesamte Kollegium, die Schüler*innen und die Elternschaft sind an der Weiterentwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts beteiligt:

- Die **Fachkonferenzen** sind für die Umsetzung der im Medienkonzept verankerten Inhalte verantwortlich. Die Fachkonferenzen unterziehen zusätzlich das jeweils aktuelle Medienkonzept einer Evaluation und geben Änderungen oder Aktualisierungen in Bezug auf Lehrpläne und Unterrichtsinhalte, Fortbildungsbedarf sowie Ausstattungswünsche an den Arbeitskreis weiter.
- die **Fachvorsitzenden** der Fachkonferenzen fungieren als Schnittstelle zwischen den Fachschaften und dem Arbeitskreis „Digitales Lernen“.
- Die Koordination für Schul- und Unterrichtsentwicklung (**Frau Badde**) führt regelmäßig zusammen mit der Evaluationsbeauftragten (**Frau Ewerth**) Befragungen zum digitalen Lernen

[4] https://calliope.cc/

[5] https://makeymakey.com/

[6] https://codiviti.de/

über Edkimo durch. So sollen Fortbildungsbedarfe der Lehrkräfte, Chancen und Risiken beim Verwenden digitaler Möglichkeiten durch Schüler*innen und Lehrer*innen ermittelt werden.
- die **Schulleitung** regelt Absprachen zwischen den Fachkonferenzen, beteiligt sich an der Evaluation des Konzepts und unterstützt dabei die Fortbildungsplanung.

6. Ausstattungsplanung

Perspektivisch werden die noch vorhandenen AcitvBoards durch aktuelle Generationen der ActivPanel ersetzt, um eine möglichst homogene Ausstattung zu gewährleisten.

Der Arbeitskreis „digitales Lernen“ spricht sich für eine **1:1-Ausstattung ab der Klasse 8** mit iPads aus und würde dabei die einheitliche Anschaffung eines iPads in der jeweils aktuellen Basisversion inklusive Stift und Tastaturhülle über den Finanzpartner GfdB befürworten. Der Schulträger übernimmt dabei das MDM der iPads (Netcologne). Hierfür werden ein Schulkonferenzbeschluss und die Genehmigung seitens der Stadt Köln benötigt.

7. Fortbildungsplanung

Im November 2023 findet der 3. pädagogische Tag zum Thema „Digitales Lernen“ statt. In regelmäßigen Umfragen wird seitens der Koordination der Schulentwicklung (Frau Badde) der Bedarf nach Fortbildungen in diesem Bereich abgefragt, um eine adäquate Anzahl an Fortbildungen zu gewährleisten. Neben dem Kennenlernen verschiedener Apps und Programme stellt gerade der Umgang mit KI einen neuen Schwerpunkt in der Fortbildung des Kollegiums dar.
Frau Floetenmeyer bietet einmal pro Woche eine iPad-Sprechstunde an und erstellt gerade ein Best/Easy-Practice-Padlet für Apps/Internetseiten/Programme im Unterricht, welches regelmäßig aktualisiert wird: https://padlet.com/l_floetenmeyer/digi-snacks-aljuwfa8w2nwozdw
Darüber hinaus organisiert Frau Floetenmeyer die “Digital-Happen” an unserer Schule, welche ebenfalls auf dem Padlet veröffentlicht werden.

8. Prävention

Die Digitalisierung zahlreicher Lebensbereiche bietet nicht ausschließlich Vorteile und Chancen, sondern sie hat auch unübersehbare Schattenseiten. Es gehört deswegen zum Bildungs- und Erziehungsauftrag von Schule, Kinder und Jugendliche im Sinne des Präventionsgedankens über die Risiken und Gefahren der Nutzung von (digitalen) Medien zu informieren und bei auftretenden Problemen Ansprechpartner*innen zur Verfügung zu stellen.
Unsere Hausordnung - nachzulesen im Schulplaner und auf der Homepage - regelt den Umgang mit mobilen Endgeräten der Schüler*innen. So ist die Nutzung mobiler Endgeräte wie Smartphones für Schüler*innen der 5. und 6. Klassen generell untersagt (Ausnahmen bestimmen die Fachlehrer*innen bei der Verwendung von digitalen Geräten im Unterricht). Wie bereits an der Handyregelung deutlich wird, ist ein wichtiger Bestandteil der Präventionsarbeit am Humboldt-Gymnasium das Zusammenwirken aller am Schulleben Beteiligten.

Im Sinne des peer-to-peer-Gedankens bieten darüber hinaus die **Medienscouts** – eine Gruppe von Schüler*innen, die gezielt für die Beratung von Mitschüler*innen bei digitalen und medialen Problemen ausgebildet wurden – die Möglichkeit einer gleichberechtigten Kommunikationsebene. Durch die externe Weiterbildung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen haben die Medienscouts einen sicheren Medienumgang erworben, um selbstbestimmt, kritisch und kreativ

Angebote nutzen und weitergeben zu können. Beleuchtet werden hierbei nicht nur die Chancen, sondern auch die Risiken medialer Angebote, so dass die Scouts dazu befähigt werden, dieses Wissen Mitschüler*innen zu vermitteln und sie bei diversen Fragen zu unterstützen. Die Medienscouts werden von **Frau Nadrag** und **Frau Ohrem** an unserer Schule organisiert. Die Medienscouts sind Schüler*innen der 6.-9. Klasse, welche in Projektarbeit Themen wie Internet & Sicherheit, Datenschutz, Soziale Netzwerke, Smartphonenutzung und digitale Spiele in die Klassen transportieren. Durch ähnliche Freizeitorientierungen und den sich daraus ergebenden gemeinsamen Erlebniswelten gelingt es den Medienscouts in besonderem Maße, diverse Sachverhalte glaubhaft und anschlussfähig zu vermitteln.

Einmal pro Schuljahr findet der **Elternabend „TikTok und Co – Mediennutzung von Kindern der 5. und 6. Klasse“** statt (Initiative Eltern und Medien[7]). Referent ist **Tobias Schmölders**, welcher über die Mediennutzung, Bildschirmzeiten, Cybermobbing, Gewalt in Games uvm. informiert. Parallel finden Workshops zu diesem Thema in allen 6. Klassen statt („Internet und Handy“). Dieser Vormittagsworkshop findet klassenweise ebenfalls bei Herrn Schmölders statt. Weitere Informationen wie z.B. die Linkliste von Herrn Schmölders hält auch unsere Homepage bereit: https://humboldt-koeln.de/schulleben/umgang-mit-smartphones

In der **Mittelstufe** bieten wir regelmäßig einen Elternabend zum Thema **Cyberkriminalität** zusammen mit der Polizei an. Neben den rechtlichen Aspekten geht es v.a. darum, wie die Eltern ihre Kinder in puncto Medienkompetenz unterstützen können im Sinne von “Begleiten statt verbieten”[8].

9. Medienkompetenzen nach Jahrgangsstufen und Fächern

Die einzelnen Kompetenzen sind teilweise sowohl innerhalb eines Faches in mehreren Unterrichtsvorhaben als auch innerhalb eines Jahrgangs in mehreren Fächern abgedeckt. Die folgende Liste stellt damit **keine Obligatorik** in dem Sinne dar, dass alle in den UVen gesetzten Kompetenzen direkt in den Unterricht eingebaut werden müssen. Dies ist allein schon im Sinne einer Lerngruppenzentrierung und schwieriger Logistik nicht immer sinnvoll oder möglich.

Die einzelne Fachlehrkraft und das Klassenteam, als Gruppe der in der Klasse unterrichtenden Kolleg*innen, stellt mit Blick auf diese Übersicht sicher, dass innerhalb der Klassenstufe alle genannten Kompetenzen eingeübt werden, also über alle Unterrichtsvorhaben und alle Fächer hinweg.

[7] https://www.elternundmedien.de

[8] Leonie Lutz, Anika Osthoff: Begleiten statt verbieten, Kösel 2022

Medienkompetenzen nach Jahrgangsstufen und Fächern sortiert

Orientierungsstufe 5/6:

Klasse	Fach	Unterrichtsvorhaben / Thema	Medienkompetenzen aus dem MKR des Landes NRW
		Jahrgangsstufe 5	
5	**Biologie**	UV Säugetiere (Säugetierbuch, Lernplakat, Steckbriefe und Umgang zu Haustieren)	**MKR 2.1** Informationsrecherche: z.B. mit der Suchmaschine „Blinde Kuh“; **2.2** Informationen richtig verarbeiten z.B. mit den iPads aus dem Biologie-Trakt
5	**Biologie**	UV Samenpflanzen	**MKR 6.2** Algorithmen erkennen anhand von Bestimmungsschlüsseln (digital) zur Identifizierung einheimischer Samenpflanzen (APP: iNaturalist, Flora Incognita)
5	**Deutsch** (DK = Lehrwerk Deutsch kompetent Klett)	UV I Wir sind unsere neue Schule	**MKR 2.1** Mit digitalen Werkzeugen recherchieren (DK S. 326); **2.2** Informationen richtig verarbeiten, **4.1** Medienprodukte gestalten und präsentieren
5	**Deutsch**	UV II In der Klasse miteinander sprechen und diskutieren	**MKR 3.1** Digitale Kommunikation gestalten, **3.2** Durch digitale Kommunikation an der Gesellschaft teilhaben (DK S. 327)
5	**Deutsch**	UV III Märchen werden nicht nur am Kamin erzählt	**MKR 4.1** Medienprodukte gestalten und präsentieren (Verfassen eines Märchens mithilfe eines Textverarbeitungsprogramms, z.B. DK S. 127)
5	**Deutsch**	UV IV Von Mardermördern und Mördermardern (Gernhardt)	**MKR 4.1** Medienprodukte gestalten und präsentieren (Gestalten eines digitalen lyrischen Kalenders)
5	**Deutsch**	UV V Immer beste Freunde?!	**MKR 1.1** Mediengeräte einsetzen (Zoobesuch: Fotos von Tieren und diese beschreiben, Zooralley (Wegbeschreibung))
5	**Deutsch**	UV VI „Auf Empfehlung“	**MKR 4.2** Gestaltungsmittel von Medien untersuchen, **5.1** Vielfalt der Medien untersuchen**, 5.3** Den Einfluss digitaler Medien auf Realitätswahrnehmung und Identitätsbildung untersuchen (DK S. 328)
5	**Deutsch**	Integriert in die UVen zu bearbeiten (Rechtschreibung, Grammatik, Zeichensetzung)	**MKR 1.2** Digitale Werkzeuge zur Textbearbeitung kennen, **6.1** Grundlegende Funktionsweisen von Textbearbeitungsprogrammen kennen (DK S. 327)
5	**Englisch**	UV I – *It’s fun at home: family and home*	Vocabulary learning: recording and hearing new vocabulary (**MKR 1.1, 1.2, 1.3**) Using vocabulary learning apps (**MKR 1.1, 1.2, 1.3**)

			Defining media: Which types of media do you use? (**MKR 5.1, 5.2, 5.3**)
5	**Englisch**	UV II – *This is fun! – Talking about hobbies – I'm new at TTS* – Talking about school	Short text messages: features of short text messages and learning how to produce them (**MKR 3.1, 3.2, 3.3**) Multimedia-tour through TTS (**MKR 1.2, 2.2**) Our school: creating a (digital) school brochure leaflets (**MKR 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4**) Smartphone use (at school): thinking about rules for smartphone use (at school) (**MKR 3.2, 3.3**) Spelling exercises (**MKR 1.2**)
5	**Englisch**	UV III – *I like my busy days* – Talking about daily routines and habits – describing people and animals	E-mails: thinking about features of e-mails and learning how to produce them / comparing them to short text messages (**MKR 3.1, 3.2, 3.3, 5.4**) Producing a short film scene (**MKR 1.1, 1.2, 1.3, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4**)
5	**Englisch**	UV IV – *Let's do something fun* – Talking about free time activities – Telling the way -	Multimedia-tour through Greenwich (**MKR 1.2, 2.2**) Using (digital) city maps (**MKR 1.2, 2.1, 2.2**) Visualizing and presenting results of a survey (**MKR 1.1, 1.3, 3.1,3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 4.4**)
5	**Englisch**	UV V – *Let's go shopping*- Shopping dialogues – describing events	Chatting on the internet: chat features and producing a chat (**MKR 1,2, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4)** Telephone dialogues and voice messages (**1.2, 3.2, 3.3, 3.4**)
5	**Erdkunde**	UV - Einführung in die Karten-App des ipads oder vom Satellitenbild zur Karte - Kennt ihr euch aus? Erstellung eigner Skizzen	MKR **1.1, 2.2, 4.2**
5	**Erdkunde**	UV - Gezielte Internetrecherche - Woher kommen unsere Nahrungsmittel? Woher kommt mein Frühstücksei?	MKR **1.1, 2.2, 2.3, 5.2**
5	**Erdkunde**	UV - Erholung und Urlaub um jeden Preis? Meinen Traumurlaub nachhaltig gestalten mittels Internetrecherche mit dem ipad	MKR **1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.2, 2.3, 4.1, 4.2, 4.3**
5	**Mathematik**	UV I Zahlen und Größen	**MKR 1.2** Digitale Werkzeuge zur Erstellung von Tabellen und Diagrammen nutzen. **MKR2.1** Mit digitalen Werkzeugen Informationen recherchieren
5	**Mathematik**	UV II Symmetrie	**MKR 1.2** Digitale Werkzeuge zur Bearbeitung geometrischer Aufgaben (Strecken, Geraden, Spiegelungen) einsetzen.

5	**Mathematik**	UV III Rechnen	**MKR 1.2** Digitale Werkzeuge zur Nutzung von Tabellenkalkulationsprogrammen verwenden (z.B. Terme berechnen lassen).
5	**Mathematik**	UV IV Flächen	**MKR 1.2** Digitale Werkzeuge nutzen, um mit dynamischer Geometriesoftware zu arbeiten.
5	**Mathematik**	UV V Körper	**MKR 1.2** Digitale Werkzeuge zur Veranschaulichung dreidimensionaler Körper einsetzen.
5	**Musik**	UV: „Der Soundtrack meines Alltags – individuelle Nutzung von Musik in typischen Situationen“	**MKR 1.2** Bedienen und Anwenden: verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen --> **Dezibel-App als Lärm-Messgerät, Bestimmung der genauen Dezibel, App: Lärmampel**
5	**Musik**	UV: „Das Leben und die Musik der Mozartkinder – Vergleich mit der eigenen musikalischen Biografie“	**MKR 4.1** Produzieren und Präsentieren: Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen --> **Kurzes Feature/Hörspiel zu Mozart mit Hilfe der App Garage Band herstellen unter Berücksichtigung des historischen Zusammenhangs**
5.1	**Praktische Philosophie**	UV: Ich und mein Leben (Fragenkreis 1)	**MKR 1.4** Bedienen und Anwenden – Datenschutz und Informationssicherheit: Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten **Beispiel**: Die Schüler*innen reflektieren ihr persönliches Internetauftreten auf social-Media Plattformen und welche Informationen und Daten sie über sich preisgeben, um über mögliche Risiken zu diskutieren.
5.1	**Praktische Philosophie**	UV: Leben von und mit der Natur (Fragenkreis 5)	**MKR 2.2** Informationsauswertung: Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten **Beispiel**: Die Schüler*innen beschäftigen sich mit Naturschutzorganisationen wie bspw. WWF und filtern u.a. die relevanten Informationen aus der Homepage heraus.
5.2	**Praktische Philosophie**	UV: „Gut“ und „böse“ (Fragenkreis 3)	**MKR 3.4** Cybergewalt und -kriminalität: Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von

			Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen **Beispiel**: Schüler*innen beschäftigen sich unter dem Gesichtspunkt Cybergewalt mit Cybermobbing und diskutieren vor dem Hintergrund was „gut“ und „böse“ ist, über angebrachte Strafe.
5.2	**Praktische Philosophie**	UV: Regeln und Gesetze (Fragenkreis 4)	**MKR 3.2** Kommunikations- und Kooperationsregeln: Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten **Beispiel**: Schüler*innen reflektieren anhand von Chat-Beispielen oder Kommentaren unter Videos, ob und welche Unterschiede sie in der digitalen Kommunikation wahrnehmen und formulieren wünschenswerte Regeln für einen respektvollen Umgang.
5.2	**Praktische Philosophie**	UV: Medienwelten (Fragenkreis 6)	**MKR: 5.1** Medienanalyse: Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren **Beispiel**: Die Schüler*innen setzen sich mit verschiedenen Medien auseinander, um Unterschiede und Gemeinsamkeiten in der Nutzung/Auswirkung herauszuarbeiten.
Jahrgangsstufe 6			
6	**Biologie**	UV Aufbau des Herzens	**MKR 4.1** Medienproduktion und Präsentation z.B. https://plattform.fobizz.com/unterrichtsmaterialien/1622-aufbau-des-herzens, Möglich wäre auch die Erstellung mittels Scratch
6	**Deutsch**	UV I: Erfindungen: sehr patent - sich und andere informieren, Sachtexte lesen und verstehen, im Internet gezielt informieren, ggf. Referate vorbereiten und halten	**MKR 2.1** Informationsrecherche, 2.2 Informationen richtig verarbeiten, ggf. **MKR 4.1** Produzieren und Präsentieren: Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren (Deutschbuch S.27)
6	**Deutsch**	UV II: Versunkene Welten - Satzglieder untersuchen und verwenden, ggf. Zeichensetzung	**MKR 4.1** Medienproduktion und Präsentation (Buch S.23)
6	**Deutsch**	UV III**:** Perspektive wechseln- einen Jugendroman lesen, untersuchen und gestalten	**MKR 1.1** Bedienen und Anwenden- z.B. Ein Rollenspiel aufnehmen, **4.1** Medienproduktion und Präsentation, **4.2** Gestaltungsmittel - z.B. Cover eines Buches beurteilen, **5.2** Meinungsbildung
6	**Deutsch**	UV IV: Natur erleben - sachlich funktional beschreiben und berichten	**MKR 1.1** Bedienen und Anwenden, **4.1** Medienproduktion und Präsentation: Ein Erklärvideo herstellen
6	**Deutsch**	UV V: Muss man immer die Wahrheit sagen? Fabeln und Sagen entdecken, untersuchen und gestalten	**MKR 4.1** Medienproduktion und Präsentation (Buch S.134, 137) / Erklärvideo
6	**Deutsch**	UV VI: Standpunkte vertreten: diskutieren, argumentieren und überzeugen	**MKR 3.1** Digitale Kommunikation gestalten, **3.2** Durch digitale Kommunikation an der Gesellschaft teilnehmen, **5.1** Medienanalyse

		Integriert in die Bearbeitung aller Unterrichtsvorhaben: Rechtschreibung, Grammatik und Zeichensetzung	(Vor- und Nachteile von Chatdiskussionen diskutieren, Gesprächsregeln für den Chat (Buch Seite 40-41) **MKR 1.2:** Digitale Werkzeuge zur Textverarbeitung kennen, 6.1 Grundlegende Funktionsweisen von Textverarbeitungsprogrammen kennen
6	**Englisch**	UV I It's my party!	School days in Britain and Germany: producing a flyer (**MKR 1.2, 4.1, 4.2**) Party invitations: writing and replying to a party in vitation (**MKR 1.2, 4.1, 4.2**)
6	**Englisch**	UV II – My friends and I	Taking and using photos of other: following the rules (**MKR 1.4, 4.4**) Using a dictionary (**MKR 1.2, 2.1, 5.1**) Yearbook travel report: panning, writing and improving a travel report (**MKR 1.2, 1.3, 3.1**)
6	**Englisch**	UV III – London is amazing	Places in London: finding places on a printed or digital map (**MKR 2.1**) Walking Tour of London: taking a walking tour online (**MKR 1.2**) Working with a map of the Tube and the DLR (**MKR 1.2**) A day out in London: Working with film scenes (**MKR 2.1, 2.2**) Using smartphones on a trip: Reflecting on useful smartphone use (**MKR 5.4**) How to find information on a website: Skimming and scanning internet texts (**MKR 2.1, 2.2**) Our tour of London: planning and presenting sightseeing tours for a class trip to London (**MKR 1.2, 2.1, 4.1, 4.2**)
6	**Englisch**	UV IV – Sport is good for you	Talking about sports: using word clouds (**MKR 1.2**) News reports: understanding, writing and presenting news reports (**MKR 1.2, 2.3, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2**) Talking and posting selfies (**MKR 5.1, 5.3, 5.4**)
6	**Englisch**	UV V – Stay in touch	Media collocations: talking about media (**MKR 5.1, 5.3**) Media use: learning about the positive and negative sides of different media (**MKR 5.1, 5.2, 5.3**) Media in one's life: writing about media use in one's life (**MKR 5.1, 5.3, 5.4**) Advice about social networking sites: making a poster and presenting it (**MKR 3.2, 3.3, 5.1, 5.4**) How to deal with cyberbullying: preparing a short presentation (**MKR 3.1, 3.3, 3.4,**

			5.3) Asking for and giving advice: writing to an agony aunt (**MKR 3.1, 4.1, 4.2, 5.1,5.2**)
6	**Englisch**	UV VI – Goodbye Greenwich	Booking a train ticket on the internet (**MKR 2.1**) The British Isles: completing and illustrating a poem (**MKR 4.2, 4.3**) Travelling information: finding information online (**MKR 2.1, 2.2, 2.3**) The British Isles: preparing and playing a quiz (**MKR 2.1, 2.2, 4.2**) Stories and legends: using the internet for research on famous characters (**MKR 2.1, 2.2**)
6	**Geschichte**	UV I: frühe Kulturen und frühe Hochkulturen	**MKR 2.1** und **MKR 2.2**: digitale Recherche für Kurzvorträge;
6	**Geschichte**	UV II: Antike Lebenswelten: Griechische Poleis und Imperium Romanum	**MKR 2.1** & **2.2**: digitale Recherche für Kurzvorträge **MKR 4.1** & **4.2**: Medienprodukte adressatengerecht planen & Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen
6	**Geschichte**	UV III: Lebenswelten und Herrschaftsform im Mittelalter	**MKR 2.1** & **2.2**: digitale Recherche für Kurzvorträge **MKR 5.4** : Medien und ihre Wirkungsweise beschreiben und kritisch reflektieren In Ansätzen: **5.1-4** Analysieren und reflektieren von Medien
6	**Kunst**	UV: Zeichnen/Comic UV: Plastisches Arbeiten z.B. Ton	Comic Story boards erstellen, Stop Motion Film mit *StopMotion* **(MKR 1.1, 1.2,1.3, 1.4, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4)**
6	**Mathematik**	UV I Brüche – das Ganze und seine Teile	**MKR 5.1** Einsatz verschiedener Medien reflektieren. **MKR 5.2** Meinungsbildung durch Medien analysieren und reflektieren.
6	**Mathematik**	UV II Brüche in Dezimalschreibweise	-
6	**Mathematik**	UV III Zahlen addieren und subtrahieren	-
6	**Mathematik**	UV IV Muster und Figuren	**MKR 1.2** Einsatz dynamischer Geometriesoftware bei Verschiebungen, Kreisen, Kreisfiguren, Drehungen.
6	**Mathematik**	UV V Zahlen multiplizieren und dividieren	-
6	**Mathematik**	UV VI Daten	**MKR 1.2** Digitale Werkzeuge zur Erstellung von Tabellen und Diagrammen zur Auswertung von Untersuchungen verwenden.

6	**Mathematik**	UV VII Beziehungen zwischen Zahlen	**MKR 6.3** Algorithmen erkennen und fortführen. **MKR 1.2** Tabellenkalkulationsprogramme verstehen.
6	**Physik**	UV: Wie funktioniert ein Thermometer?	**4.1** Medienproduktion und Präsentation
6	**Physik**	UV: Wie schützt man sich vor Lärm?	**2.1** Informationsrecherche
6.1	**Praktische Philosophie**	UV: Der Mensch in der Gemeinschaft (Fragenkreis 2)	**MKR 2.4** Informationskritik**:** Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen **Beispiel**: Die Schüler*innen lernen kritischen Umgang mit Medieninhalten, indem sie kriterienorientiert unangemessene Medieninhalte erkennen (z.B. über klicksafe.de).
6.1	**Praktische Philosophie**	UV: Umgang mit Konflikten (Fragenkreis 2)	**MKR 3.3** Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft: Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten **Beispiel**: Die Schüler*innen setzen sich mit toxischem Verhalten im Internet durch bspw. medial ausgetragenen Konflikten auseinander und beschäftigen sich mit der ethischen Frage "Wie wollen wir miteinander leben?"
6.2	**Praktische Philosophie**	UV: „Schön" und „hässlich" (Fragenkreis 6)	**MKR 5.4** Selbstregulierte Mediennutzung: Medien und ihre Wirkung beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen **Beispiel**: Schüler*innen suchen für sie „schöne" und „hässliche" Beträge, Posts, Fotos etc., beschreiben die Wirkung auf sie, begründen die Wahl ihres „schönen" bzw. „hässlichen" Mediums und reflektieren kritisch ihre Wahl und Einschätzung, indem sie Gründe für ihre Wahl suchen und diese hinterfragen.
6.2	**Praktische Philosophie**	UV: Leben und Feste in unterschiedlichen Religionen	**MKR 2.1** Informationsrecherche: Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

		(Fragenkreis 7)	**Beispiel**: Schüler*innen suchen im Internet nach Informationen zu den unterschiedlichen Festen in den fünf Weltreligionen, um ihre Ergebnisse anschließend präsentieren/ausstellen zu können.
6	**Wirtschaft-Politik**	UV I: Demokratische Strukturen und Zusammenleben in der Schule	**MKR 1.2** (Digitale Werkzeuge) Durchführung einer digitalen Befragung
6	**Wirtschaft-Politik**	UV II: Unendliche Bedürfnisse und knappe Güter, Herausforderungen und Ziele für unsere gemeinsame Zukunft (Nachhaltigkeit)	**MKR 2.1** (Informationsrecherche) Digitale Markterkundung
6	**Wirtschaft-Politik**	UV III: Vielfalt in der sich wandelnden Gesellschaft	**MKR 5.1** (Medienanalyse) Analyse der Darstellung von Familien
6	**Wirtschaft-Politik**	UV IV: Leben in der digitalisierten Welt	**MKR 5.4** (Selbstregulierte Mediennutzung) Führung eines digitalen Medientagebuchs
6	**Wirtschaft-Politik**	UV V: Einfluss von Medien auf Konsumentscheidungen und Meinungsbildung	**MKR 5.2** (Meinungsbildung) Produktion von Werbevideos/Nachrichtenvideos
6	**Wirtschaft-Politik**	UV VI: Demokratische Beteiligung in Stadt und Gemeinde	**MKR 1.2** (Digitale Werkzeuge) Erkundung der Stadt Köln mit einem digitalen *Biparcours*

Mittelstufe, 7 – 10:

Klasse/Jgst	Fach	Unterrichtsvorhaben / Thema	Medienkompetenzen
		Jahrgangsstufe 7	
7	**Deutsch**	UV I Was ist was?	**MKR 2.1** Mit digitalen Werkzeugen recherchieren, **2.2** Informationen und Daten aus Medienangeboten auswerten (DK S. 16), **2.3** Informationsbewertung, **2.4** Informationskritik, **3.1** Digitale Kommunikation gestalten, **3.2** Regeln für digitale Kommunikation, **3.3.** Digitale Kommunikation als aktive Teilhabe an der Gesellschaft (DK S. 36), **3.4** Risiken kennen **4.1** Medienprodukte gestalten und präsentieren (DK S. 26f.), **4.2** Mediengestaltung untersuchen und reflektieren, **4.3** Quellenangaben, **5.2** Meinungsbildung durch Medien**, 5.4** Mediennutzung reflektieren (DK S. 36)
7	**Deutsch**	UV II Besondere Begegnungen	**MKR 1.2** Digitale Werkzeuge zur Textverarbeitung nutzen, **4.1** Medienprodukte gestalten und präsentieren (DK S. 111, 117)

7	**Deutsch**	UV III Preisgekrönt	**MKR 1.2** Digitale Werkzeuge zur Textverarbeitung nutzen, **2.2** Informationen und Daten aus Medienangeboten auswerten, **2.3** Informationsbewertung, **2.4** Informationskritik, (DK S. 71), **4.1** Medienprodukte gestalten und präsentieren (AutorInnenporträt, Lesetagebuch)
7	**Deutsch**	UV IV Balladen	**MKR 1.2** Digitale Werkzeuge zur Textverarbeitung nutzen**, 2.1** Mit digitalen Werkzeugen recherchieren (DK S. 146), **4.1** Medienprodukte gestalten und präsentieren (DK S. 148, S. 150, S. 155), **4.2** Mediengestaltung untersuchen und reflektieren, **5.1** Vielfalt der Medien untersuchen (DK S. 158)
7	**Deutsch**	UV V Merkmale und Besonderheiten dt. Sprache	**MKR 1.2** Digitale Werkzeuge zur Textverarbeitung nutzen (DK S. 197), **4.1** Medienprodukte gestalten und präsentieren
7	**Deutsch**	UV VI Macht Werbung!	**MKR 2.1** Mit digitalen Werkzeugen recherchieren (DK S. 183), **4.1** Medienprodukte gestalten und präsentieren (DK S. 193), **4.2** Mediengestaltung untersuchen und reflektieren (DK S. 187), **5.1** Vielfalt der Medien untersuchen (DK S. 187ff.), **5.2** Meinungsbildung durch Medien (DK S. 180, 184, 187), **5.3** Den Einfluss digitaler Medien auf Realitätswahrnehmung und Identitätsbildung untersuchen (DK S. 184), **5.4** Selbstregulierte Mediennutzung (DK S. 190f.)
7	**Englisch**	UV I – *Find your place*	Idols in the media: building your own identity **(MKR 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4)** Typical statements: Creating a survey **(MKR 1.2, 1.3, 1.4, 4.1, 4.2, 4.4,)** Writing a song/poem: using a dictionary **(MKR 1.2, 2.1,)** Reflecting your personal media usage **(MKR 5.1, 5.2, 5.3, 5.4)** Reacting to new situations: filming a scene **(MKR 1.2, 1.2, 4.1, 4.2, 4.4)**
7	**Englisch**	UV II – *Let's go to Scotland*	Presenting your country: creating a slideshow **(MKR 1.1, 1.2, 1.34.1, 4.2)** Travelling around Scotland: **(MKR 2.1, 2.2, 2.3.2.43.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4)** ● researching information about Scotland ● creating a quiz ● writing a blog

			● Choosing pictures for a brochure Small talk: writing a film script **(MKR 4.1, 4.2, 4.3. 4.4)**
7	**Englisch**	UV III – *What was it like?*	British history: presenting a historical object **(MKR 2.1, 2.2, 2.3, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4)** Editing pictures: vocabulary **(MKR 2.1, 2.2, 4.1, 4.2)** A tour of Bath: taking a multimedia tour **(MKR 1.2, 2.1, 2.2)** British history/German history: researching the internet for events/people **(MKR 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 4.1, 4.2)** Important objects in your life: create a poster/vlog **(MKR 4.1, 4.2, 4.3)** On- & offline communication: create a tutorial on how to write different types of messages (email, letter, text message) **(MKR 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 4.3.4.4)**
7	**Englisch**	UV IV – *On the move*	Destinations for a school trip: researching the internet on how to get there **(MKR 1.2, 2.1, 2.2)** Working with films: design a film poster and present it in a gallery walk **(MKR 1.2, 2.2, 4.1, 4.2, 4.3)**
7	**Erdkunde**	UV - Was geht ab in der Welt? - Recherchen und Präsentationen zu Naturkatastrophen und/oder Landschaftszonen	MKR **1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 4.1, 4.2, 4.3**
7	**Französisch**	UV I C'est parti!	MKR 1.2: Modellvideos zum Lernen nutzen (S. 8-15), 1.2 Den französischen Namen des eigenen Wohnorts recherchieren (S. 8)
7	**Französisch**	UV II Bienvenue à Paris!	MKR 1.1, 3.1: Einen Rap auf einen Beat aufnehmen (S. 30)
7	**Französisch**	UV III Ma famille	MKR 1.2, 2.1: ein Onlinewörterbuch verwenden (S. 52), Rechtschreibprüfung und Sonderzeichen (S. 53)
7	**Französisch**	UV IV Ma chambre et moi	MKR 1.2: Einen Vortrag mit digitaler Hilfe einüben (S. 78)
7	**Französisch**	UV V Au collège	MKR 1.1, 1.4, 4.2, 4.4: Eine Filmaufnahme planen: Text- und Kameraeinstellung (S. 101), Rechtliche Hinweise zum Filmen von Personen (S. 100)
7	**Französisch**	UV VI Un pique-nique	MKR 1.2: Sonderzeichen auf der Smatphone-Tastatur (S. 114)

7	**Chemie**	UV I Chemie - eine Naturwissenschaft	**MKR 2.1** Mit digitalen Werkzeugen recherchieren (GHS/Gefahrstoffe und Sicherheitsmaßnahmen recherchieren)
7	**Chemie**	UV II Stoffe und Stoffeigenschaften	**MKR 2.1** Mit digitalen Werkzeugen recherchieren (Recherche zur (Ab)Wasseraufbereitung in Köln), **4.2** Mediengestaltung untersuchen und reflektieren (Animation der Aggregatzustände im Teilchenmodell, Animation von Fließschemata zur Wasseraufbereitung)
7	**Geschichte**	UV I Städte und Handel im Mittelalter	**MKR 2.1, 4.1, 5.1**: Spuren des Mittelalters in Köln recherchieren; **MKR 2.3, 5.1**: Dokutainment zur Stadt im Mittelalter hinterfragen: Macht Stadtluft frei?; **MKR 2.1, 4.1**: Die Hanse im Stadtmarketing heute recherchieren
7	**Geschichte**	UV II Menschen begegnen einander – Religion und Kultur im Mittelalter	**MKR 1.2, 5.1**: Moschee von Cordoba virtuell erkunden und untersuchen; **MKR 2.1, 2.2:** Recherche zum jüd. Mittelalter in Köln; dazu auch Kompetenztraining Wikipedia (inkl. **MKR 2.3. 4.3, 4.4, 5.1, 5.2); MKR 5.3**: Chancen von Digitalisierung hist. Quellen beurteilen
7	**Geschichte**	UV III Aufbruch in eine neue Zeit	**MKR 1.2, 2.1, 2.2, 4.1, 5.1**: die Uffizien in Florenz bereisen und Renaissance-Kunst als solche erläutern; Recherche zum “Projekt Gutenberg” und Vergleich mit der Revolution des Buchdrucks - Erläuterung der Ziele; Recherche und kritischer Vergleich von Abbildungen der "Entdeckung” in Amerika 1492 in engl. Dtsch. Sp. Wikipedia; Recherche zum “Columbus Day” heute (auch 5.3, 5.4: Reflexion der Rolle Sozialer Medien wie tiktok in der Debatte); **MKR 2.3, 5.1. 5.2**: Die Website über die “Fugger” - Selbstdarstellung oder Wissensvermittlung?
7	**Geschichte**	UV IV Reformation und Glaubenskonflikte in Europa	**MKR 1.2, 2.1, 2.2::** Darstellung des Westf. Friedens im virtuellen Münzkabinett; **MKR 4.3, 5.1**: Chancen und Grenzen der Luther-App erläutern
7	**Kunst**	UV: Linoldruck UV: Grafik z.B. Typografie/Plakatgestaltung – Collage - Tusche	Tonwertbestimmung eines Fotos **(MKR 1.1, 1.2,1.3, 1.4)** Plakaterstellung mit *InDesign* **(MKR 1.1, 1.2,1.3, 1.4, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2, 5.3)**

7	**Latein**	LATEIN- Alle Angaben beziehen sich auf unser Lehrwerk Pontes (2020) aus dem Klett-Verlag, in dem alle Aufgaben zur Medienkompetenz deutlich mit einem roten Kästchen MK gekennzeichnet werden. Bedienen des Vokabeltrainers „Navigium“ auf i-Pads	**1.1** Medienausstattung
7	**Latein**	Umgang mit Log-in Daten	**1.4** Datenschutz
7	**Latein**	Eingabe von Online-Codes, z.B. S. 3, 23, 36, 296 Internetrecherchen, z.B. S. 72 Interaktiver Stadtplan S. 44 3D-Rekonstruktion S. 48, 54, 61	**2.1** Informationsrecherche
7	**Latein**	Quellen zum zusätzlichen Informationserwerb nutzen, z.B. S. 16, 48, 61 Informationen strukturieren, umwandeln, aufbereiten, z.B. S. 36, 44, 50	**2.2** Informationsauswertung
7	**Latein**	Risiken und Auswirkungen kennen S. 82 Aufgabe zu „Trojanern“	**3.4** Cybergewalt und -kriminalität
7	**Latein**	Nutzung geeigneter Medien, eine Präsentation erstellen S. 73 Szenische Darstellung S. 23, 32, 55, 67 Eine Collage erstellen S. 33, 58 Einen Comic, eine Bildergeschichte zeichnen, S. 59, 90, Präsentation: S. 56	**4.1** Medienproduktion und Präsentation
7	**Latein**	Quellenursprung überprüfen (Hg. einer Website, Autor einer Quelle) S. 72, S. 165	**4.4** Quellendokumentation
7	**Latein**	Medieneinsatz planen S. 73 Umgang mit digitalen Wörterbüchern (Begleitbuch)	**5.1** Medienanalyse
7	**Latein**	Klass. Unterhaltungsformen (Gladiatorenkämpfe, Wagenrennen, Theater) im Vergleich mit heutigen Freizeitangeboten S. 68, Nr. 1	**5.4** Selbstregulierte Mediennutzung

		Chancen und Risiken von Mediennutzung S. 49	
7	**Mathematik**	UV I Rechnen mit rationalen Zahlen	**MKR 1.2** Tabellenkalkulationsprogramme zielgerichtet einsetzen
7	**Mathematik**	UV II Zuordnungen	**MKR 1.2** Graphen mithilfe von Tabellenkalkulationsprogrammen zeichnen und Untersuchung von Zuordnungen.
7	**Mathematik**	UV III Prozentrechnung – Zinsrechnung	**MKR 1.2** Digitale Werkzeuge zur Kontrolle von Lösungen einsetzen. **MKR 2.1** Zinssatzentwicklungen recherchieren**. MKR 1.2** Zinseszinsen mit digitalen Werkzeugen ermitteln. **MKR 1.2 und 6.2** Prozent und Zinsrechnung auf allgemeine Konsumsituationen anwenden und dazu anwendungsbezogene Tabellenkalkulationen mit relativen und absoluten Zellbezügen erstellen.
7	**Mathematik**	UV IV Terme und Gleichungen	**MKR 1.2** Mit digitalen Werkzeugen Gleichungen durch systematisches Probieren lösen.
7	**Mathematik**	UV V Konstruieren und Argumentieren	**MKR 1.2** Winkelarten mit DGS konstruieren und bestimmen. **MKR 1.2** Dreiecke konstruieren.
7	**Musik**	UV: „Mit Ohren sehen – das Zusammenspiel von Bild und Ton in der Filmmusik“	**MKR 4.1** Produzieren und Präsentieren: Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen -->**Eigene Vertonung einer Filmszene** mit Hilfe digitaler Werkzeuge (iMovie, Capcut, GarageBand)
7	**Musik**	UV: „Rock’n’Roll - zwischen Popularität, Rebellion und Rassismus“	**MKR 1.2** Bedienen und Anwenden: verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen -->Blues-Schema mit der App „GarageBand“ einüben und spielerisch einfache Improvisationen mittels Blues-Skala realisieren.
7	**Spanisch**	UV: presentarse a) yo y mi familia b) mi colegio y mi ciudad Projekt: unsere Stadt/Schule vorstellen	**MKR 1.2** Digitale Werkzeuge **MKR 4.2** Gestaltungsmittel **MKR 5.3** Identitätsbildung

7.1	**Praktische Philosophie**	UV: Geschlechtlichkeit und Pubertät (Fragenkreis 1)	**MKR 5.3** „Identitätsbildung: „Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen." **Beispiel**: Die SuS analysieren die Online-Auftritte ihrer Vorbilder und reflektieren über mögliche negative Einflüsse von Social-Media in Bezug auf ihre eigene Identitätsbildung.
7.1	**Praktische Philosophie**	UV: Gewalt und Aggression (Fragenkreis 3)	**MKR 3.4** Cybergewalt und -kriminalität: Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen **Beispiel**: Die SuS lernen verschiedene Formen von Cybermobbing kennen und entwickeln ein Regelwerk für einen respektvollen Umgang miteinander im Netz.
7.2	**Praktische Philosophie**	UV: Technik – Nutzen und Risiken (Fragenkreis 5)	**MKR 2.1** Informationsrecherche: Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden **Beispiel**: Die SuS recherchieren im Netz nach wichtigen technischen Errungenschaften und gestalten und präsentieren darauf aufbauend digitale Plakate.
7.2	**Praktische Philosophie**	UV: Freundschaft, Liebe und Partnerschaft (Fragenkreis 2)	**MKR 3.3** Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft: Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten **Beispiel**: Die SuS reflektieren über den Wert von Freundschaften im Netz und Freunde in sozialen Netzwerken und führen eine Pro- und Contra-Debatte zum Thema „digitale Freunde“ durch.
7	**Wirtschaft-Politik**	UV I: Identität und Lebensgestaltung (Werte, Rollen, Konflikte)	**MKR 4.1** (Medienproduktion) Produktion eines Podcasts
7	**Wirtschaft-Politik**	UV II: Jugendliche und das Recht (Staat und Rechtsstaat, Strafprozess-Zivilprozess)	**MKR 3.4** (Cybergewalt und -kriminalität) Fallsubsumption Cybermobbing
7	**Wirtschaft-Politik**	UV III: Konsum / Verbraucherrechte / Medien (Kaufvertrag / Verbraucherrechte, -politik, nachhaltiger Konsum)	**MKR 1.3** (Datenorganisation) Erstellung eines digitalen Haushaltsplans mit Tabellenkalkulationsprogramm

7	**Wirtschaft-Politik**	UV IV: Umgang mit Geld (Digitaler Zahlungsverkehr / Kredite / Überschuldung)	**MKR 6.1** (Prinzipien der digitalen Welt) Analyse der Möglichkeiten und Risiken digitalen Zahlungsverkehrs
7	**Wirtschaft-Politik**	UV V: Grundlagen der Demokratie in Deutschland, Klimapolitik	**MKR 1.4** (Datenschutz und Informationssicherheit) Analyse digitaler Wahlinstrumente
		Jahrgangsstufe 8	
8	**Biologie**	UV Ökologie: Recherche zum Borkenkäfer – ein Forstschädling	**MKR 2.1** Informationsrecherche z.B. mit der Suchmaschine „Blinde Kuh"; **Informationsauswertung 2.2** z.B. mit den iPads aus dem Biologie-Trakt --> **Ökologischer Fußabdruck** → online individuell ermitteln lassen (IPad) --> **Bestimmungs-Apps** (z.B. Pl@ntNet, Vogelführer), App „Waldfiebel" (Ökosystem Wald erkunden)
8	**Biologie**	UV Mensch und Gesundheit UV Hormonelle Reaktion	**MKR 4.1** Medienproduktion und Präsentation --> Erklärvideo zur Bauchatmung (z.B. mit CapCut od. iMovie)
8	**Biologie**	UV Mensch und Gesundheit	**MKR 4.1** Produzieren und Präsentieren: Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen --> **Podcast Reihe zu den jeweiligen STI's**
8	**Biologie**	UV Ökologie: Wald als Kohlenstoffsenker	**MKR 1.2** Bedienen und Anwenden: verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen --> https://apps.zum.de/apps/21105 (kurze interaktive Information)
8	**Biologie**	Viren und Bakterien als Krankheitserreger	**MKR 1.2** Bedienen und Anwenden: verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen --> **Escape Room**: https://apps.zum.de/apps/18150
8	**Deutsch**	UV I Was die Welt bewegt	**MKR 1.1** Mediengeräte einsetzen**, 1.2** Digitale Werkzeuge zur Textverarbeitung nutzen (Klassenzeitung gestalten), **2.2** Informationen und Daten aus Medienangeboten auswerten (DK S. 175, 177), **2.3** Informationsbewertung (DK S. 178), **2.4** Informationskritik (DK S. 193), **3.1** Digitale Kommunikation gestalten (Interaktive Ressortkonferenz), **4.1** Medienprodukte gestalten und präsentieren (Klassenzeitung gestalten), **4.2** Mediengestaltung untersuchen und reflektieren (DK S. 175, 177, 184), **4.3** Quellenangaben (DK S. 193), **5.1** Vielfalt der Medien untersuchen (DK S. 175, 176), **5.2** Meinungsbildung durch Medien

			(DK S. 177, 184, 193), **5.4** Selbstregulierte Mediennutzung (DK S. 177, 193)
8	**Deutsch**	UV II Alles unter Kontrolle?!	**MKR 1.2** Digitale Werkzeuge zur Textverarbeitung nutzen, **4.1** Medienprodukte gestalten und präsentieren, **5.2** Meinungsbildung durch Medien (DK S. 54, 61), **5.4** Selbstregulierte Mediennutzung (DK S. 43f.)
8	**Deutsch**	UV III In vielen Sprachen zu Hause	**MKR 1.2** Digitale Werkzeuge zur Textverarbeitung nutzen, **2.1** Mit digitalen Werkzeugen recherchieren (DK S. 247), **4.1** Medienprodukte gestalten und präsentieren (DK S. 205, 257)
8	**Deutsch**	UV IV Gemeinsam statt einsam	**MKR 1.2** Digitale Werkzeuge zur Textverarbeitung nutzen (DK S. 136f., 143), **4.1** Medienprodukte gestalten und präsentieren (DK S. 136f.), **4.2** Mediengestaltung untersuchen und reflektieren
8	**Deutsch**	UV V Unerwartete Begebenheiten	**MKR 1.2** Digitale Werkzeuge zur Textverarbeitung nutzen (DK S. 107), **4.1** Medienprodukte gestalten und präsentieren (DK S. 93, 95, 111), **4.2** Mediengestaltung untersuchen und reflektieren (DK S. 126-131), **5.1** Vielfalt der Medien untersuchen (DK S. 126-131), **5.3** Den Einfluss digitaler Medien auf Realitätswahrnehmung und Identitätsbildung untersuchen (DK S. 126-131), **5.4** Selbstregulierte Mediennutzung
8	**Deutsch**	UV VI Fremde, Feinde, Freunde?	**MKR 1.2** Digitale Werkzeuge zur Textverarbeitung nutzen (Regieanweisungen erstellen), **4.1** Medienprodukte gestalten und präsentieren (Szenenausschnitt verfilmen)
8	**Englisch**	UV I - *Living in America*	Country of contrast: researching information about the US (**MKR 2.1, 2.2, 4.1, 4.2**) Online dictionaries: American vs British English (**MKR 1.2**) American school life: creating a digital yearbook (**MKR 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 4.4**)
8	**Englisch**	UV II – *A nation invents itself*	The face of America: creating a collage (**MKR 2.1, 2.2, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4**) Key points in American history: creating a collaborative timeline (**MKR 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2**) Oral historian for a day: writing a report (**MKR 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.2, 2.3, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4**) The importance of visuals: dealing with visuals/statistics and creating infographics (**MKR 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 5.1**)

8	**Englisch**	UV III – *City of dreams: New York*	Tour guide for a day: planning and visualising a tourist tour (**MKR 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2**) A pocketful of NYC dreams: producing a podcast interview (**MKR 1.2, 1.3, 1.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1**)
8	**Englisch**	UV IV – *The Pacific Northwest*	How to argue your points: participating in an online-debate (**MKR 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 4.4**) The PNW's national parks: creating a website/digital leaflets (**MKR 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4**)
8	**Erdkunde**	UV - Globale Disparitäten – Beispiele von Kinderarbeit rund um den Globus – kritische Recherche von Fakten zur Kinderarbeit und Erstellung einer Gruppenpräsentation mittels geeigneter Programme (wie Keynote, Power Point oder Prezi)	MKR -**1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 4.1, 4.2, 4.3, 5.2**
8	**Französisch**	UV I Bienvenue à Nantes!	MKR 2.1 & 4.1: einen virtuellen Stadtrundgang gestalten (S. 24); 4. 1 & 4.2: Ein Webquest produzieren (S. 25); 2.1: Ein Online-Wörterbuch verwenden (S. 17); 5.1 & 2.1-4 zielführende Suchanfragen formulieren (S. 17)
8	**Französisch**	UV II Aventures dans les Pays de la Loire	1.2, 4.1 & 4.2: Ein Hörspiel produzieren und Geräusche in eine digitale Aufnahme einfügen (S. 46); 1.2 & Einen Online-Routenplaner verwenden (S. 44)
8	**Französisch**	UV III Famille: les moments qui comptent	1.2, 4.1 & 4.2: Ein Rollenspiel videographieren und lustige Fehlversuche („le bêtisier") anhängen (S. 75)
8	**Französisch**	UV IV Planète collège	1.2, 3.1 & 3.2, Personenbeschreibung durch kollaborative und digitale Textüberarbeitung (S. 96); 1.2 & 4.1 & 4.2: Ein digitales Wortnetz (carte mentale) zum Thema „Schule" erstellen (S. 85); 1.2 Eine Würfelapp verwenden (S. 86)
8	**Französisch**	UV V Les stars qu'on like	1.2, 2.1-4, 4.1-4.: Eine digitale Präsentation für einen Kurzvortrag gestalten (PowerPoint über Liebslingsstar) (S. 120); 1.2: Die Notizenfunktion bei PowerPoint sinnvoll nutzen (S. 120), 4.3, 4.4 &

			5.4 rechtliche Hinweise zum Verwenden von Musik, Fotos und Videos (S. 120)
8	**Chemie**	UV II Verbrennung	**MKR 2.1** Mit digitalen Werkzeugen recherchieren, **2.2** Informationen und Daten aus Medienangeboten auswerten (Recherche zu Luftschadstoffen, Treibhauseffekt usw.), **MKR 2.3** Informationsbewertung, **5.2** Meinungsbildung durch Medien, **5.3** Den Einfluss digitaler Medien auf Realitätswahrnehmung und Identitätsbildung untersuchen, **5.4** Selbstregulierte Mediennutzung (Carbon Footprint-Strategien erkennen, eigenen berechnen und reflektieren), **4.1** Medienprodukte gestalten und präsentieren, **4.2** Mediengestaltung untersuchen und reflektieren (Zeitlupenvideos bei Verpuffungsreaktionen zur Darstellung des Reaktionsverlaufs)
8	**Chemie**	UV III Metalle und Metallgewinnung	**MKR 2.1** Mit digitalen Werkzeugen recherchieren, **2.2** Informationen und Daten aus Medienangeboten auswerten, **2.3** Informationsbewertung, **5.2** Meinungsbildung durch Medien (Recherche zu Recyclingmöglichkeiten und Stoffkreisläufen (bspw. Aluminium)),
8	**Chemie**	UV IV Elemente und ihre Ordnung I	**MKR 2.1** Mit digitalen Werkzeugen recherchieren, **2.2** Informationen und Daten aus Medienangeboten auswerten (Recherche zu ressourcenschonendem Konsumverhalten in Bezug auf Alkali- und Erdalkalimetalle bzw. -salze)
8	**Geschichte**	UV I Absolutismus und Franz. Revolution	MKR **1.2, 4.1**: digitale Werkzeuge: bebilderte Zeitleisten anlegen; MKR **2.1**: Menschenrechtslage der Gegenwart recherchieren; MKR **2.2**: Schulbuchhörspiel zu Versailles auswerten; **MKR 5.1**: digitalen Versailles-Rundgang analysieren; **MKR 5.1**: analytische Abgrenzung von Darstellungstexten und Geschichtserzählungen
8	**Geschichte**	UV II Nationalstaatsbildung, Kaiserreich	MKR **1.2/4.1**: digitale Werkzeuge nutzen: digitale Denkblasen in die Karikatur “Denker-Club” einsetzen; reflektieren: MKR **1.2, 5.1**: virtuelle Reise in Paulskirche, analytischer Vergleich mit zeitgenössischen Abbildungen im Schulbuch; MKR **1.2, 2.3, 4.1-3, 5.1-3:** reflektieren, kreativ nutzen: Erklärvideos zum Scheitern der Märzrevolution (z. B. MrWissen2Go; begründet digitales Postkartenalbum zum Kaiserreich anlegen); MKR 2.1: Leben von Revolutionären wie Blum bzw. Paulskirchenabgeordneten recherchieren); MKR **2.2**: Grundgesetz digital auswerten als Basis

			für einen Vergleich mit Reichsverfassung (z. B. Stichwortsuche "Parteien"); MKR **4.2, 5.1-3**: Chancen und Grenzen von VR anhand virtueller Website S. 198 oder TimeTravel Cologne – Zeitreise ins Kaiserreich
8	**Geschichte**	UV III Industrialisierung	**MKR 1.2** und **3.1**: Etherpad mit Gewichtung zum kollaborativen Erarbeiten handlungsleitender Fragen zur Industrialisierung nutzen; **MKR 2.1** und **2.2**: Bildrecherche Maschinenfabrik Chemnitz (Überprüfung auf Idealisierung); Recherche zu Kriterien "Weltkulturerbe" - Beurteilung von Zechen als Kulturerben; **MKR 2.3, 4.2, 5.1-3**.: vergleichende Bewertung von Informationsvideos zur sozialen Frage (Vertiefung von oben MrWissen2Go; Anwendung der Kriterien); weitere Vertiefung auf den Abschlussseiten des Kapitels; **MKR 4.2, 5.1**: Inszenierung von Industriekultur im heutigen Ruhrgebiet recherchieren und die Gestaltungsmittel in Fotomotiven reflektieren
8	**Kunst**	Räumliches Zeichnen und Raumkonstruktionen auf der Fläche/raumschaffende Mittel im Bild	Gekippte und Gezwungene Perspektive mit *Capcut (***MKR 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 4.1, 4.2)**
8	**Latein**	Bedienen des Vokabeltrainers „Navigium" auf i-Pads	**1.1** Medienausstattung
8	**Latein**	Umgang mit Log-in Daten	**1.4.** Datenschutz
8	**Latein**	Internetrecherchen, z.B. S. 88, 120, 140. 142. 152, 153, 162, 3D-Rekonstruktion S. 132	**2.1.** Informationsrecherche
8	**Latein**	Inhalte kreativ umsetzen S. 73	**2.2** Informationsauswertung
8	**Latein**	Quellen (Abbildungen, Schaubilder) zum zusätzlichen Informationserwerb nutzen S. 75, 127 Vorkommen von Themen in Filmen und Büchern belegen S. 148	
8	**Latein**	Szenische Darstellung/Video/Hörspiel	**4.1** Medienproduktion und Präsentation

		S. 95, 109, 110, 127, 159	
8	**Latein**	Quellenursprung überprüfen S. 165	**4.3** Quellendokumentation
8	**Latein**	Umgang mit digitalen Wörterbüchern S. 112	**5.1** Medienanalyse
8	**Latein**	Möglichkeiten der Informationsverbreitung und Kommunikation kennen S. 122	**5.3** Identitätsbildung
8	**Latein**	Syntaktische Strukturen digital veranschaulichen S. 147, 186f.	**6.1** Prinzipien der digitalen Welt
8	**Mathematik**	UV I Wahrscheinlichkeiten	**MKR 1.2** Mit digitalen Werkzeugen Experimente simulieren.
8	**Mathematik**	UV II Lineare Funktionen	**MKR 1.2** Funktionen mit digitalen Werkzeugen in verschiedenen Formen (Gleichung, Tabelle, Graph) darstellen. **MKR 1.2** Innermathematische und alltagsnahe Probleme mit Hilfe von Zuordnungen und Funktionen auch mit digitalen Werkzeugen lösen.
8	**Mathematik**	UV III Terme mit mehreren Variablen	**MKR 1.2** Werte von Termen mit Tabellenkalkulationen berechnen.
8	**Mathematik**	UV IV Flächen	**MKR 1.2** Flächeninhaltsformeln mit digitalen Werkzeugen herleiten.
8	**Mathematik**	UV V Lineare Gleichungssysteme	**MKR 1.2** Gleichungssysteme mithilfe von digitalen Werkzeugen lösen.
8	**Mathematik**	UV VI Kreise und Dreiecke	**MKR 1.2** Konstruktionen geometrischer Figuren mithilfe von DGS.
8	**Musik**	UV: „Werben mit Musik – Jingles und Werbelieder analysieren und gestalten“	**MKR 4.1** Produzieren und Präsentieren: Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen --> Entwerfen und Realisieren von Musik (adressatengerecht) für eine Werbeproduktion mit digitalen Werkzeugen, iMovie **MKR 4.2** Mediengestaltung untersuchen und reflektieren: Schüler:innen erläutern und beurteilen den funktionalen Einsatz von Musik in der Werbung im Hinblick auf Absichten und Strategien
8	**Musik**	UV: „Alles nur geklaut – Covern früher und heute“	**MKR 4.1** Produzieren und Präsentieren: Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen --> Entwerfen und Realisieren von gecoverter Musik

			MKR 4.4 Die Schüler:innen beurteilen begründet Fragestellungen des Urheber- und Nutzungsrechts
8	**Spanisch**	UV aspectos culturales a) en México/Chile b) en España Projekt: Kochen/Kochbuch Feiertage/ Día de los Muertos	**MKR 2.2** Informationsauswertung **MKR 2.3** Informationsbewertung **MKR 5.2** Meinungsbildung **MKR 4.3** Quellendokumentation
8	**Physik**	UV:Wie entsteht ein Spiegelbild?	**1.2** Digitale Werkzeuge
8	**Physik**	UV: Wie können wir Planeten sichtbar machen?	**2.1** Informationsrecherche
8.1	**Praktische Philosophie**	UV: Recht und Gerechtigkeit (Fragenkreis 4)	**MKR 4.4** „Rechtliche Grundlagen: „Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- /u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten." **Beispiel**: Die Schüler*innen müssen sich mit Rechten und Gesetzen auseinandersetzen, die in der Werte- und Normenerziehung eine große Rolle spielen. Besonders ein Recht, wie das am eigenen Bild, sind in diesem Bereich zu nennen.
8.1	**Praktische Philosophie**	UV: Ethische Grundsätze in Religionen (Fragenkreis 7)	**MKR 2.1** „Informationsrecherche: „Informationsrecherche zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden." **Beispiel**: Die Schüler*innen können über Recherche sich mit verschiedenen Grundsätzen unterschiedlichster Religionen auseinandersetzen und diese im Anschluss präsentieren.
8.2	**Praktische Philosophie**	UV: „Wahr" und „Falsch" (Fragenkreis 6)	**MKR 5.1** „Medienanalyse: „Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutung kennen, analysieren und reflektieren." **Beispiel**: Die Schüler*innen müssen sich mit Fake News auseinandersetzen. Woher stammt eine vertrauenswürdige Quelle? Woran erkenne ich dies? Besonders im Zeitalter der KI ein schwieriges Unterfangen.
8.2	**Praktische Philosophie**	UV: Glück und Sinn des Lebens (Fragenkreis 7)	**MKR 5.3** „Identitätsbildung: „Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen."

			Beispiel: Die Schüler*innen setzen sich mit verschiedenen Lebensentwürfen auseinander. Liegt der Sinn im Leben eines Influencers? Welche Gefahren lauern?
8	**Wirtschaft-Politik**	UV I: Einblick in die Arbeitswelt	**MKR 6.1** Grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen, verstehen und bewusst nutzen
8	**Wirtschaft-Politik**	UV II: Miteinander leben in der sozialen Marktwirtschaft	**MKR 2.1** Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen **MKR 2.3** Informationen und Quellen kritisch bewerten
8	**Wirtschaft-Politik**	UV III: Politik im Bundesland: Beispiel Nordrhein-Westfalen	**MKR 2.1** Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen, **MKR 2.2** Themenrelevante Informationen aufbereiten **MKR 4.1** Medienprodukte adressatengerecht planen **MKR 4.2** Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen **MKR 5.3** Chancen und Herausforderungen von Medien für die eigene Identitätsbildung nutzen
		Jahrgangsstufe 9	
9	**Englisch**	UV I The music of the US/ California Dreaming	Music genres: researching information about music genres/ bands and presenting them **OR** California dreaming: finding photos and researching information on California and presenting them in a written or oral form (**MKR 2.1, 2.2, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4**)
9	**Englisch**	UV II G´day Australia	regional studies: Australia -getting to know a new culture: researching information about Australia (**MKR 2.1, 2.2, 4.1, 4.2**) -Making and presenting a video tutorial about Australia (MKR **4.1, 4.2, 4.4**) - planning (and presenting) an itinerary to Sydney with exchange students (**MKR 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2**) - working with films (viewing) dealing with the recent history of the indigenous people of Australia: watching and analysing excerpts from the films *Finding Bennelong* (2013) or *Rabbit-Proof Fence (*2002) -acting as a reporter: recording a news report about a current event in Germany (**1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 4.1, 4.2**) -role play: writing a text message to a character in a story (**4.1**) - dealing with sound libraries: using sound effects to make a voice message sound more realistic (**1.1, 1.2, 3.1, 4.1, 4.2**)

9	**Englisch**	UV III The world of work	<u>finding one´s way into the world of work – job opportunities for teenagers:</u> -looking for job advertisements online (**2.1**) -evaluating the effectiveness of job advertisements (**2.3**) -assessing an online career quiz for teenagers (**2.3, 5.2, 5.3**)
9	**Englisch**	UV IV Text and media smart: dealing with news reports, short stories and speeches	<u>dealing with news reports:</u> - writing comments using the correct register ('Netiquette') (**3.2, 3.3, 4.1, 4.2**) <u>dealing with short stories</u>: - recording voice messages and using sound effects (**1.1, 1.2, 1.3, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2**) <u>dealing with speeches</u>: -formatting a speech script (font, font size, line spacing etc.) (**4.2**) -filming your own speech for self – assessment (**1.1, 1.2**)
9	**Erdkunde**	UV - Globaler Handel – Erstellung von Podcasts oder Kurzfilmen zu Fast Fashion oder global vernetzter Landwirtschaft am Beispiel vom westfälischen Schnitzel (oder eigenen Beispielen)	MKR **1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 4.1, 4.2, 4.3, 5.2**
9	**Französisch**	UV I: Voisins frankophones d'Europe	MKR 1.1, 1.2, 1.3, 2.1,2.2, 2.3, 4.1, 4.2: Lesezeichen und Favoriten im Browser anlegen (S.24/25); sich auf französischsprachigen Webseiten zurechtfinden, Ländercodes frankofoner Länder (S.18/19)
9	**Französisch**	UV II: PACA - une région, plusieurs visages	MKR 1.2, 3.1, 4.1, 4.2: kollaboratives Schreiben in Online-Pads, digitale Plattformen zum Teilen und Bewerten von Texten nutzen (S.44/45)
9	**Französisch**	UV III: Vive les échanges franco-allemands!	MKR 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 4.1, 4.2: Tipps zur Video-Post-Produktion (S.68/69); eine Notiz-App verwenden (S.56/66)
9	**Französisch**	UV IV: Bienvenue au Québec!	MKR 1.2, 1.4,2.1,2.2,3.1,4.1,4.2,4.4: rechtliche Hinweise zum Kopieren von Texten oder Textteilen (S.90/91)

9	**Französisch**	UV V: Vivre sa vie, vivre ensemble	MKR 1.2, 1.3, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2: Videos teilen und dazu digital Feedback geben (S.112/113); eine digitale Audio-Ausstellung erstellen (S.104/105)
9	**Geschichte**	UV I Imperialismus und Erster Weltkrieg - Vom Wettstreit der Imperien um „Weltherrschaft“ bis zur „Urkatastrophe“ des 20. Jahrhunderts	In digitalen Sammlungen recherchieren (Geschichte und Geschehen 3; S. 48f, S. 62) - **MKR 1.2** Digitale Werkzeuge, 2.1 Mit digitalen Werkzeugen recherchieren; **2.2** Informationen und Daten aus Medienangeboten auswerten Eine Bundestagsdebatte digital nachverfolgen, weiterführende Informationen recherchieren und adaptieren (Debatte zur Entschädigung von Herero und Nama) (GuG3; S. 61f) - **MKR 2.1; 2.2; 4.2** Gestaltungsmittel z.B. Einen Satirebeitrag (ZDF-Magazin Royal) kritisch dekonstruieren (“Das Humboldt Forum – Raubkunst in Berlin) - **MKR 2.4** Informationskritik, **4.3** Quellendokumentation; **5.1** Medienanalyse Mithilfe des digitale Zeitzeugenportals Informationen sammeln und auswerten (GuG; S. 69), MKR 2.1 Informationsrecherche Feldpostbriefe digital entdecken (GuG; S. 72) - **MKR 2.1** Informationsrecherche Zeitzeichen, Stichtag & Co – einen historischen Podcast entdecken und erstellen (GuG; S. 86) **MKR 2.1, 2.2., 4.1** Medienproduktion und Präsentation
9	**Geschichte**	UV II Unterrichtsvorhaben II: Die Weimarer Republik – zwischen Erfolg und Scheitern	Digitale Wahlplakate sichten und auswerten (GuG3; S. 104f) - **MKR 2.1, 2.2, 2.3** Informationsbewertung, **2.4** Informationskritik Ein digitales Schaubild entwerfen (GuG3; S. 121) - **MKR 1.2, 4.1** Medienproduktion und Präsentation Ein historisches Erklärvideo erstellen (GuG3; S. 127) - **MKR 1.2, 4.1, 4.2** Gestaltungsmittel Online-Angebote (Internetseiten zur Weimarer Republik) vergleichen und bewerten (GuG3; S. 135) - **2.3** Informationsbewertung**, 5.1.** Medienanalyse**, 5.2** Meinungsbildung
9	**Chemie**	UV I Elemente und ihre Ordnung II	MKR **2.1** Mit digitalen Werkzeugen recherchieren, **2.2** Informationen und Daten aus Medienangeboten auswerten (Recherche PSE), **4.2** Mediengestaltung untersuchen und reflektieren (animierte Atommodelle)

9	**Chemie**	UV II Salze und Ionen	MKR **2.1** Mit digitalen Werkzeugen recherchieren**, 2.2** Informationen und Daten aus Medienangeboten auswerten, **2.3** Informationsbewertung, **2.4** Informationskritik (Recherche Salze)
9	**Chemie**	UV III Elektronenübertragungsreaktionen	MKR **2.1** Mit digitalen Werkzeugen recherchieren, **2.2** Informationen und Daten aus Medienangeboten auswerten (Recherche Batterien, Akkus, Brennstoffzelle), 2.3 Informationsbewertung, **2.4** Informationskritik (Daten und Fakten zu erneuerbaren Energien, Klimawandeldebatte und Energiesicherheit, mobile Energieträger usw.) **4.2** Mediengestaltung untersuchen und reflektieren (animierte Modelle von Batterien und Akkus), **5.2** Meinungsbildung durch Medien, **5.3** Den Einfluss digitaler Medien auf Realitätswahrnehmung und Identitätsbildung untersuchen, **5.4** Selbstregulierte Mediennutzung (Daten und Fakten zu erneuerbaren Energien, Klimawandeldebatte und Energiesicherheit, mobile Energieträger usw.)
9	**Kunst**	Design oder Architektur (evtl. Modellbau, Arbeiten mit Holz	Grundrisse entwerfen mit HomeDesign (**MKR 1.1, 1.2,1.3, 1.4, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4**)
9	**Latein**	Bedienen des Vokabeltrainers „Navigium“ auf i-Pads	MKR **1.1** Medienausstattung
9	**Latein**	Umgang mit Log-in Daten	MKR **1.4** Datenschutz
9	**Latein**	Internetrecherchen, z.B. S. 174, 187, 196,	MKR **2.1** Informationsrecherche
9	**Latein**	3D-Rekonstruktion S. 182	
9	**Latein**	Auswahl aus Online-Medienangebot S. 296	MKR **2.2** Informationsauswertung
9	**Latein**	Quellen, Schaubilder, Abbildungen zum zusätzlichen Informationserwerb nutzen S. 176, 180, 214 Inhalte kreativ umsetzen S. 253 Informationen strukturieren, umwandeln, aufbereiten S. 174, 182, 208, 226	
9	**Latein**	Herausgeber einer Website und Autor einer Quelle kritisch bewerten Eine eigene Meinung zu einem fiktiven Video auf einer Internetseite formulieren S. 247	MKR **2.3** Informationsbewertung
9	**Latein**	Szenische Darstellung S. 192, 254	MKR **4.1** Medienproduktion und Präsentation

		Eine Collage anfertigen Plakat oder Blog-Eintrag anfertigen S. 253 Präsentieren S. 206, 218	
9	**Latein**	Quellenursprung überprüfen S. 165	MKR **4.3** Quellendokumentation
9	**Latein**	Kommentieren im Internet S. 247	MKR **5.1** Medienanalyse
9	**Latein**	Interessensgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen und in Bezug auf Meinungsbildung beurteilen S. 208, 240	MKR **5.2** Meinungsbildung
9	**Latein**	Möglichkeiten der medialen Informationsverbreitung und Kommunikation kennen S. 197, 223, 247	MKR **5.3** Identitätsfindung
9	**Latein**	Chancen und Risiken der Mediennutzung reflektieren S. 223, 232	MKR **5.4** Selbstregulierte Mediennutzung
9	**Latein**	Digital mit lat. Texten arbeiten, syntaktische Strukturen veranschaulichen	MKR **6.1** Prinzipien der digitalen Welt
9	**Mathematik**	UV I Reelle Zahlen	**MKR 1.2 & 6.2 & 6.3** Algorithmen erkennen, mithilfe von Tabellenkalkulationsprogrammen programmieren und überprüfen. **MKR 6.2, 6.3** Ein algorithmisches Verfahren nutzen und beschreiben, um Quadratwurzeln näherungsweise zu bestimmen.
9	**Mathematik**	UV II Quadratische Funktionen	**MKR 1.2** Digitale Werkzeuge nutzen, um den Einfluss verschiedener Parameter auf Funktionsgraphen zu verstehen.
9	**Mathematik**	UV III Kreise, Prismen und Zylinder	**MKR 2.1** Informationsrecherche zur Bearbeitung anwendungsbezogener Aufgabenstellungen. **MKR 1.2** Funktionsplotter zur Lösung von Extremwertproblemen einsetzen.
9	**Mathematik**	UV IV Potenzen und Potenzgesetze	**MKR 6.2** Algorithmen in Folgen erkennen.
9	**Mathematik**	UV V Satz des Pythagoras und Körper	**MKR 1.2** Formeln für Oberflächeninhalte und Volumina mithilfe von digitalen Werkzeugen herleiten.
9	**Musik**	UV: „Musik und Politik – Musik als Ausdruck von Protest, Auflehnung oder dem Wunsch nach Veränderung im Wandel der Zeit“	**MKR 4.1** Produzieren und Präsentieren: Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen --> Entwerfen und Realisieren eines Musikvideos mit iMovie **MKR 4.2** Mediengestaltung untersuchen und reflektieren: Schüler:innen erläutern und beurteilen den funktionalen Einsatz

			und die visuelle Beeinflussung der Musikwahrnehmung im Musikvideo **MKR 4.3** Standard der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden z.B. bei einer Präsentation mit Keynote
9	**Spanisch**	UV: a) medios de comunicación antes y hoy b) impresiones de España c) intercambios perfiles Projekt: Austausch mit Málaga	**MKR 6.1** Prinzipien der digitalen Welt **MKR 3.2** Kommunikations- und Kooperationsregeln **MKR 1.4** Datenschutz
9	**Physik**	UV: Was ist Energie?	**1.2** Digitale Werkzeuge
9	**Physik**	UV:Wie schnell bin ich?	**1.3** Datenorganisation
9.1	**Praktische Philosophie**	UV: Entscheidung und Gewissen (Fragenkreis 3)	**MKR 3.2** Kommunikations- und Kooperationsregeln: „Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten." **Beispiel**: Tagtäglich treffen Schüler*innen in Sozialen Medien Entscheidungen, die sie reflektiert oder unreflektiert durchführen. Dies kann im Nachhinein zu einem schlechten Gewissen führen.
9.1	**Praktische Philosophie**	UV: Sterben und Tod (Fragenkreis 7)	**MKR 2.1** Informationsrecherche: „Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden." **Beispiel**: Die Schüler*innen können beispielsweise verschiedene Bestattungsmöglichkeiten innerhalb verschiedener Kulturen recherchieren und diese im Anschluss präsentieren.
9.2	**Praktische Philosophie**	UV: Arbeits- und Wirtschaftswelt (Fragenkreis 4)	**MKR 3.4** Cybergewalt und -kriminalität: „Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und Nutzen." **Beispiel**: Die Schüler*innen können beispielsweise diskutieren, wie sinnvoll ein Wechsel von analogem zu digitalem Geld wäre, da die „Papierform" eine andere Art von Sicherheit besitzt; im Gegensatz zum Hacking.

9.2	**Praktische Philosophie**	UV: Vorurteil, Urteil, Wissen & Quellen der Erkenntnis (Fragenkreis 6)	**MKR 5.2** Meinungsbildung: „Die interessensgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen." **Beispiel**: Die Schüler*innen sollen im Zeitalter von Bots und KI/AI Fake von Original unterscheiden können und lernen, welche Merkmale eine vertrauenswürdige Quelle besitzt.
9	**Wirtschaft-Politik**	Wirtschaft und Umwelt	**MKR 5.2** (Meinungsbildung in Bezug auf Nachhaltigkeit Beurteilen)
9	**Wirtschaft-Politik**	Demokratie in der Bundesrepublik	**MKR 4.1** Gestaltung einer Präsentation zu den politischen Organen
9	**Wirtschaft-Politik**	Medien und Politik/Extremismus	**MKR 2.3** Social Media analysieren im Kontext Hass im Netz (z.B. Telegram) **MKR 2.4** Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungs-strukturen nutzen **MKR 6.2** Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
9	**Wirtschaft-Politik**	Soziale Sicherung	**MKR 4.3** Erstellen ein Handout mit einem Schreibprogramm inklusive Quellendokumentation
9	**Wirtschaft-Politik**	Europäische Union	**MKR 2.3** Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten
9	**Wirtschaft-Politik**	Grund- und Menschenrechte	**MKR 2.2** Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten
Jahrgangsstufe 10			
10	**Chemie**	UV I Molekülverbindungen	**MKR 2.1** Mit digitalen Werkzeugen recherchieren, **2.2** Informationen und Daten aus Medienangeboten auswerten, **2.3** Informationsbewertung, (Informationen für ein technisches Ver-fahren zur Industrierohstoffgewinnung aus Gasen mithilfe digitaler Medien beschaffen und Bewertungskriterien auch unter Berücksichtigung der Energiespeicherung festlegen), **1.2** Medienwerkzeuge kennen und zielgerichtet nutzen, **5.1** Vielfalt der

			Medien untersuchen (unterschiedliche Darstellungen von Modellen kleiner Moleküle auch mithilfe einer Software vergleichend gegenüberstellen).
10	**Chemie**	UV II Saure und alkalische Verbindungen	**MKR 2.1** Mit digitalen Werkzeugen recherchieren, **2.2** Informationen und Daten aus Medienangeboten auswerten, **2.3** Informationsbewertung, **2.4** Informationskritik (Aussagen zu sauren, alkalischen und neutralen Lösungen in analogen und digitalen Medien kritisch hinterfragen), **4.1** Medienprodukte gestalten und präsentieren, **4.2** Mediengestaltung untersuchen und reflektieren (eine ausgewählte Neutralisationsreaktion auf Teilchenebene als digitale Präsentation gestalten)
10	**Chemie**	UV III Organische Chemie	**MKR 2.1** Mit digitalen Werkzeugen recherchieren, **2.2** Informationen und Daten aus Medienangeboten auswerten (typische Stoffeigenschaften wie Löslichkeit und Siedetemperatur von ausgewählten Alkanen und Alkanolen ermitteln; Messdaten von Verbrennungsvorgängen fossiler und regenerativer Energierohstoffe digital beschaffen und vergleichen), **4.1** Medienprodukte gestalten und präsentieren**, 4.2** Mediengestaltung untersuchen und reflektieren (räumliche Strukturen von Kohlenwasserstoffmolekülen auch mithilfe von digitalen Modellen veranschaulichen)
10	**Englisch**	UV I – *Never enough: Consumerism and consumer protection*	Researching information on a political system (**MKR 2.1, 2.2, 2.3, 3.3**); creating an infographic (**MKR 4.1, 4.2**); understanding and analysing a commercial / understanding advertising tricks (**MKR 5.1, 5.2, 5.4, 5.4**).
10	**Englisch**	UV II – *The digital age and its impact on us: The future of education, social media and gaming*	Understanding and analysing virtual reality and interaction (**MKR 1.1, 1.2, 1.3, 1.4**); reflecting media use and devices (**MKR 6.1, 6.4**); using digital tools in various contexts (**MKR 1.2, 5.1, 5.3, 5.4**).
10	**Englisch**	UV III – *New Zealand: People, history, culture landscapes and environmental issues*	Checking and researching information online (**MKR 2.1, 2.2, 2.3, 2.4**); writing a formal email and a CV (**MKR 1.2, 3.1, 3.2, 4.1**); dealing with visuals / statistics and creating infographics (**MKR 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 5.1**); preparing visual material to support a presentation (**MKR 4.1, 4.2, 4.3, 4.4**); creating audio and video clips (**MKR 1.2, 4.1, 4.2, 4.4**); creating a collaborative timeline (**MKR 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2**)

10	**Erdkunde**	Städte der Zukunft – Erstellung von computer-basierten Szenarien zur nachhaltigen Stadtent-wicklung am Beispiel der Heimatstadt Köln Planung und Durchführung einer Stadtexkursion mittels ipad	MKR - **1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 4.1, 4.2, 4.3, 5.2**
10	**Französisch**	UV I Projets de métiers, projets de vie	MKR 1.1, 1.2, 1.4, 2.2, 3.1, 3.2, 4.2: Tipps für Online-Bewerbungsgespräche (S. 22, 23)
10	**Französisch**	UV II Société et modes de vie	MKR 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 3.3., 4.1, 4.2, 5.1, 5.2, 5.4: Online-Reimwort-Generatoren nutzen (S. 46, 47)
10	**Französisch**	UV III Visages du Maroc	MKR 1.1, 1.2, 2.2, 2.4, 4.1, 4.2: Fotos mithilfe von Apps zum Sprechen bringen, französische Chatabkürzungen
10	**Kunst**	Mediales Gestalten – vom Foto zum Film Kritische Auseinandersetzung mit Bilderstellung durch KI	Fotobearbeitung am iPad, Storyboards und Filme erstellen und schneiden mit *iMovie,* KI Bilderstellung mit *Dreamsstudio oder Midjourney, (*Stop Motion) Film (**MKR 1.1, 1.2,1.3, 1.4, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 6,1, 6.2, 6.4**)
10	**Latein**	Lektüre, Vokabellernprogramme	**1.1** Medienausstattung
10	**Latein**	Vokabellernprogramme	**1.1** Medienausstattung
10	**Latein**	Biografische und historische Hintergründe zu Caesar	**2.1** Informationsrecherchen **2.2** Informationsauswertung **2.3.** Informationsbewertung
10	**Latein**	Vokabellernprogramme	**1.1** Medienausstattung
10	**Latein**	Biografische und historische Hintergründe zu Caesar	**2.1** Informationsrecherchen **2.2** Informationsauswertung **2.3.** Informationsbewertung
10	**Latein**	Szenische Umsetzungen, Comics, Standbilder Filmische Umsetzung, Kino	**3.1** Medienproduktion und Präsentation
10	**Latein**	Quellenursprung von Websites	**4.3** Quellendokumentation
10	**Latein**	digitale Wörterbücher (die in Prüfungen nicht erlaubt sind)	**5.1** Medienanalyse
10	**Mathematik**	UV I Daten und Wahrscheinlichkeit	**MKR 2.3** Diagramme untersuchen, kritisch bewerten und Manipulationsstrategien herausarbeiten**.**

10	**Mathematik**	UV II Quadratische Gleichungen	**MKR 1.2** Dynamische Geometriesoftware nutzen, um den Einfluss verschiedener Parameter auf Funktionsgraphen zu verstehen.
10	**Mathematik**	UV III Ähnlichkeit	**MKR 1.2** Dynamische Geometriesoftware zur Erzeugung von Verschiebungen und zentrischen Streckungen nutzen.
10	**Mathematik**	UV IV Exponentielles Wachstum	**MKR 1.2** Exponentialgleichungen näherungsweise durch Probieren, durch Logarithmieren sowie mit digitalen Mathematikwerkzeugen lösen. **MKR 1.2** Funktionale Zusammenhänge in Messreihen mit digitalen Werkzeugen identifizieren.
10	**Mathematik**	UV V Trigonometrie	**MKR 1.2** Trigonometrische Zusammenhänge mithilfe digitaler Mathematikwerkzeuge lösen. **MKR 2.1** Informationsrecherche zur Lösung alltagsnaher trigonometrischer Aufgabenstellungen.
10	**Mathematik**	UV VI Trigonometrische Funktionen	**MKR 1.2** Dynamische Geometriesoftware nutzen, um den Einfluss verschiedener Parameter auf Funktionsgraphen zu verstehen.
10	**Musik**	UV: Musiker*innen im Kontext neuer Ausdrucksformen	Recherche zu Musikmanagement, Musikbusiness und Musik als Ware, **MKR 2.1. und 2.2**, Herstellung von Medienprodukten z.B. Podcasterstellung, **MKR 4.1,** dabei urheberrechtliche Fragestellungen **MKR 4.4**
10	**Spanisch**	UV: a) facetas del ciberacoso b) impresiones de Latinoamérica c) problemas mundiales: agua Projekt: música, cine y moda en el siglo XXI	**MKR 5.4** Selbstregulierte Mediennutzung **MKR 4.4** Rechtliche Grundlagen **MKR 3.3** Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft
10	**Physik**	UV: Was kostet eigentlich elektrischer Strom?	**2.3** Informationsbewertung
10	**Physik**	UV: Wie funktioniert ein Atomkraftwerk?	**2.4** Informationskritik
10.1	**Praktische Philosophie**	UV: Freiheit und Unfreiheit (Fragenkreis 1)	**MKR 1.4** Datenschutz und Informationssicherheit: „Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten." **Beispiel**: Die Schüler*innen können sich mit der Aussage „Daten sind das neue Öl" auseinandersetzen, um zu reflektieren, inwieweit unser Digitaler Fußabdruck im Spannungsfeld von Freiheit und Unfreiheit steht.

10.1	**Praktische Philosophie**	UV: Interkulturalität (Fragenkreis 2)	**MKR 3.3** Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft: „Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten." **Beispiel**: Die Schüler*innen können über Social Media den Austausch zwischen Kulturen erkennen. Besonders im Bereich der Aufstände im Iran (Kopftuchdebatte/Frauenrechte) ermöglicht dieser Aspekt eine Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Formen von Werten und Normen.
10.2	**Praktische Philosophie**	UV: Ökologie versus Ökonomie (Fragenkreis 5)	**MKR 4.1** Medienproduktion und Präsentation „Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen." **Beispiel**: Die Schüler*innen können zu verschiedenen Subkategorien Präsentationen erstellen und diese im Anschluss miteinander kritisch beurteilen.
10.2	**Praktische Philosophie**	UV: Völkergemeinschaft und Frieden (Fragenkreis 4)	**MKR 2.1** Informationsrecherche: „Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden." **Beispiel**: Die Schüler*innen können sich anhand von iPad-Recherchen mit verschiedenen Friedensverträgen, den Menschenrechten oder dem Grundgesetz auseinandersetzen.
10	**Wirtschaft-Politik**	UV II: Internationale Friedenssicherung	**MKR 3.3** Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten
10	**Wirtschaft-Politik**	UV III: Migration	**MKR 2.2** Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen