Medienkompetenzrahmen des GAG Tecklenburg

1.1 Medienausstattung (Hardware)

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

Informatik	**5**	Hardware kennenlernen
Latein	**7**	Syntaktische Strukturen unter Verwendung geeigneter digitaler Instrumente visualisieren (PC, Tablet)
Deutsch	**8**	Immer online, immer erreichbar: Streitpunkt Handy, PC und Co – diskutieren und argumentieren u.a. mit dem Ziel der Erstellung eines Leitfadens oder Regelkatalogs
Biologie	**5-10**	Kennenlernen verschiedener Modelle und Naturmaterialien aus der Biologiesammlung
Mathe	**7**	Einführung in die Handhabung des Taschenrechners
Sport	**8**	Ropeskipping erlernen, präsentieren und bewerten
Musik	**5**	Musik erzählt Geschichten – Mit Geräuschen und Klängen die Darstellungsmöglichkeiten von Musik erschließen –
Sport	**10-Q2**	Messbare sportmotorische Leistungen am Beispiel einer Schnelligkeitsmessung (Lichtschrankensystem)
Chemie	**EF-Q2**	UV II – Säuren contra Kalk – Erläuterung des Einflusses von Katalysatoren und anderer Faktoren (Temperatur, Druck, Oberfläche, Konzentration) auf den Zeitlichen Ablauf von Reaktionen/Reaktionsgeschwindigkeiten mit Hilfe experimenteller und grafischer Daten und Darstellungen UV IV – Kohlenstoffkreislauf und Klima – Ermittlung und Erklärung den Einfluss eines Katalysators auf die Reaktionsgeschwindigkeit auch anhand grafischer Darstellungen UV III – Mobile Energieträger im Vergleich – Ermittlung von Messdaten ausgewählter galvanischer Zellen zur Einordnung in die elektrochemische Spannungsreihe UV III – Mobile Energieträger im Vergleich – Erklärung der Herleitung elektrochemischer und thermodynamischer Gesetzmäßigkeiten (Faraday, Nernst, Gibbs-Helmholtz) aus experimentellen Daten UV I – Saure und basische Reiniger im Haushalt - Kalorimetrische Bestimmung der Reaktionsenthalpie der Neutralisationsreaktion von starken Säuren mit starken Basen und Vergleich der Ergebnisse mit Literaturdaten UV IV – Qualitative Analysen von Produkten des Alltags – Ermittlung und Auswertung pH-metrischer Titrationen von ein- und mehrprotonigen Säuren und Erläuterung des Verlaufs der Titrationskurven auch bei unvollständiger Protolyse UV X – Die Welt ist bunt – Ermittlung und Interpretation von Absorptionsspektren ausgewählter Farbstofflösungen

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

Biologie	**5**	Bestimmungsübungen (Jg. 5/6) mit Hilfe verschiedener analoger/digitaler Bestimmungsschlüssel (z. B. Plan Net-App, Bestimmungsbücher nach Blütenfarbe, Abbildungen, Blattform und Blütenaufbau)
	6	Untersuchungen des Herz-Kreislaufsystems mit Hilfe von digitalen Pulsmessgeräten.
Politik	**5**	Nachhaltigkeit: Wir haben nur eine Erde – (wie) können wir sie schützen? Erstellen eines „Influencer-Videos“ zum nachhaltigen Leben
	10	Erstellen eines Podcasts: Europa-Talk
Latein	**9**	SuS erstellen ein Erklärvideo zum Thema PC/Abl. Abs
Physik	**6**	Temperaturmessungen mit digitalen Messinstrumenten durchführen.
	10	Messungen von Grundgrößen der Elektrizitätslehre mit digitalen Messinstrumenten durchführen.
Deutsch	**7**	Schaurig und spannend – eine Ballade verstehen und als Hörspiel gestalten.
		Ritterturniere, Gaukler, Spielleute – Personen, Bilder und Vorgänge beschreiben
		Jugendromane lesen und verstehen
	8 – Q1	Verfilmung eines literarischen Werks im Fach Deutsch/ Literatur (Kl. 8-Q1)
	8	Immer online, immer erreichbar: Streitpunkt Handy, PC und Co – Durchführung von Umfragen und Ermittlung von Meinungsbildern mittels geeigneter digitaler Tools.
Englisch	**8**	Producing a video > Introduce yourself to your American class
Französisch	**7**	Audiofunktionen des Smartphones nutzen
		Texte mit digitaler Hilfe auswendig lernen
	8	digitale Textüberarbeitung
	9	Formate der sozialen Medien und Netzwerke, Hypertexte erstellen
	9	Videoclip erstellen
	7-9	Verwendung einer Notizen-App (Goodnotes)
Kunst	**5**	Filmen mit dem Smartphone lernen und anwenden
	5	Handynutzung zur Erstellung digitaler Fotografien als Bildvorlagen
	8	Digitale Kameras bzw. Smartphones und Ipads zur Fotoproduktion
	8	Arbeit mit iPads – Sketch Book oder Pro Create
	9	Anfertigen von fotografischen Vorlagen/Abbildungen und Erfassung perspektivischer Linien mit einfachen Mitteln in „Fotos“ oder „GoodNotes“
	9	Darstellung komplexerer/abstrahierter Anordnungen, ggf. in Ebenendarstellung, mit „Sketchbook“ oder „Procreate“
Spanisch	**8**	Umgang mit Übersetzungstools
Chemie	**9**	Erstellen eines Zeitraffervideos am Beispiel der Züchtung von Salzkristallen (fakultativ)
	9	Darstellung der Moleküle mit Chemsketch
Mathe	**5-8**	Nutzung des dynamischen Geometrieprogramms Geogebra
	5-6	Erzeugen von Symmetrien am Computer
	5-8	Ipadgestützte geometrische Untersuchung von Realobjekten (Längen, Flächen und Volumina)
	8-Q2	Einsatz von Tabellenkalkulation in stochastischen Kontexten
Sport	**6**	Alte und neue Volkstänze erleben und in verschiedenen Formationen erarbeiten (Analyse und Rückmeldung durch Videomaterial)
Sport	**6-8**	Ropeskipping mit Hilfe von Videofeedback erlernen, präsentieren und bewerten
Musik	**5**	Mein Leben, meine Sounds – Musik, Klänge und Geräusche in unserer Umgebung wahrnehmen einordnen und analytisch erkunden – Arbeit mit Garage Band
	5	Klangwerkzeuge – Klangmöglichkeiten mit Instrumenten erkunden – Arbeit mit Garage Band –
	5	Musik erzählt Geschichten – Mit Geräuschen und Klängen die Darstellungsmöglichkeiten von Musik erschließen – Arbeit mit Garage Band –
	5	Stimmungen und Situationen erleben – Musikalische Klanglandschaften und ihre Stimmungen hören und gestalten –

1.2 Digitale Werkzeuge

	7	Musik und Form – Eine Einführung in formale musikalische Gestaltungsprinzipien, ihre Wirkung und Bedeutung
	9	Musik steuert Wahrnehmung – Die ästhetische Verbindung von Musik und Bild zur emotionalen Beeinflussung in der Werbung – Arbeit mit Garage Band und iMovie
	9	Suite, Concerto, Sonate – Audiopodcasts zur Musik des 18. und 19. Jahrhunderts entwerfen und realisieren – Arbeit mit Garage Band –
	9	Musik als gesellschaftlicher Ausdruck ihrer Zeit – Die Rock- und Pop Musik des 20. Jahrhunderts – Arbeit mit Garage Band und iMovie
	9	Musik steuert Wahrnehmung – Die ästhetische Verbindung von Musik und Bild zur emotionalen Beeinflussung in der Werbung – Arbeit mit Garage Band und iMovie
Informatik	**9**	Arbeiten mit dem EV3 als Beispiel einer algorithmen-gesteuerten Maschine
	10	Arbeiten mit dem Arduino als komplexes Projekt bestehend aus Hardware und Software
Sport	**10-Q2**	Messbare sportmotorische Leistungen am Beispiel einer Schnelligkeitsmessung (Lichtschrankensystem)
Chemie	**EF-Q2**	UV II – Säuren contra Kalk – Ermittlung, Darstellung und Deutung der zeitlichen Abläufe chemischer Reaktionen auf molekularer Ebene mithilfe der Stoßtheorie unter Nutzung digitaler Werkzeuge dar UV IV – Kohlenstoffkreislauf und Klima – Ermittlung und Erklärung den Einfluss eines Katalysators auf die Reaktionsgeschwindigkeit auch anhand grafischer Darstellungen UV III – Aroma und Zusatzstoffe – Simulierung des chemischen Gleichgewichtszustands als dynamisches Gleichgewicht unter Nutzung digitaler Werkzeuge UV IV – Wasserstoff – Brennstoff der Zukunft? - Erklärung der Funktion der heterogenen Katalyse unter Verwendung geeigneter Medien am Beispiel einer Brennstoffzelle UV I – Saure und basische Reiniger im Haushalt - Kalorimetrische Bestimmung der Reaktionsenthalpie der Neutralisationsreaktion von starken Säuren mit starken Basen und Vergleich der Ergebnisse mit Literaturdaten UV VI – Qualitative Analysen von Produkten des Alltags – Ermittlung und Auswertung pH-metrischer Titrationen von ein- und mehrprotonigen Säuren und Erläuterung des Verlaufs der Titrationskurven auch bei unvollständiger Protolyse UV VI – Qualitative Analysen von Produkten des Alltags – Bewertung der Qualität von Produkten des Alltags oder Umweltparameter auf der Grundlage von qualitativen und quantitativen Analyseergebnissen und Beurteilung der Daten hinsichtlich ihrer Aussagekraft UV VII – Vom Erdöl zur Kunststoffverpackung – Darstellung des Aufbaus der Moleküle (Konstitutionsisomerie, Stereoisomerie, Molekülgeometrie, Chiralität am asymmetrischen C-Atom) von Vertretern der Stoffklassen der Alkane, Halogenalkane, Alkene, Alkine Alkanole, Alkanale, Alkanone, Carbonsäuren, Ester und Amine auch mit digitalen Werkzeugen dar UV VII – Vom Erdöl zur Kunststoffverpackung – Erläuterung der Reaktionsmechanismen unter Berücksichtigung der spezifischen Reaktionsbedingungen mit digitalen Werkzeugen

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

Politik	**5**	Schülerbefragung zu den Grundbegriffen „Politik“ und „Wirtschaft“ digital vorbereiten, durchführen und auswerten
Musik	**5**	Stimmungen und Situationen erleben – Musikalische Klanglandschaften und ihre Stimmungen hören und gestalten –
	7	Musik und Form – Eine Einführung in formale musikalische Gestaltungsprinzipien, ihre Wirkung und Bedeutung – Arbeit mit Garage Band
	9	Musik steuert Wahrnehmung – Die ästhetische Verbindung von Musik und Bild zur emotionalen Beeinflussung in der Werbung – Arbeit mit Garage Band und iMovie
	9	Suite, Concerto, Sonate – Audiopodcasts zur Musik des 18. und 19. Jahrhunderts entwerfen und realisieren – Arbeit mit Garage Band
	9	Musik als gesellschaftlicher Ausdruck ihrer Zeit – Die Rock- und Pop Musik des 20. Jahrhunderts – Arbeit mit Garage Band und iMovie –
Chemie	**EF-Q1**	UV IV – Kohlenstoffkreislauf und Klima – Ermittlung und Erklärung den Einfluss eines Katalysators auf die Reaktionsgeschwindigkeit auch anhand grafischer Darstellungen UV I – Saure und basische Reiniger im Haushalt - Kalorimetrische Bestimmung der Reaktionsenthalpie der Neutralisationsreaktion von starken Säuren mit starken Basen und Vergleich der Ergebnisse mit Literaturdaten

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

Deutsch	**5**	In der neuen Klasse - Informationen sammeln und austauschen, Erstellung eines Steckbriefs
	6	Wer? Was? Wo? - Berichten/Über Ereignisse informieren
Politik	**8**	„Wie möchte ich leben? Was ist mir wichtig? - Jugendliche in der Gesellschaft: Selbstbestimmung in der digitalen Weltund rechtliche Grundlagen der Mediennutzun Persönlichkeits-, urheber- und Nutzungsrechte
Biologie	**9**	Projekt Liebesleben als geschützter Informationsraum
Französisch	**8**	rechtliche Hinweise zum Verwenden von Fotos und Videos beachten

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Englisch	**6**	Internetrecherche zu Internatsschulen, British bands als Vorbereitung auf eine Präsentation
	6	Landeskundliche Informationen zu Dartmoor ponies als Vorbereitung auf eine Präsentation mithilfe einer PowerPoint
Erdkunde	**6 / 9**	Erarbeitung von Informationsstrategien zur Informationsgewinnung und -auswertung von geographisch relevanten Fragestellungen (z.B. ökologische Landwirtschaft, Green Washing, aktuelles Thema)
Französisch	**7**	Nutzung einer Text-to-speach-App zur Aussprache-Erkundung, einen virtuellen Stadtrundgang machen
	8	Verwendung von Online-Wörterbüchern
Latein	**7, 9**	Internetrecherche zum Thema „Götterwelt der Griechen und Römer" und „Die Sieben Weltwunder"
	10	Einführung in die Lexikonarbeit (Arbeiten mit dem Stowasser)
Geschichte	**6**	Römische Expansion - Ein Erklärvideo erstellen
Biologie	**5-7**	Internetrecherche zu verschiedenen Tier- und Pflanzenarten (Steckbriefe)
Mathe	**5-Q2**	Nutzung von Onlineübungsformen zur Stärkung und Stützung des selbstständigen Lernens, Recherche und Organisation von Wiederholungs- und Arbeitsmaterialien
Spanisch	**9**	Informationsrecherche Länder Lateinamerika, Erstellen einer digitalen Präsentation, Quellenangaben Bilder
Kath. Religion	**5-10**	Internetrecherche zu Themen wie • Warum bin ich? Warum lebe ich?

2.1 Informationsrecherche

		• Wie andere ihren Glauben leben - Jüdisches und muslimisches Leben in unserer Gesellschaft • Der Welt den Rücken kehren - Leben in klösterlichen Gemeinschaften • Zwischen Fast Food und Müllsammeln - Verantwortliches Leben und Handeln • Das christlich-jüdische Verhältnis im Wandel • Menschen christlichen, jüdischen und muslimischen Glaubens im Trialog • Religion auf Abwegen - religiöser Fundamentalismus und religiös verbrämter Extremismus
Deutsch	**5**	Besonderen Tieren auf der Spur - Beschreiben und Informieren: aspektgeleitete Internetrecherche.
	6	Unsere Lieblingsbücher - Jugendromane vorstellen: Internetrecherche zu Werken und Autoren mit dem Ziel einer Buchvorstellung
	7	Werbung - Sachtexte und Medien untersuchen: Informationen recherchieren, auswerten, vergleichen und präsentieren
	8	„Tschick“ Roman und Film untersuchen und vergleichen
	8	Immer auf dem Laufenden – Print- und Onlinemedien untersuchen und bewerten
Kunst	**6**	Recherche zu Bildmaterial als Ausgangsmaterial für assoziative Arbeit mit Bildern
	9	Recherche/Sichtung von Grundriss-/Aufrissdarstellungen
Physik	**10**	Informationsrecherche zum Aufbau und zur Funktionsweise eines Elektromotors zur Vorbereitung auf den Eigenbau
Chemie	**7**	Erarbeitung verschiedener Stoffeigenschaften (Experimente & Informationsrecheche) mit Hilfe eines Lernzirkels
	8	Recherche zu den Elementfamilien der Halogene und der Edelgase
	9	Internetrecherche zu Gasen in unserer Atmosphäre
Politik	**9-10**	Friedens- und Sicherheitspolitik / recherchieren und analysieren Informationen und Daten zu fachbezogenen Sachverhalten unter Verwendung von Suchstrategien und digitalen wie analogen Medienangeboten
Sport	**6**	Alte und neue Volkstänze erleben und in verschiedenen Formationen erarbeiten (Recherche zur Herkunft/Tradition/Kultur)
	7	„Und was spielt ihr so? Wie spielt man denn woanders?“ - Spiel und Sport unterschiedlicher Kulturen
	9	Grundlagen der Selbst- und Fremdrettung beim Schwimmen
	9	Erarbeitung und Vergleich der Tanzstile Hip Hop und Jumpstyle mithilfe vorgegebener Videoausschnitte und Gestaltung und Präsentation einer Gruppenkür
Musik	**6**	**Superstars in ihrer Zeit – Wie entsteht durch Musik ein Star? Große Komponisten stellen sich vor** –
	9	**Suite, Concerto, Sonate – Audiopodcasts zur Musik des 18. und 19. Jahrhunderts entwerfen und realisieren**
Chemie	**Q1-Q2**	UV I – Saure und basische Reiniger im Haushalt - Kalorimetrische Bestimmung der Reaktionsenthalpie der Neutralisationsreaktion von starken Säuren mit starken Basen und Vergleich der Ergebnisse mit Literaturdaten UV VII – Vom Erdöl zur Kunststoffverpackung –Recherche und Bewertung des Nutzens und der Risiken ausgewählter Produkte der organischen Chemie unter selbst entwickelten Fragestellungen UV VIII – „InnoProducts“ – Werkstoffe nach Maß – Recherche der Chancen und Risiken von Nanomaterialien am Beispiel eines Alltagsproduktes in verschiedenen Quellen und dessen Bewertung unter Berücksichtigung der Intention der Autoren

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

Musik	**6**	**Superstars in ihrer Zeit – Wie entsteht durch Musik ein Star? Große Komponisten stellen sich vor**
	9	**Musik steuert Wahrnehmung – Die ästhetische Verbindung von Musik und Bild zur emotionalen Beeinflussung in der Werbung**
	9	**Suite, Concerto, Sonate – Audiopodcasts zur Musik des 18. und 19. Jahrhunderts entwerfen und realisieren**
Chemie	**Q1-Q2**	UV I – Saure und basische Reiniger im Haushalt - Kalorimetrische Bestimmung der Reaktionsenthalpie der Neutralisationsreaktion von starken Säuren mit starken Basen und Vergleich der Ergebnisse mit Literaturdaten UV VIII – „InnoProducts“ – Werkstoffe nach Maß – Recherche der Chancen und Risiken von Nanomaterialien am Beispiel eines Alltagsproduktes in verschiedenen Quellen und dessen Bewertung unter Berücksichtigung der Intention der Autoren UV VII – Vom Erdöl zur Kunststoffverpackung –Recherche und Bewertung des Nutzens und der Risiken ausgewählter Produkte der organischen Chemie unter selbst entwickelten Fragestellungen

2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

2.3 Informationsbewertung

Biologie	**7-10**	Bewertung von Informationen vor dem Hintergrund unterschiedlicher verwendeter Quellen, z. B: Greenpeace / Chemieindustrie zum Thema Schädlingsbekämpfung
Politik	**8, 10**	Die Rolle der Medien im politischen Willensbildungsprozess
	8	Einflüsse von Werbung auf Kaufentscheidungen: Algorithmen und Filter
Erdkunde	**9**	Fair trade - alles fair? Untersuchung unterschiedlicher fair-trade -Siegel/Unternehmen zur Erweiterung der Handels- und Urteilskompetenz
Geschichte	**6**	Griechische Kolonisation des Mittelmeerraums - Eine Geschichtskarte auswerten
	6	Die Verfassung der attischen Demokratie - Ein Schaubild auswerten
Physik	**10**	Im Internet verfügbare Informationen und Daten zur Energieversorgung sowie ihre Quellen und dahinterliegenden Strategien kritisch bewerten
Deutsch	**8**	Immer auf dem Laufenden – Print- und Onlinemedien untersuchen und bewerten.
	7	Werbung - Sachtexte und Medien untersuchen: Informationen recherchieren, auswerten, vergleichen und präsentieren.
Mathe	**8, EF, Q2**	Lügen und falsche Interpretationswege in grafischen und statistischen Zusammenhängen finden und erforschen
Musik	**6**	**Superstars in ihrer Zeit – Wie entsteht durch Musik ein Star? Große Komponisten stellen sich vor**
	9	**Musik steuert Wahrnehmung – Die ästhetische Verbindung von Musik und Bild zur emotionalen Beeinflussung in der Werbung**
	9	**Suite, Concerto, Sonate – Audiopodcasts zur Musik des 18. und 19. Jahrhunderts entwerfen und realisieren**
Chemie	**EF-Q2**	UV IV – Kohlenstoffkreislauf und Klima – Analyse und Beurteilung im Zusammenhang mit der jeweiligen Intention der Urheberschaft verschiedene Quellen und Darstellungsformen zu den Folgen anthropogener Einflüsse in einem natürlichen Stoffkreislauf Vom Erdöl zur Kunststoffverpackung –Recherche und Bewertung des Nutzens und der Risiken ausgewählter Produkte der organischen Chemie unter selbst entwickelten Fragestellungen UV VIII – „InnoProducts“ – Werkstoffe nach Maß – Recherche der Chancen und Risiken von Nanomaterialien am Beispiel eines Alltagsproduktes in verschiedenen Quellen und dessen Bewertung unter Berücksichtigung der Intention der Autoren

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

Englisch	**EF**	Filmanalyse
Politik	**5**	Leben in der Medienwelt – Bestimmt das Smartphone unseren (Medien-)Alltag?

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

Deutsch	**5**	In der neuen Klasse - Informationen sammeln und austauschen
	5	Klassengespräche führen - Mit Argumenten überzeugen
Französisch	**7**	• Sonderzeichen auf der Tastatur anwenden • Spracheinstellungen auf der (Smartphone)Tastatur kennenlernen und anwenden • Formate der sozialen Medien und Netzwerke Steckbrief Kurzpräsentation (auch digital); Plakat
	9	• Formate der sozialen Medien und Netzwerke kennenlernen, • die filmische Bildsprache wahrnehmen und nutzen • Videos teilen und dazu digital Feedback geben • Kollaboratives Schreiben in online pads • Digitale Platformen zum Teilen und Bewerten von Texten nutzen

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Latein	**7**	Erstellen eines Erklärfilms zum Thema „Verbformen“
Biologie	**5-10**	Planung, Aufbau und Auswertung von Versuchen in Partnerarbeit, z. B. zum Nährstoffnachweis; Präsentationen von Plakaten und Power Point-Vorträgen
Musik	**9**	**Suite, Concerto, Sonate – Audiopodcasts zur Musik des 18. und 19. Jahrhunderts entwerfen und realisieren**

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Informatik	**5**	E-Mails formulieren und versenden
Deutsch	**5**	In der neuen Klasse - Informationen sammeln und austauschen
	6	Argumentieren und überzeugen - Strittige Themen diskutieren
	7	on sein, off sein, ich sein: sich in Medien darstellen, über Cybermobbing informieren, lit. Texte untersuchen
Biologie	**5-10**	Feedbackregeln
	9-10	Diskussionen führen zu strittigen Themen, z. B. Abtreibung, Pränatale Diagnostik

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

Informatik	**6**	Informatik, Mensch und Gesellschaft
Politik	**8**	Die Bedeutung der Digitalisierung von Märkten und des Zahlungsverkehrs und die wirtschaftliche Bedeutung von Daten
	9,10	Die Zukunft der Arbeitswelt und Bewertung des Strukturwandels durch Digitalisierung
Biologie	**7**	Fragestellungen und Argumentationen aus unterschiedlichen gesellschaftlichen Perspektiven zum Thema Biotop und Artenschutz/Naturschutzgebiete in Tecklenburg (z. B. Talaue bei Haus Mark, Streuobstwiese bei Haus Hülshoff)
Latein	**9**	Recherche und Diskussion über Ursachen des Aberglaubens und Transfer in die heutige Zeit (L 26)

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

Deutsch	**7**	on sein, off sein, ich sein: sich in Medien darstellen, über Cybermobbing informieren, lit. Texte untersuchen
Kath. Religion	**7**	Wer bin ich? Wer will ich sein? - Auseinandersetzung mit Selfies als digitalen Selbstinszenierungen
Biologie	**9**	Prävention im Bereich Sexting (Projekt Liebesleben)

4.1 Medienproduktion und Präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

Erdkunde	6	Kriteriengeleitete Auseinandersetzung mit einem geographischen Thema (z.B. Heimatort, Tourismusdestination, Bundesland) in Form von Gestaltung einer Keynote-Präsentation
	7,8	Kriteriengeleitete Gestaltung und Präsentation eines Erklärvideos zu einem geographischen Thema (z.B. Leben mit Naturgefahren, Leben und Wirtschaften in einer selbst gewählten Landschaftszone)
Biologie	5-7	Anfertigung von Struktur- und Funktionsmodellen, z. B. Blüten-, Herzmodelle, Modelle zur Atemfunktion
Latein	8	Arbeitsteilige Plakaterstellung zu den Sieben Weltwundern (L 25)
Physik	SI	Gestaltung von Präsentationen mit PowerPoint (Versuchsdurchführung,-beobachtung,-auswertung)
Deutsch	5-8	• Da schlug es Mitternacht! – Gruselgeschichten lesen und schreiben • Besonderen Tieren auf der Spur - Beschreiben und Informieren • Gedichte untersuchen, vortragen und gestalten • Unsere Lieblingsbücher - Jugendromane vorstellen • Stoff für eine Reportage – Eine Ballade umgestalten • Werbung - Sachtexte und Medien untersuchen: Informationen recherchiere, auswerten, vergleichen und präsentieren • Immer online, immer erreichbar : Streitpunkt Handy, PC und Co – diskutieren und argumentieren • Sehnsuchtsort Stadt?! - Songs und Gedichte untersuchen, vergleichen, schreiben und gestalten • „Tschick“ Roman und Film untersuchen und vergleichen • Immer auf dem Laufenden – Print- und Onlinemedien untersuchen und bewerten
Kunst	8,9	• Veröffentlichung bzw. Präsentation von Illustrationsprojekten auf digitalen Plattformen • Präsentation von Zwischen- und Endergebnissen • Kurzvortrag mit digitaler Unterstützung • Task Card am iPad: Portfolio Arbeit • Entwurf von Architekturmodellen und Grundriss-/Aufrissdarstellungen mit Hilfe digitaler Werkzeuge
Kath. Religion	7-10	• Wer bin ich? Wer will ich sein? Auseinandersetzung mit Selfies als digitalen Selbstinszenierungen • Was sie tun, ist gelebtes Christsein -Glaubenszeuginnen und -zeugen • Zwischen Fast Food und Müllsammeln - Verantwortliches Leben und Handeln • Das christlich-jüdische Verhältnis im Wandel • Menschen christlischen, jüdischen und muslimischen Glaubens im Trialog • Religion auf Abwegen - religiöser Fundamentalismus und religiös verbrämter Extremismus
Mathe	5-Q2	Darstellung von Arbeitsergebnissen mit Diagrammen und Funktionen
Geschichte	6	Aspekte der römischen Expansion - Ein Erklärvideo erstellen
Politik	9,10	Parteien und Wahlen: gestalten Medienprodukte unter fachspezifischer Berücksichtigung ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht
Spanisch	9	Erstellen einer digitalen Präsentatenangaben Bilder (U4)
Französisch	7	Formate der sozialen Medien und Netzwerke Steckbrief Kurzpräsentation (auch digital); Plakat
	9	• Videos teilen und dazu digitales Feedback geben • eine digitale Audio-Ausstellung erstellen • einfache audiovisuelle Medienprodukte unter Verwendung digitaler Werkzeuge erstellen • Arbeitsergebnisse und Mitteilungsabsichten sach- und adressatengerecht mündlich, schriftlich und medial erstellen • Rechercheergebnisse reflektiert und zielgerichtet einsetzen • Einen Vortrag oder ein Quiz digital gestützt präsentieren
Sport	5	Ringen und Kämpfen um Gegenstände und den Raum (Arbeiten mit Stationskarten und Gestalten von Wandplakaten)
	5	„Mensch, ärgere dich nicht!“ - Das Spielen lernen und Spiele lehren. Kleine Spiele entwickeln und reflektieren (Spielebuch)
	7	„Und was spielt ihr so? Wie spielt man denn woanders? - Spiel und Sport unterschiedlicher Kulturen
	9	Grundlagen der Selbst- und Fremdrettung beim Schwimmen
Musik	5	**Musik erzählt Geschichten – Mit Geräuschen und Klängen die Darstellungsmöglichkeiten von Musik**

4.1 Medienproduktion und Präsentation

		erschließen
	9	**Musik steuert Wahrnehmung – Die ästhetische Verbindung von Musik und Bild zur emotionalen Beeinflussung in der Werbung** – Arbeit mit Garage Band und iMovie

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

Musik	**5**	Mein Leben, meine Sounds – Musik, Klänge und Geräusche in unserer Umgebung wahrnehmen einordnen und analytisch erkunden – Arbeit mit Garage Band
	5	Klangwerkzeuge – Klangmöglichkeiten mit Instrumenten erkunden – Arbeit mit Garage Band
	5	Musik erzählt Geschichten – Mit Geräuschen und Klängen die Darstellungsmöglichkeiten von Musik erschließen – Arbeit mit Garage Band
	5	Stimmungen und Situationen erleben – Musikalische Klanglandschaften und ihre Stimmungen hören und gestalten – Arbeit mit Garage Band
	9	Musik steuert Wahrnehmung – Die ästhetische Verbindung von Musik und Bild zur emotionalen Beeinflussung in der Werbung – Arbeit mit Garage Band und iMovie
	9	Suite, Concerto, Sonate – Audiopodcasts zur Musik des 18. und 19. Jahrhunderts entwerfen und realisieren – Arbeit mit Garage Band
	9	Musik als gesellschaftlicher Ausdruck ihrer Zeit – Die Rock- und Pop Musik des 20. Jahrhunderts – Arbeit mit Garage Band und iMovie

4.3 Quellendokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

Fach-übergreifend	**Q1**	Facharbeit
Fach-übergreifend	**9**	Facharbeit
Geschichte	**6**	Aspekte der römischen Expansion - Ein Erklärvideo erstellen
Physik	**5 – Q2**	Quellenangaben zu verwendeten Bildmaterialien und Textauszügen bei Versuchsauswertungen/Referaten/Projekten
Kath. Religion	**6**	Wie andere ihren Glauben leben - Jüdisches und muslimisches Leben in unserer Gesellschaft
	7	Der Welt den Rücken kehren - Leben in klösterlichen Gemeinschaften
Französisch	**9**	rechtliche Hinweise zum Kopieren von Texten oder Textteilen verstehen und beachten
Deutsch	**7**	Werbung - Sachtexte und Medien untersuchen: Informationen recherchieren, auswerten, vergleichen und präsentieren

4.4 Rechtliche Grundlagen

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

4.4 Rechtliche Grundlagen

Deutsch	**5**	In der neuen Klasse - Informationen sammeln und austauschen
	6	Wer? Was? Wo? - Berichten/Über Ereignisse informieren
Biologie	**5-10**	Rechtliche Grundlagen zum Thema Naturschutz / Artenschutz / Abtreibung
Politik	**8**	Rechtliche Grundlagen für Mediennutzung: Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte
Kath. Religion	**7**	Wer bin ich? Wer will ich sein? Auseinandersetzung mit Selfies als digitalen Selbstinszenierungen
Französisch	**8**	• rechtliche Hinweise zum Verwenden von Fotos und Videos beachten • lizenzfreie Geräusche im Internet finden
Informatik	**5**	Wem gehören die Daten? - Rechte von Nutzer*innen
Musik	**6**	**Superstars in ihrer Zeit – Wie entsteht durch Musik ein Star? Große Komponisten stellen sich vor**
	9	**Musik als gesellschaftlicher Ausdruck ihrer Zeit – Die Rock- und Pop Musik des 20. Jahrhunderts**

5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

Musik	**9**	**Musik steuert Wahrnehmung – Die ästhetische Verbindung von Musik und Bild zur emotionalen Beeinflussung in der Werbung** – Arbeit mit Garage Band und iMovie
	9	**Musik als gesellschaftlicher Ausdruck ihrer Zeit – Die Rock- und Pop Musik des 20. Jahrhunderts**

5.2 Meinungsbildung

Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

Politik	**8**	Beteiligungsformen in der repräsentativen Demokratie: Brauchen sie ein Update? Bewertung der Rolle der Medien im politiischen Willensbildungsprozess
Deutsch	**6**	Argumentieren und überzeugen - Strittige Themen diskutieren
	8	Immer auf dem Laufenden – Print- und Onlinemedien untersuchen und bewerten
Latein	**8**	Internetrecherche zum Thema „Die zwei Seiten der römischen Weltherrschaft“ (L 20)
Prakt. Philos.	**6**	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und deuten ihre Sinneswahrnehmungen mit besonderem Blick auf deren Voraussetzungen (insbesondere mediale)
Biologie	**5-10**	Internetrecherche zu z. B. verschiedenen Formen der Tierhaltung (artgerecht/nicht artgerecht, Massentierhaltung, Tierzucht / ökologische Landwirtschaft (biologische versus chemische Schädlingsbekämpfung))
Erdkunde	**9**	Gehen oder bleiben? Beinflussung von Migrationsbewegungen aufgrund unterschiedlicher Meinungsbildung durch Medien.
Politik	**9,10**	Chancen und Risiken digitaler Medien im Hinblick auf den politischen Willensbildungsprozess.
Französich	**9**	Formate der sozialen Medien und Netzwerke: Blog-Einträge
Musik	**9**	**Musik als gesellschaftlicher Ausdruck ihrer Zeit – Die Rock- und Pop Musik des 20. Jahrhunderts**
Chemie	**EF-Q2**	UV IV – Kohlenstoffkreislauf und Klima – Analyse und Beurteilung im Zusammenhang mit der jeweiligen Intention der Urheberschaft verschiedene Quellen und Darstellungsformen zu den Folgen anthropogener Einflüsse in einem natürlichen Stoffkreislauf UV VIII – „InnoProducts“ – Werkstoffe nach Maß – Recherche der Chancen und Risiken von Nanomaterialien am Beispiel eines Alltagsproduktes in verschiedenen Quellen und dessen Bewertung unter Berücksichtigung der Intention der Autoren

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

Politik	**5**	Nutzungsverhalten von Medien unter Jugendlichen
	8	Selbstbestimmung in der digitalisierten Welt
	9,10	Extremismus/Rassismus: beurteilen die Bedeutung digitaler Medien für die Identitätsbildung von Jugendlichen (UK IF 4) und Rolle der Medien im politischen Willensbildungsprozess
Biologie	**9-10**	Identitätsbildung im Bereich Sexualität (Projekt Liebesleben)
Latein	**9**	Erstellen von Standbildern zum Thema „Kreon und Antigone – ziviler Ungehorsam“ (L 24)
Erdkunde	**9**	Smart City - Selbstverständliche Nutzung oder Gesellschaftsspaltung durch Digitalisierung?
Pädagogik	**Q1**	Chancen und Risiken sozialer Netzwerke für die Identitätsentwicklung
Kunst	**8**	Präsentation des eigenen Selbst in Social Media
Sport	**9**	Erarbeitung und Vergleich der Tanzstile Hip Hop und Jumpstyle mithilfe vorgegebener Videoausschnitte und Gestaltung und Präsentation einer Gruppenkür
Deutsch	**7**	on sein, off sein, ich sein: sich in Medien darstellen, über Cybermobbing informieren, lit. Texte untersuchen
Kath. Religion	**7**	Wer bin ich? Wer will ich sein? Auseinandersetzung mit Selfies als digitalen Selbstinszenierungen
Musik	**9**	Musik als gesellschaftlicher Ausdruck ihrer Zeit – Die Rock- und Pop Musik des 20. Jahrhunderts

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

Prakt. Phil.	**5**	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und bewerten den eigenen Umgang mit Medien
Politik	**8**	Verbraucherzentrale und Co: Online-Hilfsangebote analysieren
Pädagogik	**Q1**	Chancen und Risiken sozialer Netzwerke für die Identitätsentwicklung
Kunst	**8**	Reflexion der Prägung der eigenen Medien- und Bildproduktion durch Codes und Muster
	9	Abgleich von Planungsdarstellungen und reale Umsetzung, ggf. mit Fokus auf Umwelt-/Sozialaspekte
Spanisch	**8**	Ein Tag ohne Medien (Unterrichtsreihe zur Mediennutzung)
Deutsch	**7**	on sein, off sein, ich sein: sich in Medien darstellen, über Cybermobbing informieren, lit. Texte untersuchen
	7	Werbung - Sachtexte und Medien untersuchen: Informationen recherchieren, auswerten, vergleichen und präsentieren
Kath. Religion	**7**	Wer bin ich? Wer will ich sein? Auseinandersetzung mit Selfies als digitalen Selbstinszenierungen

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

Politik	**9,10**	Zukunft Arbeitswelt: Bedeutung und Wirkung der Digitalisierung und Globalisierung in Wirtschaft, Politik und Gesellschaft (SK 5) / Einfluss der Digitalisierung auf den Arbeitsmarkt (UK)
Kunst	**8**	Funktion von Bildwelten im Kontext von Medienkonsum kritisch hinterfragen
Prak.Phil.	**9,10**	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Übersicht über unsere Medienwelt, gehen kritisch mit neuen Medien um und reflektieren die Bedeutung der Medien und medialen Kulturtechniken
Informatik	**9**	Arbeiten mit dem EV3 als Beispiel einer algorithmen-gesteuerten Maschine
	10	Arbeiten mit dem Arduino als komplexes Projekt bestehend aus Hardware und Software

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

Politik	**8**	Einflüsse von Werbung auf Kaufentscheidungen: Algorithmen und Filter
Mathe	**7**	Computersimulation des Gesetzes der großen Zahlen
Informatik	**9**	Arbeiten mit dem EV3 als Beispiel einer algorithmen-gesteuerten Maschine
	10	Arbeiten mit dem Arduino als komplexes Projekt bestehend aus Hardware und Software

6.3 Modellieren und Programmieren

Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

Mathe	**8-Q2**	Zufallsversuche mit dem GTR darstellen und auswerten
	EF-Q2	Modellieren von Alltagsleben Problemstellungen auch zur Vorhersage von Extremalzuständen in diversen Kontexten mittels GTR-gestützter Systeme (insbesondere lineare Gleichungssysteme)
Informatik	**9**	Arbeiten mit dem EV3 als Beispiel einer algorithmen-gesteuerten Maschine
	10	Arbeiten mit dem Arduino als komplexes Projekt bestehend aus Hardware und Software

6.4 Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Informatik	**6**	**Aufbau des Verständnisses der Algorithmen**
	6	Von der Anweisung zum Algorithmus
Informatik	**9**	Arbeiten mit dem EV3 als Beispiel einer algorithmen-gesteuerten Maschine
	10	Arbeiten mit dem Arduino als komplexes Projekt bestehend aus Hardware und Software