

INHALT

| | | | |
|----------|---|-------------|------|
| Modul 1 | Explorative Erforschung des Satzes des Thales | Mathematik | 7 |
| Modul 2 | Vertonung einer Ballade als Hörspiel | Deutsch | 7 |
| Modul 3 | Macht der Medien | Deutsch | 8 |
| Modul 4 | Recht und Unrecht | Erdkunde | 9 |
| Modul 5 | Identitätsbildung | Religion | 7 |
| Modul 6 | AutomatenKara | Informatik | 9 |
| Modul 7 | Jesus in seiner Zeit und Umwelt | Religion | 5 |
| Modul 8 | analoger und digitaler Messwerterfassung | Bi/Ph/Ch | 5-9 |
| Modul 9 | naturwissenschaftliche Recherche | Bi/Ph/Ch | 5-10 |
| Modul 10 | naturwissenschaftliche Präsentation | Bi/Ph/Ch | 5-10 |
| Modul 11 | wissenschaftliche Präsentation | Erdkunde | 9 |
| Modul 12 | Wir lernen uns kennen - Diagramme erstellen | Mathematik | 5 |
| Modul 13 | Das bin ich - das mag ich | Kunst | 5 |
| Modul 14 | Werbung | Kunst | 9 |
| Modul 15 | Alles bewegt sich | Musik | 7 |
| Modul 16 | Das Dur-/moll-Tonsystem | Musik | 7 |
| Modul 17 | Let`s go to Scotland | Englisch | 7 |
| Modul 18 | Bewerbung - Digital | Französisch | 9 |
| Modul 19 | Paris und seine Sehenswürdigkeiten | Französisch | 8 |
| Modul 20 | Zu viel des Guten? - Mediennutzung | Politik | 5 |
| Modul 21 | Projekte in kooperativen Arbeitsprozessen | Spanisch | 8 |
| Modul 22 | Internetrecherche | Spanisch | 9 |
| Modul 23 | Jumpstylechoreographie | Sport | 8 |
| Modul 24 | Grundtechniken im Partnerspiel Badminton | Sport | 7 |
| Modul 25 | Erweiterung im Partnerspiel Badminton | Sport | 8/9 |
| Modul 26 | Writing an online article | Englisch | 8 |
| Modul 27 | Wiederholung des Acl | Latein | 7 |
| Modul 28 | Römische Rechtsprechung | Latein | 9 |
| Modul 29 | Analyse von Werbejingles | Musik | 6 |
| Modul 30 | Social (Online) Communities | Mediencouts | |
| Modul 31 | Was tun bei (Cyber)Mobbing? | Mediencouts | |

Explorative Erforschung des Satzes des Thales

Mathematik – 7

SACHANALYSE

Algorithmische Strukturen sind elementarer Bestandteil der Mathematik. Dazu zählen beispielsweise in der Geometrie Konstruktionen und ihre Beschreibungen. Dabei bieten digitale Hilfsmittel wie dynamische Geometriesoftware den Nutzen, allgemein geltende Strukturen schneller und präziser als mit analogen Hilfsmitteln zu erkunden und Zusammenhänge zu erkennen.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die SuS erhalten beispielsweise ein digitales Arbeitsblatt zur Erkundung des Satzes des Thales. Im Anschluss führt die kritische Reflexion der Erforschung zur Erkenntnis, dass noch ein mathematischer Beweis geführt werden muss. Mithilfe des digitalen Arbeitsblattes entwickeln die SuS eine Konstruktionsbeschreibung zur Konstruktion rechtwinkliger Dreiecke.

METHODEN

- Die SuS benutzen das Tablet, den PC oder das Smartphone und rufen damit ein digitales Arbeitsblatt auf z.B. von www.geogebra.org
- Die SuS nutzen die Möglichkeiten der Software zur Erkundung von Zusammenhängen.
- Die SuS entwickeln einen Algorithmus zur Konstruktion rechtwinkliger Dreiecke.
- Die SuS überprüfen kritisch die Konstruktionsbeschreibungen ihrer Mitschüler_innen.
- Die SuS reflektieren die Ergebnisse hinsichtlich ihrer Allgemeingültigkeit.

KOMPETENZEN

6.2

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

1.2

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets | PCs oder Smartphones | dynamische Geometriesoftware | Internet (W-LAN)

Beamer oder Screen

Vertonung einer Ballade als Hörspiel

Deutsch – 7

SACHANALYSE

Hörspiele sind akustische dramatisierte Inszenierungen von Geschichten mit verteilten Sprecherrollen, Geräuschen und Musik. Durch den gestalterischen Zugriff wird eine vertiefende Interpretation des literarischen Textes (z.B. in den Bereichen Atmosphäre, Stimmungen etc.) erreicht.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen erhalten eine Ballade in Textform. Als Beispiel kann Theodors Fontane „John Maynard“ als Gegenstand ausgewählt werden. Auf dieser Grundlage setzen sie sich mit der Ballade auseinander und interpretieren diese mit Hilfe auditiver Gestaltungsmittel.

METHODEN

- Die Schüler_innen erhalten eine Ballade in Textform und sichern ihr Textverständnis.
- Verständnisschwierigkeiten können ggf. mit Hilfe von digitalen Nachschlagewerken geklärt werden (z.B. unbekannte Wörter, Kenntnisse über den Schiffsaufbau).
- Nach der Sicherung des Grundverständnisses des Textes, entwickeln die Schüler_innen Ideen zur auditiven Gestaltung und planen das zu entwickelnde Hörspiel anhand eines Kriterienkataloges (Was macht ein gutes Hörspiel aus?). Dabei sollten die verwendeten Gestaltungsmittel in ihrer dramatischen Wirkung erfasst werden.
- Sie machen sich mit den grundlegenden Möglichkeiten der verwendeten App vertraut und bereiten die benötigten Tonspuren vor (z.B. Aufnahme von gelesenen Texten, Geräuschkulissen, Soundeffekten).
- Die Schüler_innen erstellen anschließend das Hörspiel, indem sie mit Hilfe der App die Tonspuren sinnvoll anordnen und schneiden.
- Die Schüler_innen präsentieren das Hörspiel in der Klasse.
- Die Schüler_innen beurteilen die Qualität und Wirkung des Hörspiels anhand der vorab besprochenen Kriterien.

KOMPETENZEN

4.2

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

4.1

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

1.2

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

2.1

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

MEDIEN UND TECHNIK

Macht der Medien

Vergleich und Beurteilung von Titelseiten aktueller überregionaler Tageszeitungen in Bezug auf ihre meinungsbildende Funktion

Deutsch – 8

SACHANALYSE

Als Titelseite oder cover bezeichnet man die erste Seite von mehrseitigen Druckwerken wie Zeitungen und Zeitschriften. Sie ist mit dem Zeitungskopf die Visitenkarte und zugleich das Schaufenster der Publikation und ist somit in ihrer Funktion vergleichbar mit der Startseite diverser Formen von Netzpublikationen. Ihre (gesellschafts-politische und meinungsbildende) Funktion soll durch das Modul offengelegt werden.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen vergleichen die Gestaltung und die Inhalte von Titelseiten aktueller überregionaler Tageszeitungen (z.B. www.horizont.net/covershows) in Bezug auf ihre (politische, weltanschauliche, religiöse etc.) Ausrichtung. Dabei soll das Zusammenspiel von Layout, Wortwahl, Bilder etc. analysiert werden.

METHODEN

- Die Schüler_innen öffnen mittels QR-Code die Homepage mit den Titelseiten der heutigen überregionalen Tageszeitungen.
- Sie analysieren die Layouts der Titelseiten und präsentieren ihre Ergebnisse mit Hilfe einer geeigneten Software/App (z.B. pages, keynote, goodnotes, evernote). Dabei werden Markierungstechniken eingeübt.
- Des Weiteren werden themenspezifisch die Inhalte der Tageszeitungen verglichen und im Hinblick auf ihre meinungsbildende Funktion vergleichend beurteilt.

KOMPETENZEN

5.2

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

2.2

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

2.3

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

2.1

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

4.1

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

5.1

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets | PCs oder Smartphones | Präsentationsapps | Internet (W-LAN) | evtl. Apps der verschiedenen Tageszeitungen

SACHANALYSE

Bei der Erstellung von digitalen Präsentationen gelten rechtliche Grundlagen (des Persönlichkeitsrechts) – u.a. des Bildrechts, Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen), die häufig von den Produzenten ungeachtet bleiben.

Diese Unterrichtseinheit soll dazu dienen, die rechtlichen Grundlagen der Quellen zu überprüfen, zu bewerten und zu beachten.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die SuS erstellen eine digitale Präsentation zum Thema Global Cities. Der Planungsprozess beinhaltet notwendigerweise die selbstständige Recherche angemessener Quellen anhand zuvor erarbeiteter Qualitätskriterien. Nach der kriteriengeleiteten Auswahl der Materialien stehen Urheber- und Nutzungsrechte im Fokus. Dazu sollen die SuS eine Präsentation aus der Online-Präsentationssammlung wie z.B. „Prezi“ (<https://prezi.com/>) kritisch konstruktiv anhand des aufgestellten Kriterienkataloges reflektieren und abschließend konkrete Optimierungsvorschläge formulieren.

METHODEN

- Die SuS öffnen mittels QR-Code eine „Prezi“-Präsentation
- Die SuS analysieren die digitale Präsentation anhand eines zuvor aufgestellten Kriterienkataloges
- Die SuS planen ihren Rechercheprozess z. B. durch sofortige Sicherung derQuellennachweise
- Die SuS nutzen konstruktiv den Katalog zur Gestaltung der Präsentation unter Beachtung des Urheber- und Nutzungsrechts

KOMPETENZEN

4.1

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

4.2

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

4.3

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

4.4

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

MEDIEN UND TECHNIK

SACHANALYSE

Um zu einem eigenen Standpunkt zu kommen, erörtern die SuS unterschiedliche Positionen hinsichtlich identitätsfördernder und identitätsfeindlicher Angebote digitaler Darstellungen.

Dazu analysieren und reflektieren sie verschiedene Darstellungen „digitaler Persönlichkeiten“, dazu zählen z.B. Youtuber, anhand festgelegter dem christlichen Menschenbild entsprechenden Kriterien.

Anschließend formulieren die SuS fiktive Interviews zu Chancen und Grenzen digitaler Darstellung und der Akzeptanz menschlicher Vielfalt (Diversity), die mithilfe von Podcasts präsentiert werden.

UNTERRICHTSSKIZZE

SuS sichten vorbereitete unterschiedliche digitale Persönlichkeiten in Kleingruppen. Anhand des Bewertungsbogens analysieren sie die Erfahrungen der jeweiligen Persönlichkeit.

In Interviews führen sie eine Recherche durch, inwiefern das Leben heute beeinflusst wird von digitalen Persönlichkeiten.

METHODEN

- die SuS öffnen ein YouTube-Video
- die SuS analysieren die filmische Darstellung des Videos
- die SuS nutzen die Vor- und Rückspulfunktion von YouTube-Videos
- die SuS nutzen die Kommentare des Videos, um die Schwächen der Persönlichkeitsdarstellung zu durchschauen
- die SuS planen die Umsetzung eines eigenen Beitrages (Interview) mit Hilfe der vorhandenen Mittel und strukturieren ihren Beitrag
- die SuS bereiten die Materialien (Aufnahme von Interviews) vor
- die SuS schneiden den Podcast mit entsprechender Software
- die SuS präsentieren den Podcast in der Klasse

KOMPETENZEN

5.3

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

2.3

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

5.2

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

2.2

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

2.4

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets | PCs oder Smartphones | Internet (W-LAN)
| Kopfhörer

SACHANALYSE

In vielen Bereichen des Lebens kommen programmierbare Maschinen zum Einsatz. Angefangen mit der Steuerung einer Ampelanlage über das sogenannte SmartHome bis zum autonomen Fahren, werden algorithmenbasierte Systeme verwendet. Damit diese umgesetzt werden können, muss eine reale Situation im Sinne der Informatik modelliert und als konkretes Programm geplant und implementiert werden. Eine mögliche Implementierung kann über endliche Automaten erfolgen, deren Funktionsweise mittels der Software „Automaten-Kara“ veranschaulicht und nachvollzogen werden kann.

UNTERRICHTSSKIZZE

Bei der Software „Automaten-Kara“ kann ein digitaler Marienkäfer namens Kara über ein quadratisches Raster bewegt werden. Ferner kann Kara auf ihrem Weg Kleeblätter ablegen und einsammeln, sowie Hindernisse erkennen. Die Schülerinnen und Schüler sollen Kara so programmieren, dass aus den abgelegten Kleeblättern ein bestimmtes Muster entsteht. Die Programmierung erfolgt dabei in Form eines endlichen Automaten.

METHODEN

- die Schüler_innen beschreiben die konkrete Situation (Situationsanalyse)
- die Schüler_innen entwickeln aus der Situationsanalyse, welche Sensoren Kara konkret benötigt
- die Schüler_innen entwickeln eine Problemlösestrategie und konkretisieren dabei, welche Kombinationen von Sensoren sinnvoll sind, möglicherweise ist auch die Entscheidung zu treffen, wie viele verschiedene Zustände das Programm umfassen soll
- die Schüler_innen implementieren ihre gefundene Strategie mit Hilfe des Programms (AutomatenKara)
- die Schüler_innen präsentieren ihre Lösungen und diskutieren
- die Schüler_innen beurteilen ihre Lösungen durch Ausführen des Programms
- die Schüler_innen modifizieren ggf. ihr Programm, bis dieses das gestellte Problem löst.

KOMPETENZEN

6.1

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

6.3

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

MEDIEN UND TECHNIK

Dokumentenkamera | PCs | Internet (W-LAN) | Beamer | AutomatenKara
Möglichkeit ein BYO(D)-Gerät an dem Beamer/Monitor anzuschließen

SACHANALYSE

SuS identifizieren und markieren zentrale Informationen in Texten mit religiös relevanter Thematik. Sie fassen altersangemessen, religiös relevante Texte in mündlicher und schriftlicher Form zusammen und erläutern sie. Sie organisieren für einen bestimmten Zeitraum die Arbeitsprozesse in einer Kleingruppe. Sie präsentieren Arbeitsergebnisse kriteriengeleitet und adressatenbezogen. Dazu verwenden sie die Methode der Keynote-Präsentation.

UNTERRICHTSSKIZZE

SuS erarbeiten in KGs wesentliche Merkmale jüdischer Gruppen zur Zeit Jesu: Pharisäer, Sadduzäer, der Hohe Rat, Zeloten

METHODEN

- SuS werden in Kleingruppen eingeteilt entsprechend der Gruppen zur Zeit Jesu (Pharisäer, Zeloten, Sadduzäer, der Hohe Rat) und erhalten Leitfragen zur Erarbeitung: Wesentliche Merkmale werden anhand der folgenden Gesichtspunkte zusammengestellt in einer Keynote-Präsentation (Je Folie ein Thema: Kurzbeschreibung max. drei Stichpunkte! /Was ist ihnen wichtig?/ Ihr Verhältnis zu Jesus/ Bedeutung der Hl. Schrift)
- die SuS nutzen die Suchfunktion der SafariApp und öffnen die Seite der „EKD“ zum Stichwort „Jüdische Gruppen zur Zeit Jesu“
- die SuS suchen und finden ihre jeweilige Gruppe mit den entsprechenden Infos
- die SuS lesen die Informationen zu ihrer Gruppe
- die SuS einigen sich anhand der Leitfragen auf die wesentlichen Infos, die sie in ihrer Präsentation darstellen wollen
- SuS erstellen eine Keynote (Präsentation)
- SuS präsentieren mit Hilfe der Keynote ihre Gruppe
- die Klasse notiert in einer vorbereiteten Tabelle die jeweiligen charakteristischen Merkmale der jüdischen Gruppe

KOMPETENZEN

2.2

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

2.1

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

4.2

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

4.1

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

MEDIEN UND TECHNIK

Vergleich von analoger und digitaler Messwerterfassung, -aufbereitung und - auswertung

Bio/Ch/Phy – 5–9

SACHANALYSE

In den naturwissenschaftlichen Fächern werden regelmäßig Schüler_innen-Experimente durchgeführt, deren Messwerte aufgenommen und ausgewertet. Diese Auswertung kann sowohl analog als auch digital erfolgen. Dafür ist es erforderlich Daten zu strukturieren und zu organisieren. Vorteile digitaler Werkzeuge gegenüber analogen Methoden und Werkzeugen können herausgearbeitet werden.

UNTERRICHTSSKIZZE

1. Chemie

Klasse 7: Aufnahme und Darstellung einer Schmelz-, Erstarrungs- und Siedekurve des Stoffes Wasser.

Klasse 8: Messung von Leitfähigkeiten von Salzlösungen.

2. Biologie

Klasse 5: Aufnahme und Darstellung von Körperfunktionen (Atmen- und Pulsfrequenz).

Klasse 7: Messung abiotischer Faktoren im Wald.

3. Physik

Klasse 8: Kraftmessung in verschiedenen Zusammenhängen (Hooksches Gesetz, Gewichtskraft,...).

Klasse 9: Aufnahme und Darstellung von U-/I-Kennlinien (Glühbirne vs. Ohmscher Widerstand) in elektrischen Stromkreisen.

METHODEN

- Die Schüler_innen können für die Produktion relevante Hard- und Software bedienen.
- Die Schüler_innen können Messreihen sinnvoll erfassen, darstellen und auswerten.
- Die Schüler_innen können Informationen und Daten sicher speichern und von verschiedenen Orten aufrufen.
- Die Schüler_innen können Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren.
- Die Schüler_innen erkennen grundlegende Prinzipien der digitalen Welt und nutzen sie bewusst.

KOMPETENZEN

1.1

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

1.2

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

1.3

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

1.4

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

6.1

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN) | Apps und Messgeräte zur Messung naturwissenschaftlicher Größen

Durchführen einer naturwissenschaftlichen Recherche

Bio/Phy/Ch – 5–10

SACHANALYSE

Eine Recherche findet fachthemengebunden mit Hilfe des Internets und analoger Medien (Schulbuch, Lexika...) statt. Die Recherche kann die Vorarbeit zu einer analogen oder digitalen Präsentation darstellen. Dabei sollen Suchstrategien erlernt und eingeübt werden.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen erhalten in Kleingruppen die Aufgabe, eine Recherche zu einem unterrichtsrelevanten Thema durchzuführen und die Ergebnisse anschließend adäquat in den Unterricht einzubringen.

METHODEN

- Die Schüler_innen üben den zielgerichteten Umgang mit analogen und digitalen Informationsquellen.
- Die Schüler_innen trainieren den reflektierten Umgang mit den zur Verfügung stehenden Datenquellen, beurteilen deren Aussagekraft kritisch und strukturieren ihre Ergebnisse sachgerecht.
- Die Schüler_innen dokumentieren ihre Ergebnisse.
- Die Schüler_innen stellen ihre Ergebnisse in der Klasse vor.

KOMPETENZEN

2.1 Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

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

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

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets | PCs oder Smartphones | Beamer | Dokumentenkamera | Internet (W-LAN)

SACHANALYSE

Eine Präsentation findet fachthemengebunden mit Hilfe analoger und/oder digitaler Medien statt, z. B. Erstellen und Präsentieren einer Messreihe. Produziert werden Plakate, Handouts, digitale Präsentationen oder Filmsequenzen etc. Es werden adressatengerechte Medienprodukte geplant, erstellt und präsentiert. Anschließend können diese für die Lerngruppe veröffentlicht und geteilt werden (z. B. Museumsgang, Moodle...).

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen erhalten in Kleingruppen die Aufgabe, eine Präsentation zu einem naturwissenschaftlichen, unterrichtsrelevanten Thema zu erstellen und diese anschließend vorzustellen.

METHODEN

- Die Schüler_innen planen die Erstellung und Gestaltung der Präsentation und teilen die Aufgaben untereinander auf.
- Die Schüler_innen üben den zielgerichteten Umgang mit analogen und digitalen Informationsquellen sowie digitaler Messwerterfassung.
- Die Schüler_innen trainieren den reflektierten Umgang mit den zur Verfügung stehenden Datenquellen, beurteilen deren Aussagekraft kritisch und strukturieren ihre Ergebnisse sachgerecht in Form einer Präsentation.
- Die Schüler_innen dokumentieren ihre Ergebnisse.
- Die Schüler_innen stellen ihre Ergebnisse in der Klasse vor.
- Die Schüler_innen vergleichen und bewerten die Produkte der anderen Kleingruppen.

KOMPETENZEN

4.1

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

4.2

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

4.3

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

4.4

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN) | Apps und Messgeräte zur Messung naturwissenschaftlicher Größen

Vorbereitung einer naturwissenschaftlich Präsentation

Erdkunde – 9

SACHANALYSE

Bei der Erstellung von digitalen Präsentationen gelten rechtliche Grundlagen (des Persönlichkeitsrechts) – u.a. des Bildrechts, Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen), die häufig von den Produzenten ungeachtet bleiben.

Diese Unterrichtseinheit soll dazu dienen, die rechtlichen Grundlagen der Quellen zu überprüfen, zu bewerten und zu beachten.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die SuS erstellen eine digitale Präsentation zum Thema Global Cities. Der Planungsprozess beinhaltet notwendigerweise die selbstständige Recherche angemessener Quellen anhand zuvor erarbeiteter Qualitätskriterien. Nach der kriteriengeleiteten Auswahl der Materialien stehen Urheber- und Nutzungsrechte im Fokus. Dazu sollen die SuS eine Präsentation aus der Online-Präsentationssammlung wie z.B. „Prezi“ kritisch konstruktiv anhand des aufgestellten Kriterienkataloges reflektieren und abschließend konkrete Optimierungsvorschläge formulieren.

METHODEN

- Die SuS öffnen mittels QR-Code eine „Prezi“-Präsentation
- Die SuS analysieren die digitale Präsentation anhand eines zuvor aufgestellten Kriterienkataloges
- Die SuS planen ihren Rechercheprozess z. B. durch sofortige Sicherung der
- Quellennachweise
- Die SuS nutzen konstruktiv den Katalog zur Gestaltung der Präsentation unter
- Beachtung des Urheber- und Nutzungsrechts

KOMPETENZEN

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

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

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

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN) | Kopfhörer | Smartboard

SACHANALYSE

Digitale Werkzeuge werden eingesetzt, um Tabellen und Diagramme zu erstellen, mit denen man Umfrageergebnisse visualisiert und analysiert. Die verschiedenen Darstellungsformen (Tabelle, Balkendiagramm, Säulendiagramm, Kreisdiagramm) werden dabei reflektiert. Es werden Daten aus der Lebenswelt der SuS erhoben, um das gegenseitige Kennenlernen zu Beginn der Schullaufbahn am AHG zu fördern. Die unmittelbare Visualisierung durch die digitale Auswertung unterstützt diesen Prozess in besonderem Maße.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die SuS führen Befragungen zu verschiedenen Lebensbereichen (Hobbys, Familie, Merkmale) durch. Die so erhobenen Daten werten sie dann mit Hilfe von Tabellenkalkulationsprogrammen (Excel, Numbers) aus und präsentieren ihre Ergebnisse der Klasse.

METHODEN

- Die SuS entwickeln in Gruppen Fragen zu ihrer Lebenswelt (z.B. Welches Instrument spielst du?) und führen eine Umfrage dazu in der Klasse durch.
- Die gesammelten Daten werden mit Hilfe eines Tabellenkalkulationsprogramms erfasst.
- Die SuS stellen mit Hilfe des Tabellenkalkulationsprogramms die Daten auf unterschiedliche Arten dar.
- Die SuS nutzen die Möglichkeiten der Hardware, um ihre Ergebnisse mit Hilfe eines Beamers/ Bildschirms der Klasse zu präsentieren.
- Die SuS reflektieren die verschiedenen Darstellungsformen und zeigen so deren Grenzen und Nutzen auf.

KOMPETENZEN

1.2

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

2.1

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

4.1

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

4.2

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

MEDIEN UND TECHNIK

SACHANALYSE

Selbstdarstellung und Selbstvermarktung findet schon statt: Bereits 5KlässlerInnen haben eigene youtube-Channels und erstellen Profile, präsentieren sich und ihr Umfeld in Netzwerken, verlinken und sind verlinkt. Dies geschieht teils ohne das Wissen der Eltern und ohne kritische Reflexion der Folgen wie z.B. den Umgang mit negativen Kommentaren, der Unmöglichkeit der Rücknahme, Kontrollverlust in Bezug auf das Bild, seine Nutzung und Verbreitung.

Die Unterrichtsreihe: „Das bin ich – das mag ich“ untersucht historisch vergleichend Bildelemente (Mimik, Gestik, Haltung, Accessoires, Attribute) in Porträts und was dadurch nonverbal kommuniziert wird. Ein Ziel der Unterrichtsreihe ist im Bereich Produktion das Erstellen unterschiedlicher Rollenprofile (PolitikerInnen/ SportlerInnen/typische Genderprofile) z.B. als Foto, Collage, Film. Im Kompetenzbereich Rezeption beschreiben und reflektieren die SchülerInnen Eindrücke eigener und fremder Bildgestaltungen und beurteilen diese. Dahinter steckt die Motivierung der SchülerInnen zu einer differenzierten Rollen- und Persönlichkeitswahrnehmung.

Bezogen auf die Medienkompetenz sollen die inszenierten Wirkungen von selbst erstellten Bildern / Selbstporträts / evtl. Videos reflektiert werden (z.B. sexualisierend, verniedlichend, machtvoll, lässig, nachdenklich, attraktivitätssteigernd, gebildet, Gruppenzugehörigkeit...).

UNTERRICHTSSKIZZE

SchülerInnen suchen im Netz nach ansprechenden Bildern von Jugendlichen. Diese werden geclustert.

METHODEN

- SchülerInnen suchen via Tablets nach geeignetem Bildmaterial auf sozialen Plattformen
- Sie analysieren ausgewählte Darstellungen kriteriengeleitet (z.B. Bildmittel für Porträts, Ausschnitt, Perspektive)
- Sie entwickeln ein Instagram-Profil für eine ausgewählte Rolle
- Sie inszenieren entsprechende Bilder unter Verwendung zeitgenössischer Bildmittel
- Sie beurteilen die entstandenen Bilder und ihre Wirkung
- Sie diskutieren die Möglichkeit einer Veröffentlichung im Netz im Spielraum zwischen Offenheit und Authentizität

KOMPETENZEN

5.1

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

5.3

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

5.4

Medien und deren Wirkung kritisch reflektieren, die eigene Mediennutzung selbstverantwortlich regulieren und andere hierbei unterstützen

MEDIEN UND TECHNIK

SACHANALYSE

Es gibt ein großes Potenzial in kreativen Berufen, insbesondere im Bereich Werbung. Die SchülerInnen gestalten aufgabenbezogene Bilder adressatengerecht, integrieren Bilder und Text, übertragen Strategien aus der Werbung (Gestaltung z.B. Komposition, Farbe, Blickfang...) auf eigene Bilder. Sie unterscheiden zwischen offener und versteckter Werbung und reflektieren die unterschiedlichen Ziele und Strategien.

UNTERRICHTSSKIZZE

SchülerInnen entwickeln in Projekten „klassische“ AIDA-Werbung (z.B. in Form von Pop-Ups, Plakaten) und „Schleichwerbung“ (z.B. in Form von Fotos und Videos).

METHODEN

- Die SchülerInnen analysieren klassische Werbebilder und versteckte Werbung
- Sie entwickeln Kriterien, wie die jeweilige Werbung gestaltet sein muss, um zu funktionieren
- Sie entwickeln eigene Produkte
- Sie entwickeln zwei Werbungen: Eine klassische als (digitales) Plakat, eine als „Schleichwerbung“ (z.B. Film, Foto)

KOMPETENZEN

4.1

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

4.2

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets | Smartboard | Präsentationsoberfläche (SmartTV) | Digitalkamera |
Bildbearbeitungsprogramme | Internet (W-LAN)

SACHANALYSE

Medien (Hardware) und digitale Werkzeuge kommen im Unterrichtsvorhaben „Alles bewegt sich – musikalische Geschichten und Geräusche hören und gestalten“ zum Einsatz und werden von den Schüler_innen genutzt, um eigene Hörspiele zum Thema „Katz´ und Maus“ zu entwickeln. Dabei verwenden die Schüler_innen sinnvoll nutzbare und individuell wählbare Audio-Apps/Programme, um ihre Hörspiele in Gruppenarbeit aufzunehmen, zu bearbeiten und zu präsentieren. In diesem kommunikativ-kreativen Prozess lernen sie die Hardware und digitalen Werkzeuge besser kennen und reflektiert sowie zielgerichtet anzuwenden. Inhaltlich gesehen, drücken sich die Schüler_innen musikalisch-produktiv aus und bringen die Musik mit Geräuschen, Geschichten und Bewegungen in Verbindung. Bei den Präsentationen und damit verbundenen Rückmeldungen beschreiben sie ihre Höreindrücke und beurteilen die Gestaltungsergebnisse. Dabei werden einzelne musikalische Parameter einbezogen und können anschließend bzw. im Voraus im Hinblick auf die musikalische Notation thematisiert werden.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen entwickeln, bearbeiten, präsentieren und reflektieren in Gruppenarbeit eigene Hörspiele zur Thematik „Alles bewegt sich (UV 5.1.1)- Katz´ und Maus“ unter Anwendung verschiedener Audio-Apps/Programme.

METHODEN

- Gemeinsam wird ein „Ablaufplan“ mit zeitlichem Rahmen festgelegt und mögliche Audio-Apps/Programme diskutiert sowie pro Gruppe festgelegt,
- Die Schüler_innen sammeln erste Ideen für ihr Hörspiel und halten diese schriftlich fest.
- Die Ideen werden praktisch erprobt, diskutiert und digital – möglichst mehrfach – gespeichert.
- Das Hörspiel wird digital bearbeitet und ein Endergebnis erstellt.
- Die Schüler_innen präsentieren die Audiodatei vor der Klasse. Die dafür notwendigen Medien müssen verbunden und ausprobiert werden.
- Die Schüler_innen reflektieren und diskutieren die musikalische und technische Qualität der Präsentationen und machen Verbesserungsvorschläge.

KOMPETENZEN

1.1

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

1.2

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

1.3

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

4.1

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

MEDIEN UND TECHNIK

SACHANALYSE

Als eine grundlegende konventionelle Struktur der Tonhöhen in der Musik kann man das Dur-/moll-Tonsystem benennen. Dieses System zeigt ganz charakteristische Merkmale wie z.B. , dass 8 Töne aufeinander folgen, die in einer bestimmten Abfolge von Ganzton- und Halbtonschritten stehen. Dadurch entsteht der typische Klang der Dur-/moll-Tonleiter, die eher fröhlich bzw. traurig klingen. Diese Merkmale erfahren, reflektieren und präsentieren die Schüler_innen im praktischen Umgang mit Musikinstrumenten in Verbindung mit musikspezifischen Apps/ Programmen.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen spielen die C-Dur- und a-moll-Tonleiter an den Musikinstrumenten sowie mit Hilfe von MusikApps- und Programmen. Mit Hilfe des im Arbeitsheft festgehaltenen „Grundrezeptes“ für Tonleitern erfahren und reflektieren die Schüler_innen die tonleiterspezifischen Merkmale und übertragen diese auf weitere Dur-/moll-Tonleitern, die sie ebenfalls notieren und spielen. Diese Ergebnisse werden anschließend im Plenum präsentiert und diskutiert.

METHODEN

- Gemeinsam wird ein „Ablaufplan“ mit zeitlichem Rahmen und Regeln im Umgang mit den Medien festgelegt, sowie die zu verwendenden Musik-Apps/Programme erklärt und diskutiert.
- Die Schüler_innen spielen in Kleingruppen die C-Dur-/a-moll-Tonleitern auf den Musikinstrumenten/mit den Musik-Apps und erproben und reflektieren dabei die spezifischen Merkmale.
- Weitere Dur-/moll-Tonleitern werden von den Schüler_innen erarbeitet und schriftlich festgehalten.
- Die Ergebnisse werden im Plenum vorgestellt, überprüft und diskutiert.

KOMPETENZEN

1.1

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

1.2

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

1.3

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

4.1

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

MEDIEN UND TECHNIK

Musik-App/Programm (Klavatur-App/Notenschreibprogramm mit Midi-Keyboard) | Kopfhörer | Beamer -Smartboard | Lautsprecher | Internet (W-LAN)

Let`s go to Scotland (Green Line 3, Unit 2)

Englisch – 7

SACHANALYSE

Schottland – in dieser Lektion werden 10 unterschiedliche Medientypen vorgestellt (Audiodateien, Fotos, Lieder, Legenden, Recherche zu Geschichte, Essen, Traditionen, Sehenswürdigkeiten, Orte, Städte, Reiseblog, Reisebroschüre, Abenteuergeschichte, Film über schottische Erfinder).

Verschiedene Medien in der historischen Entwicklung kennen, analysieren und beurteilen.

UNTERRICHTSSKIZZE

Vorschlag für ein Unterrichtsszenario:
Evaluating the different media which were used throughout Unit 2

METHODEN

- Einzelarbeit Reflexion
- Think Pair Share
- Arbeitsblatt : Vor- und Nachteile der unterschiedlichen Medien, Zeitleiste zur Geschichte der Medien
- Abschließende Bewertung

KOMPETENZEN

5.1

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets| Lehrwerke | Internet (W-LAN)

SACHANALYSE

Im Rahmen der Unterrichtsreihe zum Thema „Les métiers de rêve“ erstellen die Schüler_innen eine digitale Bewerbung für eine Praktikumsstelle im französischsprachigen Raum unter Beachtung und Anwendung gängiger, kulturspezifischer und formaler Konventionen (siehe KLP).

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen erarbeiten anhand eines konkreten Beispiels Regeln für eine gelungene Bewerbung, erstellen im Anschluss ein individuelles Bewerbungsschreiben und einen Lebenslauf mit Hilfe eines Textverarbeitungsprogrammes. Die Bewerbung wird adressatengerecht (Arbeitgeber) per e-mail an die Lehrkraft gesendet. Dabei lernen sie formale Vorgaben, sprachliche Besonderheiten, feste Wendungen sowie französische Zeichen am Computer umzusetzen.

METHODEN

Die Schüler_innen

- verfassen Regeln für das Erstellen einer Bewerbungsmappe
- wählen eine Praktikumsstelle und planen ihre Bewerbung
- formulieren ein Bewerbungsschreiben am Computer
- erstellen einen Lebenslauf
- wenden Gestaltungsmittel an (Formatierung, Bildbearbeitung, ...)
- speichern ihre Arbeitsergebnisse und stellen sicher, dass sie auf diese von verschiedenen Orten aus sicher zugreifen können
- senden ihre Ergebnisse adressatengerecht (Arbeitgeber) an die Lehrkraft und berücksichtigen dabei französische Bewerbungsformalitäten

KOMPETENZEN

1.1

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

1.3

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

3.2

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

1.2

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

3.1

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN)

Paris und seine Sehenswürdigkeiten

———— Französisch – 8 ————

SACHANALYSE

Um den Schüler_innen eine lebendige Vorstellung der Stadt Paris zu ermöglichen, soll ein mediales Produkt erstellt werden. Dabei werden verschiedene Medien zur Visualisierung genutzt (Bild, Text, Musik, Video, u.a.).

UNTERRICHTSSKIZZE

Im Rahmen der Unterrichtsreihe zum Thema „Paris“ bereiten die Schüler_innen eine digitale Präsentation über ausgewählte Sehenswürdigkeiten in Paris vor. Dafür müssen sie innerhalb des Kooperationsprozesses individuell erarbeitete Teilergebnisse in Gruppenarbeit zusammenführen und diese in einem medialen Produkt verarbeiten (Powerpoint, Video, Podcast, u.a.).

METHODEN

Die Schüler_innen

- recherchieren und sammeln arbeitsteilig Informationen zu Pariser Sehenswürdigkeiten und speichern diese auf einem für alle Mitglieder der Gruppe zugänglichen Speicherort (z.B. moodle)
- präsentieren, diskutieren und überarbeiten die Teilergebnisse
- verarbeiten die Teilergebnisse zu einem gemeinsamen digitalen Endprodukt ihrer Wahl (Powerpoint, Video, Podcast, u.a.) und einigen sich dabei auf eine ausgewogene Aufgabenverteilung
- präsentieren gemeinsam ihr Produkt im Plenum

KOMPETENZEN

3.1

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

4.1

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN) | Beamer –Smartboard | Lautsprecher

Zu viel des Guten? – Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen

Politik – 5

SACHANALYSE

Sowohl die digitalen Medien (Tablets, Computer und Smartphones) als auch die klassischen (Zeitung und Fernsehen) gehören heute ganz selbstverständlich zum Alltag dazu. In vielen Situationen sind sie nützlich und machen einfach Spaß. In anderen Situationen sorgen sie hingegen für Ärger und Probleme. In diesem Zusammenhang wird es um beide Seiten der Mediennutzung gehen.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen schauen eine filmische Darstellung zum Thema Cybermobbing, um die Auswirkungen anhand einer Videoanalyse zu beschreiben und zu beurteilen. Als Beispiel dient der Clip "let's fight it together".

METHODEN

- die Schüler_innen schauen die filmische Darstellung
- die Schüler_innen analysieren das emotionale Wohlbefinden der Hauptperson
- die Schüler_innen reflektieren die Auswirkungen von Mobbing ausgehend von der Hauptperson der Filmsequenz
- die Schüler_innen erkennen und bewerten unangemessene und gefährdende Kommunikationsstrukturen – auch hinsichtlich ihrer rechtlichen Grundlagen sowie ihrer gesellschaftlichen Normen
- die Schüler_innen formulieren Verhaltensregeln für gewaltfreie Kommunikation in den sozialen Medien

KOMPETENZEN

- | | |
|---|---|
| <p>2.1 Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p> <p>2.3 Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p> <p>3.2 Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p> <p>3.4 Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p> <p>4.4 Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p> | <p>2.2 Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</p> <p>2.4 Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p> <p>3.3 Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p> <p>4.2 Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p> |
|---|---|

MEDIEN UND TECHNIK

SACHANALYSE

Eine E-Mail ist eine grundlegende Kommunikationsform auch in der Fremdsprache Spanisch (siehe unten). Man unterscheidet zwischen privaten und formalen E-Mails, wobei Letztere für die Schülerinnen und Schüler eine besondere Herausforderung in sprachlicher und kommunikativer Hinsicht darstellen.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schülerinnen und Schüler erhalten den Auftrag, eine Reise in eine Stadt in Spanien zu planen. Im Rahmen dessen schreiben sie E-Mails an Tourismusorganisationen und Pensionen, etc., in denen sie landeskundliche Informationen erfragen und die Realisierbarkeit ihrer Pläne überprüfen.

[Anknüpfung an die Unterrichtseinheit 7 De viaje por España, Encuentros 3000 1]

[Anknüpfung an den Kernlehrplan: "Selbstständiges und kooperatives Sprachenlernen: Kleine kreative, erkundende und/oder grenzüberschreitende Projekte in kooperativen Arbeitsprozessen durchführen (u.a. E-Mail-Projekte), S. 48]"

METHODEN

- Die Schülerinnen und Schüler planen Fragen auf Basis ihrer Vorkenntnisse.
- Die Schülerinnen und Schüler verschriftlichen ihre Fragen.
- Die Schülerinnen und Schüler übertragen ihre Fragen in das Textformat der formalen E-Mail (Betreff, Anrede, Grußformel).
- Die Schülerinnen und Schüler versenden die E-Mails.
- Die Schülerinnen und Schüler werten die Antworten aus und bedanken sich.

KOMPETENZEN

3.1

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

3.2

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones mit spanischsprachiger Korrektur und Rechtschreibprogramm oder PC (für E-Mail-Programm mit spanischer Rechtschreibprüfung) | Internet (W-LAN)

SACHANALYSE

Die Informationsfülle im Internet stellt für Schülerinnen und Schüler eine Herausforderung dar. In unserer Wissensgesellschaft geht es darum, Informationen zielgerichtet zu suchen, zu filtern und zu strukturieren.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schülerinnen und Schüler informieren sich aufgrund einer konkreten Fragestellung im Internet auf deutschen und spanischen Webseiten (nicht vorgegeben) über ein Buch/ eine DVD/ eine Musikgruppe/ ein Land, etc. Das Ergebnis der Recherche wird minimal präsentiert, z.B. Lernplakat. Der Rechercheprozess wird begleitend und im Anschluss kriteriengesteuert reflektiert.

[Anschluss an das Lehrwerk z.B.: Unidad 5B – Comunícate, Encuentros 3000 2]

[Anschluss an den KLP Sek I: Arbeitstechnik im Umgang mit Medien/ Texten]

METHODEN

- Die Schülerinnen und Schüler reflektieren über bisherige Rechercheerfahrungen.
- Die Schülerinnen und Schüler planen ihre Recherche angelehnt an die Fragestellung.
- Die Schülerinnen und Schüler füllen prozessbegleitend einen Reflexionsbogen über ihre Fortschritte und Erfahrungen aus.
- Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten ihre Präsentation.
- Die Schülerinnen und Schüler reflektieren und evaluieren ihren Rechercheprozess mittels eines Evaluationsbogens.

KOMPETENZEN

1.1

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

2.1

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

2.2

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

2.3

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

6.1

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN)

Erarbeitung und Präsentation einer Jumpstylechoreographie

Sport – 8

SACHANALYSE

Videotutorial ist "eine elektronische Form der Gebrauchsanweisung [...], die versucht, dem Betrachter visuell Kenntnisse zu vermitteln. Dies geschieht oft in Form von Tutorials oder Tipps und Tricks. Ziel ist es, dem Benutzer die Funktionsweise näherzubringen und komplexe Vorgänge einfach und vom Benutzer reproduzierbar darzustellen. Dies kann durch die visuelle Form der Darbietung häufig effizienter als durch eine gedruckte Papier-Anleitung bewerkstelligt werden." (Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Video-Anleitung>, letzter Zugriff: 21.11.2017)

UNTERRICHTSSKIZZE

Bewegungsmuster anhand von Videotutorials nachvollziehen, ausprobieren, auf Grund der eigenen motorischen Kompetenzen reflektieren und selektieren zur Erweiterung des Bewegungsgrepertoires.

Die Schülerinnen und Schüler erhalten Videotutorials zu verschiedenen Jumpstyleschritten und eignen sich diese selbstständig an.

METHODEN

- die Schüler_innen öffnen die Videotutorials (mit Hilfe von QR-Codes)
- die Schüler_innen analysieren die Tutorials
- die Schüler_innen nutzen die Vor- und Rückspulfunktion sowie die Slowmotion- und Zoomfunktion

KOMPETENZEN

2.2

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN) | Beamer -Smartboard | PC zur Verwaltung der Endgeräte | Whiteboard als Tafel und Projektionsfläche

SACHANALYSE

Algorithmische Muster und Strukturen kommen auch in der nicht digitalen Welt vor. Dazu zählen z.B. Abläufe wie Kochen, Tagesplanung aber auch die Grundtechniken bei einem Badmintonspiel. Die Grundtechniken sind komplexe Vorgänge, die geplant, reflektiert und nachvollzogen werden können. Die Unterschiede der einzelnen Grundschnitte zu erkennen und zu erlernen ist eine besondere Herausforderung.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schülerinnen und Schüler erkennen, beschreiben und erklären die Funktionszusammenhänge der Teilbewegungsmuster. Als Beispiel können hier verschiedene Formen der medialen Veranschaulichung dienen (z.B. Bildreihen, Videos, Bewegungsbeschreibungen).

METHODEN

- die Schüler_innen beschreiben die Bewegungsabfolge mit Hilfe der vorgegebenen Medien (Algorithmus)
- die Schüler_innen analysieren die Darstellung der gezeigten Bewegungsabfolgen

KOMPETENZEN

6.2

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN) | Beamer -Smartboard | PC zur Verwaltung der Endgeräte | Whiteboard als Tafel und Projektionsfläche

SACHANALYSE

Algorithmische Muster und Strukturen kommen auch in der nicht digitalen Welt vor. Dazu zählen z.B. Abläufe wie Kochen, Tagesplanung aber auch die Grundtechniken bei einem Badmintonspiel. Die Grundtechniken sind komplexe Vorgänge, die geplant, reflektiert und nachvollzogen werden können. Die Unterschiede der einzelnen Grundschläge zu erkennen und zu erlernen ist eine besondere Herausforderung.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schülerinnen und Schüler erkennen, beschreiben und erklären die Funktionszusammenhänge der Teilbewegungsmuster. Als Beispiel können hier verschiedene Formen der medialen Veranschaulichung dienen (z.B. Bildreihen, Videos, Bewegungsbeschreibungen).

Die Schüler_innen beobachten, analysieren und beurteilen ihre Bewegungsausführungen auf Grundlage des Algorithmus, um anschließend ihre eigenen Bewegungsmuster zu optimieren (mit Hilfe der Lehrkraft).

METHODEN

- die Schüler_innen beschreiben die Bewegungsabfolge mit Hilfe der vorgegebenen Medien (Algorithmus)
- die Schüler_innen analysieren die Darstellung der gezeigten Bewegungsabfolgen
- die Schüler_innen fertigen Videos von den Bewegungsausführungen ihrer Partner an
- die Schüler_innen analysieren ihre eigenen Videos
- die Schüler_innen nutzen die technischen Möglichkeiten der Videoabspielfunktionen bestimmter Apps (z.B. technique)

KOMPETENZEN

6.2

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN) | Beamer -Smartboard | PC zur Verwaltung der Endgeräte | Whiteboard als Tafel und Projektionsfläche

SACHANALYSE

Eine sachgerechte Quellennutzung und angemessene Zitationsweisen sind Voraussetzungen reliablen wissenschaftlichen Arbeitens. Die fachlich korrekte Art und Weise der Quellendokumentation ist ein wichtiger Bestandteil analoger und digitaler Präsentation, da medienrechtlich auf Urheberschaft verwiesen werden muss und ggf. Quellen und ihre Zuverlässigkeit kritisch bewertet werden müssen.

UNTERRICHTSSKIZZE

In Anlehnung an Unit 2 City of dreams: New York erhalten die SchülerInnen unter dem Schwerpunkt internet texts den Auftrag einen eigenen Wikipedia-Artikel zu den Sehenswürdigkeiten in New York zu erstellen und hierbei die Vorgaben und Normen der wissenschaftlichen Quellennutzung zu berücksichtigen. Kompetenzerweiterung findet hier statt, indem sowohl der angemessene Umgang mit verschiedenen Medien als auch die Erprobung der Textsorte online article eingeübt wird.

METHODEN

- die SchülerInnen erarbeiten die Struktur eines online articles anhand eines Beispiels (z. B. Statue of Liberty)
- die SchülerInnen lernen die Standards zur Dokumentation von Quellen und der Referenzierungspraxis kennen
- die SchülerInnen recherchieren, sammeln und bewerten Informationen aus verschiedenen Quellen zu einer selbstgewählten Sehenswürdigkeit in New York
- die SchülerInnen planen und schreiben ihren online article unter besonderer Berücksichtigung eines reflektierten Quelleneinsatzes und einer angemessenen Dokumentation der verwendeten Materialien

KOMPETENZEN

2.1 Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

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

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

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

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

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

MEDIEN UND TECHNIK

SACHANALYSE

Satzkonstruktionen wie der Infinitiv mit „zu“ und der Acl in Jahrgangsstufe 6 / 7 sowie das Participium coniunctum und der Ablativus absolutus in Jahrgangsstufe 8 / 9 sind typische Erscheinungsformen im Lateinischen und eine besondere Herausforderung für die Lernenden, auch weil sie zum Teil im Deutschen nicht abgebildet werden können.

UNTERRICHTSSKIZZE

Auf der Grundlage bereits evaluierter Lernvideos und festgelegter Qualitätskriterien erstellen die Schüler_innen ihr eigenes Lernvideo zum Thema Acl zwecks Wiederholung und Vertiefung. Dabei sollen die wesentlichen Elemente eines Acl, d.h. Subjektsakkusativ, Infinitiv der Gleich- und Vorzeitigkeit und die sogenannten „Kopfverben“ zur Sprache kommen.

METHODEN

- Die Schüler_innen stellen die oben genannten typischen Wesensbestandteile eines Acl zusammen und ordnen diese sinnvoll.
- Auf der Grundlage der aufgestellten Qualitätskriterien erarbeiten sie ein Konzept für die Erstellung ihres Lernvideos.
- Die Schüler_innen produzieren ihr Lernvideo ansprechend und zielgruppenorientiert.
- Die Schüler_innen präsentieren ihr Video.
- Sie lassen ihr Video von den Mitschülern evaluieren.

KOMPETENZEN

4.2

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

4.1

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

1.2

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Activeboard

SACHANALYSE

Erstellen eines Podcasts zur Rechtsprechung in römischer Zeit mit dem Ziel, römische Rechtspraxis zu verstehen, verschiedene Positionen zu vertreten und den Vergleich mit heutiger Rechtsprechung anzustellen.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen erstellen einen Podcast, in dem sie auf der Grundlage eines bestimmten Rechtsfalls aus der Antike („Tod beim Friseur“) unterschiedliche Positionen darstellen, in die Rollen von Richter und Anwälten schlüpfen, das Abwägen von Argumenten üben und somit Probleme bei der Urteilsfindung deutlich machen. Der Lektionstext 25 T2 („Ein schwieriger Rechtsfall“) bietet zudem Anlass, auch die damalige Rechtspraxis der Germanen miteinzubeziehen.

METHODEN

- Die Schüler_innen gehen arbeitsteilig vor: I. die einen beschäftigen sich mit der Entwicklung römischer Rechtspraxis von den Anfängen über das Zwölftafelgesetz zum Corpus Iuris Civilis Iustiniani, II. die anderen erarbeiten einen konkreten Rechtsfall.
- I. Die Schüler_innen der I. Arbeitsgruppe sammeln Informationen zur römischen Rechtspraxis aus dem Internet oder aus bereit gestellten Materialien / Medien.
- Sie ordnen das Material und geben einen Überblick über die Entwicklung des römischen Rechts.
- Sie erstellen ihren Podcast mit dem Handy, wobei sie sich beim Vortrag abwechseln.
- II. Die Schüler_innen der II. Arbeitsgruppe übersetzen den Lektionstext 25 T2, arbeiten die Beteiligten beim dargestellten Rechtsfall heraus und sammeln Informationen zur römischen Rechtspraxis.
- Sie diskutieren eine mögliche Mitschuld der einzelnen Beteiligten.
- Die Schüler_innen formulieren die Argumente von Verteidigern und Anklägern.
- Die Schüler_innen nehmen per Handy eine Gerichtsverhandlung als Podcast auf.
- Ein/e Schüler/in fällt als Richter/in das Urteil.
- Zu beiden Arbeitsaufträgen werden mehrere Gruppen gebildet, damit die Gruppen nicht zu groß sind und mehrere Produkte entstehen.

KOMPETENZEN

4.2

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

4.1

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

2.1

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN)

SACHANALYSE

Werbung erreicht uns heute in erheblicher Weise über digitale Wege. Produzenten von Werbung greifen nahezu flächendeckend auf Musik zurück, um den Zuschauer hinsichtlich des betreffenden Produkts nachhaltig zu beeinflussen. Jingles haben hierbei die Funktion das Produkt und den dazugehörigen Namen (auch der Firma) im Gedächtnis zu verankern und auf Kaufentscheidungen einzuwirken. Damit der Jingle leicht einprägsam ist und einen hohen Wiedererkennungswert aufweist, ist er in seiner musikalischen Struktur bewusst einfach gestaltet. Diese intentionale Verwendung von Musik geschieht häufig unbewusst und muss daher kritisch reflektiert werden, um den eigenen Umgang mit Werbung zu überprüfen.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen analysieren arbeitsteilig verschiedene Jingles im Hinblick auf ihre musikalische Struktur. Dabei stellen sie fest, dass Jingles bewusst einfach gestaltet sind. Auf dieser Grundlage stellen sie einen Bezug zu ihrer Lebenswirklichkeit her und ziehen konkrete Konsequenzen für den eigenen Umgang mit Werbung.

METHODEN

- die Schüler_innen erhalten über die Lernplattform den Jingle als Hörprobe sowie in notierter Form.
- die Schüler_innen analysieren die Jingles mit Hilfe musikalischer Parameter.
- die Schüler_innen ermitteln Gemeinsamkeiten in der Gestaltung von Jingles.
- die Schüler_innen präsentieren ihre Analyseergebnisse.
- die Schüler_innen erörtern die Absicht hinter dem musikalischen Aufbau von Jingles.
- die Schüler_Innen diskutieren die Ergebnisse in Bezug auf ihre eigenen Lebenswelt und Erfahrungen.

KOMPETENZEN

4.2

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

1.1

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

2.3

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

5.4

Medien und deren Wirkung kritisch reflektieren, die eigene Mediennutzung selbstverantwortlich regulieren und andere hierbei unterstützen

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN) | Lernplattform | Kopfhörer | Beamer

„Social (Online) Communities“ – Urheberrecht und Recht am eigenen Bild

———— LTP/Projekt – 5 ————

SACHANALYSE

Im Workshop zum Thema „Social (Online) Communities“ setzen sich Schüler_innen mit sozialen Netzwerken wie z. B. Facebook auseinander und fragen danach „Warum sind Social Communities so faszinierend?“ „Was ist das Urheberrecht?“ „Wie funktionieren Persönlichkeitsrechte?“.

UNTERRICHTSSKIZZE

Es wird ein Quiz zu dem Vorwissen durchgeführt (Quiz über kahoot), indem verschiedene Beispiele thematisiert werden. Die Schüler_innen sollen sich anschließend im Internet über die Themen Urheberrecht und verschiedenen Sozial Medien informieren.

Die Schüler_innen beurteilen in der nächsten Phase verschiedene Anwendungsbeispiele. Abschließend werden die wichtigen Aspekte gesichert. Diese Thematik soll zusätzlich mit Eltern und Lehrkräften vertieft werden.

METHODEN

- Die Schüler_innen benutzen das Tablet, den PC um das kahoot Quiz durchzuführen und sich über die Thema im Internet zu informieren
- Die Schüler_innen beurteilen verschiedene Situationen innerhalb des Urheberrechtes

KOMPETENZEN

1.4

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets | PCs oder Smartphones | Internet (W-LAN) | Beamer oder Screen

SACHANALYSE

Es werden Handlungsstrategien im Umgang mit problematischen Themen wie Cybermobbing, Hatespeech und fremden Kontakten im Netz erarbeitet. Dabei stehen die Jugendmedienschutzaspekte im Vordergrund. Die Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Grenzen von Online-Communities soll eine kritisch reflektierte Nutzung dieser bei den Jugendlichen fördern.

Kennenlernen von konkreten Ansprechpartnern und Unterstützungsmöglichkeiten.

UNTERRICHTSSKIZZE

Der Clip "Let's fight it together" wird gezeigt. Die Schüler_innen setzen sich mit den Akteuren eines Cybermobbing-Prozesses auseinander.

Die Schüler_innen lernen die Akteure eines Cybermobbing-Prozesses kennen und reflektieren deren Handlungsweisen, Motive und Handlung bzw. Passivität.

Die Schüler_innen erörtern eigene Handlungsmöglichkeiten.

Diese Thematik soll zusätzlich mit Eltern und Lehrkräften vertieft werden.

METHODEN

- Die Schüler_innen benutzen das Tablet, den PC, um die in Kleingruppen den Clip anzuschauen
- Die Schüler_innen erarbeiten Handlungsweisen zum Umgang und Vermeidung von Cyber Mobbing

KOMPETENZEN

3.4

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets | PCs oder Smartphones | Internet (W-LAN) | Beamer oder Screen