

Medienbildungskonzept

**Gymnasium Philipinum
Marburg**

Versionsinformation

Gesamtkonferenz: 09.03.2023
redaktionelle Anpassungen: 17.02.2025
pdf-Dokument: 18.02.2025

Medienbeauftragte: S. Luckemeyer

INHALT

1. Grundlegendes4

Sekundarstufe I4

Sekundarstufe II5

Dokumentationsform5

2. Ausstattung5

Aktueller Stand der Technik (März 2023)5

3. Qualifizierungsplanung7

Qualifizierungsmaßnahmen zu technischen Kompetenzen7

Qualifizierungsmaßnahmen zur sinnvollen Gestaltung der Digitalisierung7

4. Beschreibung der einzelnen Kompetenzen8

5. Mediengrundbildung am Gymnasium Philippinum29

„Medien“ (ehem. IKG) Klasse 529

„Medien“ Klasse 7 (Zielbestimmung: *in Planung*)30

Klasse 9: Schwerpunkt Praktikumsbericht32

Klasse 9: „Tablet-Führerschein“ (Zielbestimmung: *in Planung*)33

E-Phase: Schwerpunkt Präsentationsprüfung33

6. Arbeit zu digitalen Medien im Fachunterricht – Sekundarstufe I33

Deutsch35

Latein36

Englisch38

Kunst40

Musik41

Altgriechisch42

Französisch42

Spanisch43

Erdkunde44

Religion (ev. und kathol.)45

Ethik47

Geschichte50

Politik und Wirtschaft51

Mathematik52

Biologie54

Physik55

Chemie56

Sport57

7. Arbeit zu digitalen Medien im Fachunterricht – Sekundarstufe II58

Deutsch58

Latein59

Englisch59

Altgriechisch61

Französisch fortgeschritten61

Französisch neu beginnend62

Spanisch fortgeschritten	62
Spanisch neu beginnend	63
Italienisch	63
Russisch	64
Kunst	65
Musik	65
Darstellendes Spiel	66
Geschichte	66
Politik und Wirtschaft	67
Evangelische Religion	67
Katholische Religion	68
Ethik	68
Erdkunde	69
Philosophie	69
Mathematik	69
Biologie	70
Physik	70
Chemie	71
Informatik	71
Sport	71
8. Vermittlung der Kompetenzen an Projekttagen	72
Projekt 1: Meine Rechte, deine Rechte im Internet (<i>Zielbestimmung</i>)	72
Projekt 2: Soziale Medien – Selbstdarstellung und Cybermobbing (<i>Zielbestimmung</i>)	72
Projekt 3: Soziale Medien – Recht und Jugendschutz im Internet (<i>Zielbestimmung</i>)	72
9. Anlagen	73
Anlage: Gerätekategorien zur digitalen Lernunterstützung	73
Anlage: Auszug aus der Schulordnung (Stand 03/2023)	74
Anlage: Vereinbarung zur Nutzung privater Tablets und Notebooks im Unterricht ab Jgst. 9/10	976
Vereinbarung zur Nutzung privater Tablets und Notebooks im Unterricht am Gymnasium Philippinum	77

1. GRUNDLEGENDES

Dem umfassenden Bildungsauftrag folgend, erlernen unsere Schülerinnen und Schüler neben den fachlichen Kenntnissen und Fertigkeiten auch **Grundlagenwissen und Kompetenzen für die digitale Welt**. Diese werden schrittweise und in allen Unterrichtsfächern aufgebaut, wie diesem Konzept zu entnehmen ist.

Wir unterstützen unsere Schülerinnen und Schüler dabei, umsichtig, selbstverantwortlich und gut organisiert mit digitalen Medien zu arbeiten und lernen. Dies spiegelt sich auch in unserer Schulordnung (Auszug vgl. Anlage) wieder, die im Schuljahr 2022/23 an die aktuellen Entwicklungen angepasst wurde und begleitete Selbstverantwortung zum Prinzip hat.

Die Medienbildung erfolgt am Gymnasium Philippinum auf verschiedenen Wegen: die Benutzung digitaler Medien und Programme wird grundlegend im „**Medien**“-**Unterricht (ehem. IKG)** erlernt und im Fachunterricht eingeübt. Die **Jugendmedienschutz**-Inhalte (bspw. Cybermobbing) werden im Fachunterricht oder an Projekttagen vermittelt.

Zur Formulierung von „Zielbestimmungen“: Einige Elemente dieses Konzeptes müssen erst noch implementiert werden. Insofern ist es eine Bestandsaufnahme und zugleich ein Pflichtenheft.

Voraussetzung für die Umsetzung dieses Medienkonzeptes ist u.a. die Beauftragung eines Jugendmedienschutzbeauftragten, der sich der Planung und inhaltlichen Ausarbeitung annimmt bzw. eine anderweitige Bereitstellung von personellen Ressourcen. Bis dahin werden die Inhalte der Kompetenzbereiche wie „Sucht“, „Social Media“ oder „Rechtliches“ (s. 4. Beschreibung der einzelnen Kompetenzen) in „Medien“ (ehem. IKG) und/oder dem Fachunterricht grundlegend thematisiert.

Wir betonen, dass an unserer Schule **keine Festlegung auf ein bestimmtes Produkt bzw. System** (z.B. Apple) forciert wird, sondern dass wir systemoffen und nach Möglichkeit auch mit OpenSource-Produkten lernen wollen. Insofern unterstützen wir unsere Schülerinnen und Schüler ab Klasse 9 in der freiwilligen Nutzung aller privaten Geräte als unterrichtsbegleitendes Medium.

Vor der Arbeit mit und zu digitalen Medien ist sicherzustellen, dass alle Schülerinnen und Schüler über dafür benötigte Kompetenzen verfügen.

Sekundarstufe I

In der **Sekundarstufe I** werden alle Schülerinnen und Schüler in **Klasse 5 (Zielbestimmung: auch in Klasse 7)** jeweils in einem Halbjahr jeweils zweistündig in „Digitale Kompetenzen und Medienbildung“ (kurz „Medien“, ehem. „IKG“) unterrichtet. Diese Stunden werden aus dem Ganztagsangebot im Rahmen einer AG bereitgestellt (solange es in Hessen kein eigenes Stundendeputat für das Fach „Medien“ gibt).

Ab Klasse 9 können die Schülerinnen und Schüler ein digitales Gerät zur Mitarbeit im Unterricht benutzen. Sie werden zuvor in einem Workshop in das digitale Arbeiten am Tablet eingeführt und weisen Grundkenntnisse nach („**Tablet-Führerschein**“).

Grundlage für die Nutzung eigener Geräte im Unterricht ist die „**Vereinbarung zur Nutzung privater Tablets und Notebooks im Unterricht ab Jgst. 9**“ (vgl. Anlage).

Im Rahmen des Fachunterrichtes in Klasse 9 erfolgt darüber hinaus die **Vorbereitung auf die Abfassung des Praktikumsberichtes**.

Sekundarstufe II

In der **Sekundarstufe II** steht es Schülerinnen und Schülern weiterhin frei, ob sie ein Tablet oder Notebook im Unterricht benutzen möchten. Jedoch müssen sie mindestens über ein digitales **Endgerät der Kategorie 1** (z.B. Smartphone, vgl. [Anlage](#)) verfügen, mit dem sie im Internet recherchieren, Arbeitsergebnisse fotografieren und z. B. über den Beamer spiegeln, an Videokonferenzen teilnehmen, einseitige Texte lesen, einzeilige schriftliche Antworten formulieren und auf die digitale Schulplattform (IServ) zugreifen können.

Zielbestimmung: Zu Beginn der **Jahrgangsstufe 11** wird ein **Kompensationsworkshop „Digital fit für die Sek. II“** angeboten, in dem Schülerinnen und Schüler individuell fehlende Kenntnisse in Bezug auf die Benutzung digitaler Endgeräte und Programme erwerben und Informationen zu IServ einholen können. Dieser Kompensationsworkshop soll im Terminkalender möglichst so liegen, dass alle Schülerinnen und Schüler ihn besuchen können.

Im Zuge des Schulentwicklungsprozesses wurde eine **AG Medien** ins Leben gerufen. Sie tagt zweimal pro Jahr. In ihr sind Vertreterinnen und Vertreter von Eltern, Schüler- und Lehrerschaft sowie Schulleitung vertreten und sie diskutieren den Entwicklungsprozess der Digitalisierung. Das vorliegende Medienbildungskonzept wird von ihr weiterentwickelt. Bereits bestehende Konzepte wie z.B. die des Präventionsteam der Schule sollen zunehmend eingebunden werden. Die AG Medien hat auf Grundlage der in der Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“ festgelegten Kompetenzen (vgl. [Anlage](#)) ein dreigleisiges, zweistufiges Konzept entworfen, das im Folgenden näher erläutert werden soll.

Dokumentationsform

Die Kompetenzen, die den einzelnen Fächern und Jahrgängen zugeordnet werden, werden in die **schulinternen Curricula der Fächer als verbindliche Unterrichtssequenzen** aufgenommen und von den einzelnen Fachkonferenzen mit den Fachkompetenzen verknüpft; dabei können auch die in den Lehrwerken mittlerweile sehr verbreiteten Kapitel mit Medienkompetenzbezug genutzt werden. Die Dokumentation erfolgt über die Klassenbücher und Kurshefte. Zusätzlich werden Kollegium und Elternschaft auf Elternabenden, in Gesamtkonferenzen und über IServ und die Schulhomepage regelmäßig über das (sich stetig fortentwickelnde) Medienkonzept informiert.

2. AUSSTATTUNG

Für das Gymnasium Philippinum ergibt sich folgende Bedarfsplanung, der die Betrachtung des aktuellen Standes voransteht:

Aktueller Stand der Technik (März 2023)

INFRASTRUKTUR - BESTAND

WLAN und Netzwerk

Im Hauptgebäude und im naturwissenschaftlichen Trakt steht zuverlässiges WLAN für Internetzugriff und Nutzung von IServ zur Verfügung. In anderen Gebäudeteilen sind eigene Lösungen vorhanden bzw. ein Access-Point aus der Ausleihe kann verwendet werden. Projektion via Beamer oder digitaler Tafel (derzeit nur im 1. Stock des Hauptgebäudes) ist überall (außer H35) möglich.

Infrastruktur

Schülerinnen und Schüler haben Zugriff auf 8 PCs in der Bibliothek und 4 PCs im Oberstufenarbeitsraum.

INFRASTRUKTUR - BEDARFSPLANUNG

Im Moment steht zur Klärung, ob alle Räume mit digitalen Tafeln ausgestattet werden oder andere Lösungen zur zuverlässigen Präsentation die aktuell überall vorhandenen Beamer ersetzen.

Raumausstattung

Für M1-3 stehen die Ausstattung mit zuverlässigem WLAN und Präsentationsmöglichkeiten (auch mit AppleTV) an. Je nach Ausbaugeschwindigkeit mit digitalen Tafeln, sollten auch die Klassenräume des U-Traktes mit AppleTVs ausgestattet werden.

Software

Das pädagogische Netz wird sowohl technisch als auch pädagogisch durch den Schulserver **IServ** betrieben. Dies sollte auch weiterhin so bleiben, da das Produkt eine große Akzeptanz in allen Nutzergruppen besitzt und sich in den letzten Jahren sowohl technisch als auch schulorganisatorisch bewährt hat (E-Mail-Kommunikation und Messengerdienst im Kollegium und mit den Schülerinnen und Schülern, Dateiaustausch, Schnellumfragen, Nutzung kollaborativer Texte etc.).

Wir nutzen auf den schulischen Rechnern Open-Source-Software. Der Einstieg in die Office-Anwendungen gelingt im „Medien“-Unterricht der 5. Klassen, der bereits einige Jahre erfolgreich mit LibreOffice erfolgt. Mit Blick auf die Herausforderungen der Digitalisierung und den Möglichkeiten der elektronischen Schulverwaltung wäre auch die Vorbereitung zur **Einführung eines digitalen Klassenbuchs** zu überlegen.

PRIORITÄTENLISTE BEDARFSPLANUNG

Zusammenfassend sieht die Bedarfsplanung mit Priorisierung für das GP wie folgt aus:

1. Infrastruktur

Priorität hat die Ausstattung von M1-3 (s.o.), dann sollte die Ausstattung des U-Trakts (s.o.) erfolgen.

2. Organisation des technischen Supports

Zurzeit gibt es keinerlei professionelle Wartung der technischen Infrastruktur am GP. Dies ist dringend zu ändern. Das GP kann nur dann das Medienbildungskonzept zuverlässig umsetzen,

wenn ihm ein zuverlässiger Support zur Seite steht. Die Organisation sollte hierbei wie folgt aussehen:

- Eine erste Bestandsaufnahme erfolgt durch ein Störungsmeldungsmodul der Plattform IServ. Kleinere Probleme kann das Kollegium selbst lösen.
- Für größere technische Probleme benötigt die Schule jedoch einen schnellen und zuverlässigen Support. Wie in Unternehmen könnte dies in vielen Fällen auch durch Fernzugriff erfolgen – die korrekte Konfiguration der Hard- und Software vorausgesetzt.

3. QUALIFIZIERUNGSPLANUNG

Die Qualifizierung des Kollegiums stellt in vielerlei Hinsicht eine besondere Herausforderung dar, weil die Vorkenntnisse, Interessen sowie die individuellen und fachspezifischen pädagogischen und didaktischen Prämissen sehr heterogen sind. Diese Heterogenität gilt es in manchen Bereichen abzubauen: So müssen etwa jede Kollegin und jeder Kollege in der Lage sein, die technische Infrastruktur der Schule souverän zu bedienen. Hierzu dienen die unten erläuterten Qualifizierungsmaßnahmen zur technischen Kompetenz. In anderen Bereichen gilt es, die Heterogenität als Vielfalt zu verstehen und zu bewahren: Nur so wird es möglich sein, die mediale Entwicklung an der Schule in der angemessenen Komplexität und in überzeugender Kombination mit traditionellen analogen Elementen kontinuierlich weiterzuentwickeln.

Qualifizierungsmaßnahmen zu technischen Kompetenzen

Im Hinblick auf den Umgang mit der schulischen Medieninfrastruktur – Hardware wie Software – erhalten alle neuen Kolleginnen und Kollegen eine IServ-Schulung und eine Tablet-Einweisung sowie Informationen zur Benutzung der Medienausstattung in den Unterrichtsräumen, um den zielgerichteten und reibungslosen Einsatz der vorhandenen Technik sicherzustellen.

Dem ganzen Kollegium steht zudem das Angebot eines IServ-Coachings offen, um neue Funktionen des Systems kennenzulernen oder schulorganisatorische Prozesse schrittweise zu digitalisieren.

Qualifizierungsmaßnahmen zur sinnvollen Gestaltung der Digitalisierung

Fortbildungsbedarfe werden von der Medienbeauftragten und der Steuergruppe regelmäßig evaluiert. *Interne* Fortbildungen (z.B. zu Apps wie TeacherTool oder IServ) werden dann von Kollegen für Kollegen angeboten oder *externe* Referenten eingeladen. Es sei auch auf die umfangreichen Fortbildungsangebote der Medienzentren (z.B. über mauszentrum.de) hingewiesen. Alle Kolleginnen und Kollegen erklären sich bereit, die für die Umsetzung dieses Medienkonzeptes erforderlichen Kompetenzen bei Bedarf in Fortbildungen zu erwerben.

Zielbestimmung:

Ebenfalls **mindestens einmal pro Schuljahr** findet das „App-Café“ vor einer **Gesamtkonferenz** statt, in dem ein kollegialer Austausch über medienpädagogische und fachdidaktische Vorzüge und Nachteile aktueller Apps stattfindet und zu dem alle Kolleginnen und Kollegen eingeladen sind.

Jährlich findet ein **Technik-OpenSpace** statt, im Rahmen dessen technische Probleme und Lösungen mit allen interessierten Mitgliedern des Kollegiums diskutiert und nach Dringlichkeit geordnet werden. Dieses Treffen hat den Charakter eines offenen Austausches, in dem auch neue Ideen vorgestellt und evaluiert sowie Best-Practice-Konzepte ausgetauscht werden.

4. BESCHREIBUNG DER EINZELNEN KOMPETENZEN

Alle Kompetenzen, die gemäß der **KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“** im Fachunterricht vermittelt werden sollen, werden im Folgenden genauer beschrieben.¹ Wie die Umsetzung dieser Kompetenzen in den Fachcurricula erfolgen soll, wird weiter unten aufgezeigt.

Möglichkeiten der digitalen Welt

Die Schülerinnen und Schüler werden über die Möglichkeiten der digitalen Welt aufgeklärt. Sie sollen sich differenziert mit verschiedenen Thematiken auseinandersetzen. Einige Möglichkeiten der digitalen Welt werden im Rahmen anderer Kompetenzen vermittelt.

STUFE 1:

- Smartphone
 - Verwendungsmöglichkeiten
 - Vor- und Nachteile

STUFE 2:

- Gaming
 - Arten von Spielen (Free-to-play, kostenpflichtige, aber auch Genres etc.)
 - Vorteile
 - USK
 - Pay-to-win
 - Existiert ein Zusammenhang zwischen Gaming und Amokläufen?

PC-Grundwissen

Die Schülerinnen und Schüler sollen Grundkenntnisse über Computer erwerben. Sie sollen zwischen verschiedenen Arten von Computern, Hardware und Software, verschiedenen Arten von Software sowie verschiedenen Speichermedien unterscheiden können. Sie sollen einen Computer und die digitale Umgebung des Philipppinum benutzen, Dateien sinnvoll abspeichern und drucken und sich die Arbeit mit Kurzbefehlen und Zehn-Finger-Schreiben erleichtern können. Des Weiteren sollen sie ihre digitale Umgebung nach eigenen Wünschen gestalten und anpassen können.

¹ <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html> (24.1.2023, 8:42).

Der Fokus liegt auf der Praxis, der theoretische Anteil beschränkt sich auf das Lernen von Fachbegriffen und rudimentärem Wissen (incl. Vor- und Nachteile) über Hardware, Software und Speichermedien, sodass die Schülerinnen und Schüler in der Lage sind, selbständig Versuche zur Lösung auftretender Probleme zu unternehmen und sich fundiert für oder gegen die Nutzung verschiedener Speichermedien, PC-Arten etc. zu entscheiden.

STUFE 1:

- Aufbau eines Computers (Hardware)
- Unterschiede zwischen Desktop-PCs, Tablet-PCs und Smartphones
- Software: Betriebssystem, Proprietär vs. Open Source
- Dateiformate
- Dateiverwaltung: Speichermedien, Clouds, Ordnersysteme
- Benutzer und Administratoren
- PhilleServ, NextCloud
- Kopieren, Scannen und Drucken (incl. doppelseitig)
- Kurzbefehle (Strg+X/C/V/A/N/F/Z/Y; Strg+Alt+Entf; Windows+E; Windows+Alt+Druck)
- 10-Finger-Schreiben

STUFE 2:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1
 - Dateiformate: Dateiformate, die sich in verschiedenen Betriebssystemen öffnen bzw. anzeigen lassen
 - Dateiverwaltung: Speichermedien, Clouds: v. a. Vor- und Nachteile
 - Kopieren und Drucken: v.a. einzelne Seiten, mehrere Seiten pro Blatt
 - Kurzbefehle (Strg+X/C/V/A/S/P/O/L/N/F/Z/Y/Klick; Strg+Shift+F/U/K; Strg+Alt+Entf; Windows+E/S; Windows+Alt+Druck/+R; Esc)
 - 10-Finger-Schreiben
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler

STUFE 3

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 2
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Kurzbefehle: F-Tasten

Suchen

Die Schülerinnen und Schüler sollen verschiedene digitale Umgebungen durchsuchen können, z. B. Internet, Betriebssystem, Dateien, Dokumente. Dabei sollen sie Strategien lernen, mit denen sie möglichst effizient zu Ergebnissen gelangen. Ferner sollen sie sich fundiert für oder gegen verschiedene Browser entscheiden können.

STUFE 1

- Verwendung von Suchmaschinen (ganze Fragen, Stichworte, Anführungszeichen, Minus...): exemplarisch anhand von Google, Suchfunktion im Betriebssystem, Dateien durchsuchen
- Vergleich der verschiedenen Browser

Kommunizieren

Die Schülerinnen und Schüler sollen Kenntnisse über verschiedene Möglichkeiten der Kommunikation mit digitalen Endgeräten erwerben sowie ihre Vor- und Nachteile und Alternativen. Sie sollen in der Lage sein, diese Möglichkeiten für ihre Kommunikation zu nutzen und sich fundiert für oder gegen diese Möglichkeiten zu entscheiden. Des Weiteren sollen sie lernen, dass auch bei der digital auf eine angemessene Art und Weise kommuniziert werden soll und ethische Standards gelten. Sie sollen sich differenziert mit der Ausreizung und Verletzung der ethischen Standards (z. B. durch Ironie, Trolling, Beleidigungen) auseinandersetzen können.

STUFE 1:

- Telefon, SMS, WhatsApp, FaceTime, E-Mail
 - Verwendungszwecke
 - Art der Kommunikation
 - Vor-/Nachteile
 - Kosten
 - Alternativen
- Briefe, E-Mails schreiben

STUFE 2:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- E-Mail-Programme (exemplarisch: Thunderbird, Windows Mail) oder Apple Mail

STUFE 3:

- Umgangsformen (ethische Standards, Anpassung an den Rahmen)
- Andere Meinungen respektieren

STUFE 4:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 2
 - Verwendung eines E-Mail-Programms
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Einrichtung eines E-Mail-Programmes (exemplarisch)

STUFE 5:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 3
 - Ethische Standards
 - Andere Meinungen respektieren
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Ironie/Satire
 - Erkennen
 - Umgang mit Ironie/Satire
- Trolling
 - Typisierung und Umgang mit Trolling

In Verbindung mit der Kompetenz „Sicherheit und Datenschutz“ werden die Schülerinnen und Schüler über verschiedene Arten der Verschlüsselung und die Datenschutzbestimmungen verschiedener Messenger aufgeklärt.

Recherchieren

Aufbauend auf der Kompetenz „Suchen“ sollen die Schülerinnen und Schüler lernen, wie man recherchiert. Sie sollen lernen, Informationen, Quellen und Daten richtig einzuschätzen. Hierfür sollen sie unter anderem über die Struktur von und hinter Wikipedia sowie Vor- und Nachteile aufgeklärt werden. Ferner sollen sie – ihrem Alter entsprechend – lernen, wie man Informationen aus Quellen vorstellt, richtig zitiert und Quellen richtig angibt.

STUFE 1:

- Verschiedene Quellen (Wikipedia, Online-Zeitungen/-Magazine, Blogs, Videos etc.)
 - Struktur
 - Vor- und Nachteile
- Bildersuche (vorwärts und rückwärts)
- Einschätzen von Daten, Informationen und Quellen
 - exemplarische Auflistung verlässlicher Quellen
 - Impressum
- Quellen übernehmen (Copy+Paste vs. Stichpunkte)
- Quellenangaben: Titel + Autor bei Literatur, Link + Zugriffsdatum bei Internetquellen

STUFE 2:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1
 - Verschiedene Quellen (Wikipedia, Online-Zeitungen, digital(isiert)e Fachliteratur/Fachartikel (incl. Suchfunktion bei Google Books, Online-PDFs)
 - Einschätzen von Daten, Informationen und Quellen: Fake News (incl. Klassifizierung², Motive), Problematisierung der Bestätigungsverzerrung (confirmation bias)
 - Quellen übernehmen: Copy+Paste vs. Stichpunkte, Zitieren
 - Quellenangaben: Titel + Autor bei Literatur, Link + Zugriffsdatum bei Internetquellen, Titel + Autor bei Online-Artikeln/Blogeinträgen, Titel + Autor + Zeitung/Zeitschrift bei Artikeln
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler

STUFE 3:

- Wiederholung und Vertiefung von Stufe 2
 - Einschätzen von Daten, Informationen und Quellen: Fake News (incl. DeepFakes), Problematisierung der Bestätigungsverzerrung (confirmation bias)
 - Quellenangaben: korrekte Quellenangaben von Büchern mit einem oder mehreren Autoren, Wörterbüchern und Lexika, Aufsätzen in einem Sammelband, Artikeln in einer Zeitschrift/Zeitung, Internetdokumente, Filme, Videos etc., auch bei fehlenden Infos (o. A., o. J., o. O. etc.), mehreren Verweisen auf eine Quelle (a. a. O., ibid.), eine Seite/Zeitung/einem Autor etc. (a, b, c) à auch in Fremdsprachen
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler

²Siehe: <https://rm.coe.int/information-disorder-toward-an-interdisciplinary-framework-for-research/168076277c>

- Veränderungen im Erwerb von Wissen („Wissen ist zu wissen, wo es steht“)
- (Un-)Bewusste Des- und Fehlinformation (Verschwörungstheorien, Fake News)
 - Motive
 - Mechanismen/Charakteristika

Textverarbeitung

Die Schülerinnen und Schüler sollen den Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm (LibreOffice) lernen. Dabei sollen sie Texte verfassen und formatieren und einen Einblick in die vielfältigen Verwendungsmöglichkeiten erhalten. Ferner sollen sie die Verwendung der Funktionen kritisch hinterfragen (Vorlagen, Rechtschreibkorrektur) und beurteilen können, welches Programm sich für welche Aufgabe am besten eignet.

STUFE 1:

- Verwendungszweck
- Text formatieren (Schrift, Absatz), Formatvorlagen
- Symbole
- Bilder, Formen, Textfelder einfügen und anordnen
- Tabellen erstellen und formatieren
- Seiten-, Zeilenumbrüche
- Kopf- und Fußzeile
- Rechtschreibkorrektur (incl. Fehlerhaftigkeit)

STUFE 2:

- Wiederholung und Vertiefung von Stufe 1
 - Text formatieren (Schrift, Absatz), Formatvorlagen
 - Kopf- und Fußzeile
 - Tabellen erstellen und formatieren
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Mehrere Dokumente zu einem zusammenfassen
- Deckblätter, Schnellbausteine, Diagramme, TextverarbeitungArt, SmartArt (incl. Verwendungszweck),
- Designs
- Silbentrennung
- Dokument formatieren (Seitenränder, Format, Spalten, Ausrichtung)
- Seitenzahlen

STUFE 3:

- Dokumentvorlagen (incl. Vor- und Nachteile)

STUFE 4:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 2
 - Formatvorlagen
 - Kopf- und Fußzeile
 - Silbentrennung
 - Dokument formatieren (Seitenränder, Format, Spalten, Ausrichtung)
 - Seitenzahlen

- Deckblätter
- Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Inhaltsverzeichnis, Fußnoten, Beschriftungen, Quellenverzeichnis, Querverweise
- Formeln

Präsentationssoftware

Die Schülerinnen und Schüler sollen den Umgang mit einem Präsentationsprogramm (Libre Impress) lernen. Dabei sollen sie Präsentationen erstellen und einen Einblick in die vielfältigen Funktionen erhalten. Sie sollen beurteilen können, welches Programm sich für welche Aufgabe am besten eignet.

STUFE 1:

- Verwendungszweck
- Wiederholung von Textformatierung, Grafiken, Tabellen, Textfeldern (à Tabellenkalkulation und Textverarbeitung)
- Bilder zuschneiden und ausdrucken
- Folientypen
- Ggf. Diagramme erstellen
- Einfache Animationen und Übergänge (Erstellen, Thematisierung von Ablenkung etc.)
- Design-Vorlagen und Designs selbst erstellen
- Notizen

STUFE 2:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1
 - Textformatierung, Grafiken, Tabellen, Textfelder, Diagramme, SmartArt
 - Animationen (incl. mehrere Animationen, Verzögerung etc.) und Übergänge erstellen
 - Notizen
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Folien aus anderen Präsentationen einfügen
- Videos einfügen
- Präsentationsmodi

Tabellenkalkulationsprogramm

Die Schülerinnen und Schüler sollen den Umgang mit einem Tabellenkalkulationsprogramm (Libre Calc) lernen. Dabei sollen sie Tabellen erstellen, diese in einem Diagramm darstellen, Berechnungen durchführen, Daten auswerten und einen Einblick in die vielfältigen Funktionen erhalten. Sie sollen beurteilen können, welches Programm sich für welche Aufgabe am besten eignet.

STUFE 1:

- Verwendungszweck
- Tabellen erstellen und formatieren (einfach): z. B. Rahmenlinien
- Automatisch ausfüllen

- Tabellen in ein Diagramm überführen
- Einfache Berechnungen, z. B. Summe, Produkt, Mittelwert, Median

STUFE 2:

- Wiederholung und Vertiefung von Stufe 1
 - Tabellen formatieren, z. B. Rahmenlinien, bedingte Formatierung
 - Automatisch ausfüllen
 - Tabellen in ein Diagramm überführen
 - Einfachere Berechnungen, z. B. Mittelwert, Median, Prozentrechnung, Zinsrechnung, Wahrscheinlichkeiten
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Zahlenformat für Zelle auswählen

STUFE 3:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 2
 - Tabellen formatieren, z. B. bedingte Formatierung, Skalierung
 - Tabellen in ein Diagramm überführen
 - Komplexere Berechnungen, z. B. Prozentrechnung, Zinsrechnung, Wahrscheinlichkeiten, Varianz, Standardabweichung
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Datenauswertung, z. B. Pivottabelle, Prognoseblatt
- Darstellung von Wahrscheinlichkeitsverteilungen, z. B. mit Histogrammen

Problemlösen

Aufbauend auf ihrem **PC-Grundwissen** sollen die Schülerinnen und Schüler Strategien zum Lösen von auftretenden Problemen lernen. Des Weiteren sollen sie lernen, wie man digitale Assistenten benutzt und welche Vor- und Nachteile diese bieten.

STUFE 1:

- Hilfe-Tools in Programmen
- Restart, Kaltstart, „Affengriff“, Task Manager

STUFE 2:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1
 - Hilfe-Tools in Programmen
 - Restart, Kaltstart, Affengriff, Task Manager, Treiber
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Digitale Assistenten (Siri, Cortana, Google Assistant): Benutzung, Vorteile und Gefahren

Sucht

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, dass die Benutzung digitaler Geräte Sucht hervorrufen kann. Sie sollen lernen, welche Arten von Sucht es gibt, wie sie entsteht, welche Folgen sie hat, wo man sich Hilfe holen kann, wie sie behandelt und ihr vorgebeugt werden kann und dass sie manchmal bewusst erzeugt wird.

STUFE 1:

- Charakteristika von Sucht und suchtähnlichem Verhalten (z. B. anhand des „Fotowahns“)
- Arten der Sucht (Social Media, Gaming etc.)
- Entstehung von Sucht
- Bewusste Erzeugung von Sucht (z. B. Instagram)
- Folgen von Sucht
- Suchthilfe/Suchtberatung
- Suchtprävention (z. B. Bildschirmzeit, Nutzungszeit bei Instagram, Videospielen)

Hinweis: Es gibt Überschneidungen mit den Kompetenzen „Verantwortungsvolle Mediennutzung“ und „Sexuelles“.

Zusammenarbeiten

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, wie sie möglichst effizient zusammenarbeiten können. Dies betrifft einerseits das Teilen von Informationen, Dateien etc. und andererseits die gleichzeitige Arbeit an einem Dokument.

STUFE 1:

- Dateien, Informationen und Links teilen
 - Schultausch/Raumtausch
 - Passende Dateiformate
 - Zeitstempel bei YouTube

STUFE 2:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1
 - Dateien, Informationen und Links teilen: Schultausch/Raumtausch, passende Dateiformate, Zeitstempel bei YouTube, große Dateien (WeTransfer etc.)
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Zusammenarbeit an einem Dokument
 - Etherpad
 - Online-Zusammenarbeitsfunktion
 - Kommentarfunktion
 - Änderungen nachverfolgen

Funktionsweise der digitalen Welt

Die Schülerinnen sollen die Grundprinzipien der digitalen Welt lernen. Sie sollen über Funktionsweise/Benutzung, Vorteile und Gefahren von Algorithmen, künstlicher Intelligenz und Virtual sowie Augmented Reality aufgeklärt werden. Auf dieser Grundlage sollen sie eine differenzierte Bewertung digitaler Phänomene vornehmen und Erkenntnisse für ihren Gebrauch digitaler Medien ableiten können.

STUFE 1:

- Binäre Zahlen

STUFE 2:

- Algorithmen (z. B. anhand von YouTube, Cookies und Offline-Tracking)
 - Funktionsweise
 - Vor- und Nachteile
- Wiederholung von Sicherheit und Datenschutz **Stufe 1**
 - Empfohlene Cookie-Einstellungen
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler

STUFE 3:

- Internet (Funktionsweise, Vor- und Nachteile)
 - Clear Web
 - Deep Web (z. B. Online-Banking)
 - Darknet

STUFE 4:

- Künstliche Intelligenz
 - Funktionsweise
 - Verwendung
 - Vor- und Nachteile
- Augmented und Virtual Reality
 - Funktionsweise
 - Verwendung
 - Vor- und Nachteile

Digitale Teilhabe

Die Schülerinnen und Schüler sollen über Möglichkeiten der digitalen Teilhabe aufgeklärt werden und sich fundiert für oder gegen einzelne Möglichkeiten digitaler Teilhabe entscheiden.

STUFE 1:

- Möglichkeiten der digitalen Teilhabe und Information (Nutzung, Vorteile und Gefahren, z. B. Manipulation)
- Bundeszentrale und Landeszentralen für politische Bildung
- Bürgerportale
- Wahl-O-Mat
- Online-Abstimmungen
- Online-Wahl

Social Media

Die Schülerinnen und Schüler sollen über die sozialen Netzwerke, die sie benutzen, aufgeklärt werden. Einerseits sollen die Vorteile aufgezeigt werden, andererseits auch die Nachteile beleuchtet werden. Die Schülerinnen und Schüler sollen Kriterien für einen guten Social-Media-Auftritt erarbeiten und anhand derer den Social-Media-Auftritt verschiedener Personen des öffentlichen Lebens und Parteien bewerten. Aus ihrem Wissen über soziale Netzwerke und Selbstdarstellung sollen die Schülerinnen und Schüler Erkenntnisse für ihre eigene Selbstdarstellung

ableiten und sich fundiert für oder gegen die Nutzung bestimmter sozialer Netzwerke entscheiden.

STUFE 1:

- Verschiedene soziale Netzwerke (Twitter, Facebook, Instagram, YouTube, Twitch, reddit, jodel etc.) und ihre Inhalte und Verwendungszwecke
- Vorteile sozialer Netzwerke
- Selbstdarstellung von Parteien, Promis: Kriterien für einen guten Social-Media-Auftritt
- Problematisierung des Phänomens Influencer: Einflussnahme, Produktplatzierungen etc.

STUFE 2:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1
 - Soziale Netzwerke, die für Selbstdarstellung geeignet sind
 - Kriterien für einen guten Social-Media-Auftritt
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Eigene Selbstdarstellung:
 - Was geben wir über uns preis und wie stellen wir uns dar? à Sein und Schein
 - Was sollte man posten und was nicht?
 - Wirkung und Folgen von fremder Selbstdarstellung: Selbstzweifel (Selbstakzeptanz), Mobbing
 - Filter („Hundefilter“ etc.) und ihre Folgen

STUFE 3:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 2:
 - Wirkung und Folgen von fremder Selbstdarstellung: Selbstzweifel (Selbstakzeptanz), Mobbing
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Cybermobbing
 - Motivation
 - Funktionsweise
 - Strategien gegen Cybermobbing

STUFE 4:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1
 - Jugendschutz in den verschiedenen sozialen Netzwerken (exemplarisch)
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Illegale und illegitime Inhalte und der Umgang damit (seitens der Plattform und Nutzer)
 - Urheberrechtsverletzungen
 - pornografische Inhalte
 - Gewaltdarstellungen
 - „Abzocke“
 - Verschwörungstheorien
- Problematisierung von Telegram
- Schutz vor illegalen und illegitimen Inhalten

STUFE 5:

- Sprachverfall durch Social Media?
 - Abkürzungen

- Emojis

In Verbindung mit der Kompetenz „Sicherheit und Datenschutz“ werden die Schülerinnen und Schüler über Sicherheit und Datenschutz in den sozialen Medien aufgeklärt.

Rechtliches

Die Schülerinnen und Schüler lernen, dass auch im Internet Gesetze gelten, und werden insbesondere über Urheberrecht, Nutzungsrecht und Persönlichkeitsrechte aufgeklärt. Des Weiteren werden AGBs, Nutzungsbedingungen etc. thematisiert, wodurch Schülerinnen und Schüler eine weitere Entscheidungshilfe hinsichtlich der Fragestellung, welche sozialen Netzwerke, Messenger etc. sie nutzen möchten, an die Hand gegeben werden soll. Zusätzlich sollen sich die Schülerinnen und Schüler mit Fällen auseinandersetzen, in denen Rechte verletzt wurden und unter Umständen Lücken im Datenschutzrecht problematisieren.

STUFE 1:

- Geistiges Eigentum, Urheberrecht, Nutzungsrechte, Persönlichkeitsrechte
 - Was ist das?
 - Was darf man, was nicht?
- AGBs, Cookie-Richtlinien und Nutzungsbedingungen von Websites, Apps etc.
 - Was steht drin?
 - Persönliche Schlussfolgerungen (Alternativen nutzen etc.)

STUFE 2:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1
 - Verbote und Befugnisse lt. Urheberrecht, Persönlichkeitsrechten etc.
 - Inhalte von AGBs, Cookie-Richtlinien, Nutzungsbedingungen
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Verstöße gegen geltendes Recht
 - In den Medien (z. B. BILD-Zeitung)
 - In der eigenen Selbstdarstellung
 - Websites, Apps (v. a. Datenschutz, eigene Richtlinien)
 - Gesetzeslücken/Grauzonen

Hinweis: Bei dieser Kompetenz gibt es Überschneidungen mit der Kompetenz „Sicherheit und Datenschutz“.

GeoGebra

Die dynamische Geometriesoftware GeoGebra kann im Mathematikunterricht zur selbstständigen Darstellung, Kontrolle, Berechnung und Untersuchung von funktionalen und geometrischen Zusammenhängen genutzt werden. Dabei ist besonders die Gegenüberstellung der geometrischen und algebraischen Ebene von Vorteil.

Die SuS sollten mit vorgefertigten Geogebra-Dateien arbeiten und elementare Anwendungen (Eingabezeile) durchführen können.

STUFE 1:

- Geometrische Figuren (incl. Mittelsenkrechte, Sekanten, Inkreis etc.)
 - Konstruktion
 - Operationen (Spiegeln etc.)
 - Berechnungen (Winkel etc.)

STUFE 2:

- Funktionen
 - Darstellung von Funktionsgraphen
 - Einfluss von Parametern (Arbeit mit dem Schieberegler)

STUFE 3:

- 3D-Grafik
 - Visualisierung geometrischer Objekte und deren Beziehungen (Schnittprobleme) im dreidimensionalen Raum

STUFE 4:

- Potenzfunktionen
 - Darstellung
 - Symmetrieeigenschaften (\rightarrow Asymptoten)
 - Einfluss der Parameter (Arbeit mit dem Schieberegler)
- Exponentialfunktionen
 - graphische Darstellung
 - Einfluss der Parameter
- Trigonometrie und trigonometrische Funktionen
 - Darstellung und Eigenschaften der Sinus- und Cosinusfunktion
 - Einfluss der Parameter (Arbeit mit dem Schieberegler)
 - Zusammenhang von Sinus- und Cosinusfunktion
 - Tangensfunktion

STUFE 5:

- Ableitungen
 - Erarbeiten des Ableitungsbegriffs mit Tangente an einem Graphen (Visualisierung der h-Methode)
 - Darstellung von f und f'
- Graphisches Darstellen von Extremalwertproblemen
- Funktionsscharen
 - Darstellung
 - Ortskurve

STUFE 6:

- Veranschaulichung von Aspekten der Integralrechnung
 - Vollständige Kurvendiskussion und Integralrechnung (auch bei Funktionsscharen)
 - Integrale als Flächen unter einem Graphen
 - Approximation
 - Darstellung von f , f' und F

- Flächeninhaltsberechnung zwischen Graphen, Graphen und Parallelen zu den Koordinatenachsen (Differenzfunktion)
- Integrale als Flächenbilanz

STUFE 7:

- Vektoren
 - Darstellung
 - Winkel zwischen Vektoren
- Geraden und Ebenen
 - Darstellung von Geraden und Ebenen
 - Lagebeziehungen (Schnittpunktberechnung), auch im Anwendungsbezug („Nachbauen“ der in der Aufgabenstellung geschilderten Situation, z. B. Schattenwurf)
 - Lagebeziehungen von Ebenen (Berechnung der Schnittgerade)
 - Abbildungen
 - Abstandsbestimmungen (Lotfußpunktverfahren)
 - LK: Darstellung und Eigenschaften von Geraden- und Ebenenscharen
- Evtl. Matrizen
 - Abbildungen
 - Modellierung von Übergangsprozessen

STUFE 8:

- Darstellung von Wahrscheinlichkeitsverteilung
 - Histogramme
 - Binomialverteilung
 - Normalverteilung (nur LK)
 - Glockenkurve (nur LK)

Nachschlagewerke

Die Schülerinnen und Schüler lernen, digitale Nachschlagewerke (Wörterbücher, Kartensoftware etc.) zu benutzen. Sie werden über deren Vor- und Nachteile aufgeklärt, sodass sie sich fundiert für oder gegen deren Nutzung entscheiden können.

STUFE 1:

- Verwendung von Kartensoftware (z. B. Google Maps):
 - 2D-/3D-Darstellung
 - Karte/Satellit/Gelände
 - StreetView
 - Routenberechnung (incl. Vermeidung von Autobahnen/Maut)
 - Entfernung messen
 - Vor- und Nachteile im Vergleich zu Atlas/Karte/Globus

STUFE 2:

- Online-Wörterbücher und Übersetzungssoftware
 - Nutzung
 - Vor- und Nachteile

Hinweis: Wikipedia wird als Teil der Kompetenz „**Recherchieren**“ behandelt.

Digitales Lehren und Lernen

Die Schülerinnen und Schüler sollen verschiedene Möglichkeiten des digitalen Lernens kennenlernen. Zentral ist hierbei die testweise Nutzung von iPads in der Jahrgangsstufe 10. So sollen die Schülerinnen und Schüler befähigt werden, sich für die Oberstufe fundiert für oder gegen die Nutzung eines Tablets zu Unterrichtszwecken zu entscheiden.

STUFE 1:

- eBooks (z. B. Apple Books, Google Books)
 - Nutzung
 - Vor- und Nachteile

STUFE 2:

- Nutzung des iPads
 - Allgemein (Dateiverwaltung etc.)
 - Touch-Typing und Apple Pencil
 - AirDrop
- Digitales Mitschreiben
 - Vergleich zwischen digitalen Notizbüchern (Goodnotes/Noteshelf/Notability/OneNote)
 - Benutzung eines digitalen Notizbuchs
- Weitere Apps für den Unterricht
 - Mindmapping-App
 - Lernvideos nutzen und erstellen
- Digitale Schulbücher und Schulbuchapps (z. B. scook)
 - Nutzung
 - Vor- und Nachteile gegenüber haptischen Büchern
- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1
 - Nutzung eines eBook-Readers
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler

STUFE 3:

- Mediengestütztes Lernen von sportlichen Bewegungen/Bewegungskorrektur

Medien und Journalismus

Die Schülerinnen und Schüler sollen sich mit analogen und digitalen Medien auseinandersetzen. Dabei geht es sowohl um die Funktionsweise als auch Wirkung und Macht von Medien. Die Schülerinnen und Schüler sollen Medienphänomene in den analogen und digitalen Medien gegenüberstellen und sich mit Medienkritik auseinandersetzen. Auf diese Weise sollen sie lernen, Medien kompetent zu nutzen.

STUFE 1:

- Aufbau einer Zeitung
- Geschichte des Journalismus
- Arbeitsweise von Journalisten

- Ressorts
- Pressekodex
- Fake News
 - Fontane: echte/unechte Korrespondenzen
 - Auswirkungen (z. B. im Wahlkampf)
- Medienkritik
 - „Lügenpresse“
 - Clickbait

STUFE 2:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1
 - Pressekodex
 - Fake News
 - Medienkritik
- Wirkungsweise von Medien
 - Text und Bild
 - Text-Bild-Verbindung
 - Text-Bild-Schere
- Informationen als Ware
 - politische, rechtliche und wirtschaftliche
 - Bedeutung der Aufmachung
 - Reißerische Titel etc.
- Beeinflussung/Manipulation durch Medien
 - Autorenstandpunkt
 - Wortwahl
 - Bilder
 - Slogans
- Vergleich verschiedener Medien

Hinweis: Das Einschätzen von Quellen, Informationen und Daten ist Teil der Kompetenz „**Recherchieren**“, wengleich es Überschneidungen gibt. Die **Analyse von Medien** wird als eigene Kompetenz geführt.

Digital gestalten und darstellen

Die Schülerinnen und Schüler lernen, mit Grafiksoftware zu arbeiten, beispielsweise um Plakate zu gestalten oder dreidimensionale Zeichnungen anzufertigen. Hierfür können – je nach Aufgabenstellung – verschiedene Programme verwendet werden, z. B. Adobe Photoshop Sketch, Autodesk A360 oder Paint. Vor der Benutzung müssen die Schülerinnen und Schüler eine Einführung in die Grundfunktionen erhalten, es sei denn die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, die Software benutzen.

Fotos

Die Schülerinnen und Schüler lernen, Fotos zu machen und entsprechend zu bearbeiten. Der Fokus dieser Kompetenz liegt auf der Praxis.

STUFE 1:

- Kameraeinstellungen, -perspektiven, Effekte etc.

STUFE 2:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Bildbearbeitungssoftware (z. B. Gimp, Adobe Lightroom/Photoshop/Fresco/Sketch, ggf. auch fürs iPad) für Bilder und Fotos
 - Grundfunktionen

STUFE 3:

- Wiederholung und Vertiefung von Stufe 2
 - Bildbearbeitungssoftware (z. B. Gimp, Adobe Lightroom/Photoshop/Fresco/Sketch, ggf. auch fürs iPad) für Bilder und Fotos: Grundfunktionen und erweiterte Funktionen
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler

Filme und Videos

Die Schülerinnen und Schüler lernen, Filme und Videos zu drehen und zu bearbeiten, sodass sie Kurzfilme und Videos als eine ihrer **Präsentationstechniken** nutzen können.

STUFE 1:

- Filmtheoretische Einführung
 - Drehbuch
 - Kameraeinstellungen, -perspektiven und -führung (ggf. Wiederholung von Fotos Stufe 1:)
 - Effekte
 - Musik

STUFE 2:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1
 - Kameraeinstellungen, -perspektiven und -führung
 - Effekte
 - Musik
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Schnittsoftware (z. B. iMovie, Windows Movie Maker)
 - Grundfunktionen (Schneiden, Effekte, Musik)

Digital komponieren

Die Schülerinnen und Schüler lernen, digitale Werkzeuge für eigene Kompositionen zu verwenden.

STUFE 1:

- Verwendung eines Notensatzprogramms

STUFE 2:

- GarageBand (auf dem iPad)
 - Einführung in die Grundfunktionen
 - Eigene Musikproduktion

Verantwortungsvolle Mediennutzung

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, Medien verantwortungsvoll zu nutzen und ihre Mediennutzung zu reflektieren. Hierfür wird auf Zwänge, die digitale Medien erzeugen, und präventive Verhaltensweisen eingegangen. Des Weiteren werden technische Maßnahmen (z. B. Filter) thematisiert, die die Nutzungsmöglichkeiten der Schülerinnen und Schüler einschränken. So sollen die Schülerinnen und Schüler lernen, dass eine verantwortungsvolle Mediennutzung Einschränkungen vorzuziehen ist.

STUFE 1:

- Verschiedene Zwänge
 - „Fotowahn“
 - „Instawahn“
 - Zwang, immer online zu sein

STUFE 2:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1
 - Verschiedene Zwänge
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Präventionsmaßnahmen
 - Bewusster Verzicht, z. B. nicht erreichbar sein

STUFE 3:

- Filter, Bildschirmzeit o. Ä.
 - Funktionsweise
 - Wirkung (z. B. psychologischer Effekt des „ausnahmsweise Zulassen“)
 - Problematisierung: Bewusste Unterlassung statt Verbot?

STUFE 4:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1 und 2, 3
 - Überblick über verschiedene Zwänge, Präventionsmaßnahmen und Verbotsmechanismen
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Reflexion der eigenen Mediennutzung

Hinweis: Diese Kompetenz überschneidet sich mit „Sucht“ und „Sexuelles“.

Umwelt

Die Schülerinnen und Schüler lernen, dass die neuen Medien auch Einfluss auf unsere Umwelt haben. Dabei sollen verschiedene Komponenten beleuchtet werden und Maßnahmen gegen die entstehenden Umweltprobleme erörtert werden.

STUFE 1:

- Verbrauch von Ressourcen (Edelmetalle für Akkus, Entsorgung etc.)
- Stromverbrauch am Beispiel von Streaming, Googlen etc.
- Maßnahmen (Recycling, Verzicht etc.)

Sexuelles

Die Schülerinnen und Schüler lernen, dass im Internet auch sexuelle Inhalte verbreitet werden. Sie werden über die Folgen von Erstellung und Konsum dieser Inhalte aufgeklärt, sodass sie verantwortungsvoll damit umgehen können.

STUFE 1:

- Bilder in Unterwäsche/Badekleidung
- Nacktbilder
- Sexting

STUFE 2:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Pornografie
 - Darstellung von Sex vs. Realität
 - Wirkung
 - Sucht
 - Langzeitfolgen
- Sexueller Missbrauch/sexuelle Gewalt
 - in Videos
 - Umgang von Pornoseiten mit Gewalt und Missbrauch

Hinweis: Es gibt Überschneidungen mit den Kompetenzen „Sucht“ und „Verantwortungsvolle Mediennutzung“.

Sicherheit und Datenschutz

Die Schülerinnen und Schüler werden über Sicherheitsstandards und Datenschutzrecht aufgeklärt. Sie sollen diese als eine Entscheidungshilfe hinsichtlich der Fragestellung, welche sozialen Netzwerke, Messenger etc. sie nutzen möchten, wahrnehmen.

STUFE 1:

- Viren und Virenschutz
- Sicherheit bei Passwörtern
 - Sichere Passwörter
 - Passwörter speichern, z. B. im iCloud-Schlüsselbund
- Touch-ID, Face-ID (im Vergleich zu 2D mit Gesicht entsperren): Vorteile und Gefahren
- Phishing, Catfishing
- Grundwissen zu Cookies und VPN
- Inkognito-Modus (Verwendung, Nachteile etc.)
- Bots

- Hacking

STUFE 2:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1
 - Viren und Virenschutz (bei Apple, Windows, Android)
 - Sicherheit bei Passwörtern
 - Touch-ID, Face-ID (im Vergleich zu 2D mit Gesicht entsperren): Vorteile und Gefahren
 - Phishing, Catfishing
 - Grundwissen zu Cookies und VPN
 - Inkognito-Modus (Verwendung, Nachteile etc.)
 - Bots
 - Hacking
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Funktionsweise von Cookies und empfohlene Cookie-Einstellungen
- Ad-Blocker
- Mit Apple/Facebook/Google anmelden: Vorteile und Gefahren (s. Datenschutz)?
- Weiterer Online-Betrug

Hinweise: In Verbindung mit der Kompetenz „**Kommunizieren**“ werden die Schülerinnen und Schüler über verschiedene Arten der Verschlüsselung und Datenschutzbestimmungen der verschiedenen Messenger aufgeklärt. In Verbindung mit der Kompetenz „**Social Media**“ werden die Schülerinnen und Schüler über Sicherheit und Datenschutz in den sozialen Medien aufgeklärt. Es gibt Überschneidungen mit den Kompetenzen „**Rechtliches**“ und „**Wirtschaftliche Aspekte**“.

Wirtschaftliche Aspekte

Die Schülerinnen und Schüler werden über die wirtschaftlichen Aspekte der digitalen Welt aufgeklärt. Sie setzen sich differenziert mit verschiedenen Thematiken auseinander, sodass sie die Möglichkeiten der digitalen Welt kompetent nutzen können.

STUFE 1:

- Online-Shopping
 - Vor- und Nachteile
- Werbung
 - Verschiedene Arten von Werbung (z. B. In-Game-Werbung)
 - Cookies

STUFE 2:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Daten als Ware
 - Senkung der moralischen Hemmschwelle/Abkehr von Prinzipien aus Profitgier (z. B. Problematisierung des WhatsApp-Verkaufs, Blizzards Umgang mit Fans)

Hinweis: Es gibt Überschneidungen mit der Kompetenz „**Sicherheit und Datenschutz**“.

Fachspezifische Software

Die Schülerinnen und Schüler lernen, fachspezifische Software (z. B. Lernsoftware, Simulationssoftware) zu benutzen, sodass sie diese, beispielsweise zur Klausurvorbereitung, selbstständig verwenden können.

Präsentationstechniken

Die Schülerinnen und Schüler lernen verschiedene Arten der Präsentation kennen. So sollen sie einerseits auf verschiedene Arten präsentieren können und andererseits entscheiden können, welche Präsentationstechnik für welche Aufgaben die beste ist. Die technischen Fähigkeiten, mit entsprechenden Programmen etc. umzugehen, werden als separate Kompetenzen geführt.

STUFE 1:

- Herangehensweise an Projektarbeiten (Zeitplan, ggf. Arbeitsteilung etc.)
- Wissenschaftliches Arbeiten

STUFE 2:

- Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1
 - Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
- Foliengestützter Vortrag
 - Vortragsstil mit und ohne Notizen
- Handouts

STUFE 3:

- Erklärvideos/Tutorials
 - Darstellungsarten
 - Vortragsstil

STUFE 4:

- Kurzfilme/Videos
 - Deutliche Darstellung der Inhalte

STUFE 5:

- Audiodarstellung
 - Deutliche Darstellung der Inhalte

STUFE 6:

- Weiteres
 - Deutliche Darstellung der Inhalte
 - Vorstellung des Produkts (Zeitstrahl o. Ä.)

Analyse von Medien

Die Schülerinnen lernen Medien zu analysieren und einzuordnen. Zuerst liegt der Fokus hierbei darauf, wie eine Thematik dargestellt wird und wie die Darstellung auf den Rezipienten wirkt. Später wird zusätzlich untersucht, wodurch (filmische Mittel, sprachliche Gestaltung o. Ä.) diese Wirkung entsteht. Dies setzt voraus, dass die Schülerinnen und Schüler über Gestaltungsmittel

informiert Textverarbeitungen sind. Des Weiteren sollen die Schülerinnen und Schüler verschiedene Darstellungsarten vergleichen. Die Thematik, hinsichtlich der Medien analysiert werden, wird vorgegeben oder von den Schülerinnen und Schülern selbst gewählt.

STUFE 1:

- Medienberichte
 - Printmedien
 - Rundfunk
 - Telemedien

STUFE 2:

- Werbung
 - Werbeplakate etc.
 - Werbeclips

STUFE 3:

- Analyse von Fotos

STUFE 4:

- Filmanalyse

STUFE 5:

- Vergleich zwischen theatraler und filmischer Inszenierung
 - Stück für das Theater (Drama)
 - Stück für den Film („Drehbuch“)

STUFE 6:

- Analyse weiterer Medien (z. B. Computerspiele)

5. MEDIENGRUNDBILDUNG AM GYMNASIUM PHILIPPINUM

„Medien“ (ehem. IKG) Klasse 5

Kompetenzen	Inhalte
PC-Grundwissen I	Aufbau eines Computers (Hardware) Unterschiede zwischen Desktop-PCs, Tablet-PCs und Smartphones Software: Betriebssystem Dateiformate Dateiverwaltung: Speichermedien, Clouds, Ordnersysteme Benutzer und Administrator PhilleConnect, IServ Kopieren, Scannen, in PDF wandeln Kurzbefehle (Strg+X/C/V/A/N/F/Z/Y; Strg+Alt+Entf; Windows+E; Windows+Alt+Druck) 10-Finger-Schreiben (Grundlagen)
Möglichkeiten der digitalen Welt I	Smartphone: Verwendungsmöglichkeiten, Vor- und Nachteile
Möglichkeiten der digitalen Welt II	Gaming: Arten von Spielen (Free-to-play, kostenpflichtige, aber auch Genres etc.), Vorteile, USK, Pay-to-win, Lootboxen
Textverarbeitung I	Verwendungszweck Text formatieren (Schrift, Absatz), Formatvorlagen Symbole, Bilder, Formen, Textfelder einfügen und anordnen Tabellen erstellen und formatieren Seiten-, Zeilenumbrüche Kopf- und Fußzeile Rechtschreibkorrektur (incl. Fehlerhaftigkeit)
Präsentationssoftware I	Verwendungszweck Textformatierung, Grafiken, Tabellen, Textfeldern (Tabellenkalkulation und Textverarbeitung) Bilder zuschneiden und ausdrucken Folientypen Einfache Animationen und Übergänge (Erstellen, Thematisierung von Ablenkung etc.) Design-Vorlagen und Designs selbst erstellen
Präsentationstechniken I	Herangehensweise an Projektarbeiten (Zeitplan, ggf. Arbeitsteilung etc.) Wissenschaftliches Arbeiten: Quellen angeben
Präsentationstechniken II	Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1 Nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler Foliengestützter Vortrag Vortragsstil mit und ohne Notizen
Sicherheit und Datenschutz I	Viren und Virenschutz

Kompetenzen	Inhalte
	<p>Sicherheit bei Passwörtern: Sichere Passwörter, Passwörter speichern, z. B. im iCloud-Schlüsselbund</p> <p>Touch-ID, Face-ID (im Vergleich zu 2D mit Gesicht entsperren): Vorteile und Gefahren</p> <p>Phishing</p> <p>Grundwissen zu Cookies</p> <p>Bots, Hacking</p>
Suchen I	<p>Verwendung von Suchmaschinen (ganze Fragen, Stichworte, Anführungszeichen, Minus...): exemplarisch anhand von Google, Suchfunktion im Betriebssystem, Dateien durchsuchen</p> <p>Vergleich der verschiedenen Browser</p>
Recherchieren I	<p>Verschiedene Quellen (Wikipedia, Online-Zeitungen/-Magazine, Blogs, Videos etc.): Struktur, Vor- und Nachteile</p> <p>Bildersuche (vorwärts und rückwärts)</p> <p>Einschätzen von Daten, Informationen und Quellen: exemplarische Auflistung verlässlicher Quellen, Impressum</p> <p>Quellen kopieren (Copy+Paste vs. Stichpunkte)</p> <p>Quellenangaben: Titel + Autoren bei Literatur, Link + Zugriffsdatum bei Internetquellen</p>
Kommunizieren I	<p>E-Mail (Verwendungszwecke, Art der Kommunikation, Vor-/Nachteile, Kosten, Alternativen)</p> <p>Briefe, E-Mails schreiben</p>
Problemlösen I	<p>Hilfe-Tools in Programmen</p> <p>Restart, Kaltstart, Affengriff, Task Manager</p>
Zusammenarbeiten I	<p>Dateien über IServ teilen, Informationen und Links teilen: Schul-tausch/Raumtausch, passende Dateiformate</p>

„Medien“ Klasse 7 (Zielbestimmung: *in Planung*)

Kompetenzen	Inhalte
PC-Grundwissen II	<p>Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1: Dateiformate (Dateiformate, die sich in verschiedenen Betriebssystemen öffnen bzw. anzeigen lassen), Dateiverwaltung (Speichermedien, Clouds: v. a. Vor- und Nachteile (<i>Klasse 5?</i>)), Kopieren, Scannen und Drucken (v.a. einzelne Seiten, mehrere Seiten pro Blatt), Kurzbefehle (Strg+X/C/V/A/S/P/O/L/N/F/Z/Y/Klick; Strg+Shift+F/U/K; Strg+Alt+Entf; Windows+E/S; Windows+Alt+Druck/+R; Esc), 10-Finger-Schreiben nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler</p>
Tabellenkalkulation I (<i>ggf. schon in Kl. 5</i>)	<p>Verwendungszweck</p> <p>Tabellen erstellen und formatieren (einfach): z. B. Rahmenlinien</p> <p>Automatisch ausfüllen</p> <p>Tabellen in ein Diagramm überführen</p>

Kompetenzen	Inhalte
	Einfache Berechnungen, z. B. Summe, Produkt, Mittelwert, Median
Tabellenkalkulation II	Wiederholung und Vertiefung von Stufe 1: Tabellen formatieren (z. B. Rahmenlinien, bedingte Formatierung), automatisch ausfüllen, Tabellen in ein Diagramm überführen, einfachere Berechnungen (z. B. Mittelwert, Median, Prozentrechnung, Zinsrechnung, Wahrscheinlichkeiten), nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler Zahlenformat für Zelle auswählen
Sicherheit und Datenschutz II	Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1: Viren und Virenschutz (bei Apple, Windows, Android), Sicherheit bei Passwörtern, Touch-ID, Face-ID (im Vergleich zu 2D mit Gesicht entsperren, Vorteile und Gefahren) Phishing, Catfishing, Grundwissen zu Cookies und VPN, Inkognito-Modus (Verwendung, Nachteile etc.), Bots, Hacking, nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler Funktionsweise von Cookies und empfohlene Cookie-Einstellungen Ad-Blocker, mit Apple/Google/Facebook anmelden à Datenschutz?
Sucht I	Charakteristika von Sucht und suchtähnlichem Verhalten (z. B. anhand des „Fotowahns“) Arten der Sucht (Social Media, Gaming etc.) Entstehung von Sucht, bewusste Erzeugung von Sucht (z. B. Instagram), Folgen von Sucht Suchthilfe/Suchtberatung, Suchtprävention (z. B. Bildschirmzeit, Nutzungszeit von Instagram und Videospielen)
Kommunizieren IV	Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 2: Verwendung eines E-Mailprogramms, nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler Exemplarische Einrichtung von Thunderbird, Windows Mail oder Apple Mail Outlook: Einrichtung, Nutzung, Teilen etc. von E-Mails, Kontakte, Kalender und Aufgaben
Kommunizieren - Sicherheit und Datenschutz	Verschlüsselungen (SSL, End-to-End): Wirkung, Sicherheit, Datenschutzbestimmungen verschiedener Messenger
Sexuelles I	Bilder in Unterwäsche/Badekleidung Nacktbilder / Sexting
Problemlösen II	Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1: Hilfe-Tools in Programmen, Restart, Kaltstart, Affengriff, Task Manager, Treiber, nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler Digitale Assistenten (Siri, Cortana, Google Assistant): Benutzung, Vorteile und Gefahren
Textverarbeitung II	Wiederholung und Vertiefung von Stufe 1: Text formatieren (Schrift, Absatz), Formatvorlagen, Kopf- und Fußzeile, Tabellen erstellen und forma-

Kompetenzen	Inhalte
	tieren, Mehrere Dokumente zu einem zusammenfassen, Deckblätter, Schnellbausteine, Diagramme, Textverarbeitung, SmartArt (incl. Verwendungszweck), Dokument formatieren (Seitenränder, Format, Spalten, Ausrichtung) inkl. Silbentrennung, Automatische Seitenzahlen

Klasse 9: Schwerpunkt Praktikumsbericht

Im Rahmen des Unterrichts der Klasse 9 erfolgt die Vorbereitung auf den Praktikumsbericht.

Kompetenzen	Inhalte
Recherchieren II	Wiederholung und Vertiefung von Stufe 1: Verschiedene Quellen (Wikipedia, Online-Zeitungen, digital(isiert)e Fachliteratur/Fachartikel, Einschätzen von Daten, Informationen und Quellen: Fake News), Quellen übernehmen (Copy+Paste vs. Stichpunkte, Zitieren, Quellenangaben: Titel + Autoren bei Literatur, Link + Zugriffsdatum bei Internetquellen, Titel + Autoren bei Online-Artikeln/Blogeinträgen, Titel + Autoren + Zeitung/Zeitschrift bei Artikeln), nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler
Präsentationssoftware II	Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1: Textformatierung, Grafiken, Textfelder, Animationen (incl. mehrere Animationen, Verzögerung etc.) und Übergänge erstellen, Notizen, nach Bedarf; Folien aus anderen Präsentationen einfügen Videos einfügen, Präsentationsmodi
Textverarbeitung III	Dokumentvorlagen (incl. Vor- und Nachteile)
Textverarbeitung IV	Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 2: Formatvorlagen, Kopf- und Fußzeile, Silbentrennung, Dokument formatieren (Seitenränder, Format, Spalten, Ausrichtung), Seitenzahlen, Deckblätter, nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler Inhaltsverzeichnis, Fußnoten, Beschriftungen, Quellenverzeichnis
Zusammenarbeiten II	Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1: Dateien, Informationen und Links teilen (Schultausch/Raumtausch, passende Dateiformate (v.a. pdf), Zeitstempel bei YouTube, große Dateien (WeTransfer etc.)), nach Bedarf
PC-Grundwissen III	Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 2 nach Bedarf, Kurzbefehle: F-Tasten
Präsentationstechniken III	Darstellungsarten, Vortragsstil
Rechtliches II	Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1: Verbote und Befugnisse lt. Urheberrecht, Persönlichkeitsrechten etc., nach Bedarf

Klasse 9: „Tablet-Führerschein“

Kompetenzen	Inhalte
Digitales Lehren und Lernen II	Nutzung des Tablets: Allgemein (Dateiverwaltung/-ordnung etc.), Touch-Typing vs. Pencil, AirDrop bei iPads, Digitales Mitschreiben: Vorgaben und Best Practice, Vergleich zwischen digitalen Notizbüchern (GoodNotes/OneNote), Benutzung eines digitalen Notizbuchs, Zoom-Modus Empfehlenswerte Apps: Mindmapping, Mitschriften, Knowunity, ... Digitale Schulbücher und Schulbuchapps: Nutzung, Vor- und Nachteile gegenüber Büchern Selbstdisziplin und Arbeitsweise im Unterricht Plagiate KI als Quelle von Informationen
	Vereinbarung zur Nutzung privater Tablets und Notebooks im Unterricht ab Jgst. 9 (vgl. <u>Anlage</u>)

E-Phase: Schwerpunkt Präsentationsprüfung

Im Deutschunterricht der E-Phase werden vor den Herbstferien im ersten Halbjahr die Grundlagen für die verpflichtende Präsentationsprüfung behandelt. Im Laufe der E-Phase hält jeder Schüler und jede Schülerin eine Präsentation von ca. 20 Minuten plus 10-15 Minuten Kolloquium. inkl. Ausarbeitung eines Thesenpapiers. Das Thema erwächst aus dem Fachunterricht (anders als im Abitur sind Schüler-Vorschläge möglich). Über einen evtl. praktischen Anteil (Experiment/ sportliche/ künstl. Darbietung) entscheiden die Fachkonferenzen bzw. die beteiligten Fachkollegen. Diese Prüfung wird gewertet mit 20 - 30% der mündlichen Note für das Halbjahr, in dem die Präsentation gehalten wird. Der Tutor/ die Tutorin stellt sicher, dass Sie alle eine Präsentation halten. In die Klassenbücher wird eine Liste eingelegt, in der Sie das Fach und den Termin Ihrer Präsentation eintragen, um einen Überblick zu gewährleisten.

Kompetenzen	Inhalte
Suchen I Recherchieren I-II Präsentationssoftware I-II Präsentationstechniken I-IV	Recherchemöglichkeiten/ Quellenangaben/ Zitierweise Alternative Präsentationsformen Gliederung Rhetorische Mittel Vortragsweise Gestaltung eines Thesenpapiers

6. ARBEIT ZU DIGITALEN MEDIEN IM FACHUNTERRICHT – SEKUNDARSTUFE I

Die digitalen Kompetenzen werden an die Unterrichtseinheiten des Lehrplans angebunden. Im Folgenden sind diejenigen Inhalte in Bezug auf die neuen Medien aufgeführt, die im Lehrplan bereits erwähnt werden oder bei denen es Sinn ergibt, dass sie an dieser Stelle behandelt werden. Zweiteres ist insbesondere dann der Fall, wenn dieser Inhalt andernfalls gar nicht behandelt würde.

Dieses Konzept ist als „Mindestmaß an Digitalisierung“ zu verstehen, die Lehrkräfte sollen ermutigt werden, im Unterricht über dieses Konzept hinaus mit und zu digitalen Medien zu arbeiten. Die genaue Umsetzung der digitalen Kompetenz ist in der Spalte „Inhalt“ aufgeführt. Auch wenn die digitale Kompetenz qua ihrer Beschreibung umfassender ist, genügt es vollauf, sie gemäß der Tabelle umzusetzen.

Soweit von den Fachschaften bearbeitet und eingereicht, wurden deren Wünsche und Vorstellungen umgesetzt. Andernfalls wurden die Erfordernisse gemäß Vorgaben vorgesehen und gelten mit der Verabschiedung dieses Medienkonzepten verbindlich für die Planung und Durchführung des Fachunterrichts.

Werden keine Inhalte zu einer Jahrgangsstufe in einem Fach angeführt, entfällt eine verbindliche Thematisierung der Medienbildung in diesen Fällen. Selbstverständlich kann und soll in jedem Fach und in jedem Halbjahr nach Möglichkeit ein Beitrag zur umfassenden Medienbildung geleistet werden.

Deutsch

KLASSE 5

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
5.2	Digitale Textverarbeitung	Texte verfassen und formatieren: Syltbericht

KLASSE 6

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
6.2 (Buchvorstellung, Sachtexte, Medien)	Recherchieren I	Informationen und Sachtexte zu einem vorgegebenen Thema her- aussuchen

KLASSE 7

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
7.1	Digitale Textverarbeitung	Texte verfassen und formatieren (z. B. Gedicht)
7.2 (eigene Produktionsversu- che)		

KLASSE 8

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
8.1 (Lebenslauf, Bewerbung)	Digitale Textverarbeitung IV	Erstellen eines Bewerbungsan- schreibens mit Lebenslauf (incl. Thematisierung von Mustern und Vorlagen)
8.2 (Umgang mit Medien und Zeitung)	Medien und Journalismus I – II ³	Aufbau und Gliederung einer Tageszeitung, Ressorts, Arbeits- weise von Journalisten; Wirkung durch Text, Bild und Text i. V. m. Bild (incl. Text-Bild-Schere); Informationen als Ware: politi- sche, rechtliche und wirtschaftli- che Aspekte (Bedeutung der Aufma- chung), Analyse von Zeitungsar- tikeln (Autorenstandpunkt, Len- kung/Manipulation, auch bei vermeintlich objektiven Arti- keln)
8.3 (Grundfunktionen von Spra- che)		

³ Eine Zusammenarbeit mit dem Fach Politik und Wirtschaft (→ PW Klasse 8) bietet sich an.

Latein

Hier noch für das Lehrwerk „Adeamus“, die Fachschaft hat den Umstieg auf „Prima Punkt“ beschlossen und wird entsprechende Änderungen vornehmen, die dann nach Fachkonferenzbeschluss in dieses Konzept eingefügt werden.

KLASSE 5

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Lektionen 1-6 (Lehrbuch Adeamus)	Nachschlagewerke II Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Internet-Recherche zum Thema All- tag in Rom
	Präsentationstechniken II Produzieren und Präsentieren	Referate zu einem vorgegebenen o- der selbstgewählten Thema (nur auf freiwilliger Basis: in 5+6 soll auch nicht-digitale Präsentation möglich sein)
	Fachspezifische Software	Einsatz des Adeamus E-Books (Li- zenzen sind (für 21_22) und werden auch für die kommenden 5er von der Schule gekauft)

KLASSE 6

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Lektionen 10-21 (Prima) (2021_22)	Nachschlagewerke II Suchen, Verarbeiten, Aufbe- wahren	Internet-Recherche zu mindestens einem der folgenden Themen: a) röm. Geschichte (z.B. Hannibal, Cicero, Caesar, Kleopatra, Au- gustus) b) antiker Roman (z.B. Daphnis und Chloe) c) antike Mythen (z.B. Ovids Meta- morphosen)
Lektionen 7-12 (Lehrbuch Adeamus) (ab Schuljahr 2022_23)		a) die Götter b) Wohnen in Rom c) Senat und <i>cursus honorum</i>
	Präsentationstechniken II Produzieren und Präsentieren	Referate zu den o.g. Themen

KLASSE 7

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Lektionen 21-30 (Lehrbuch Prima) Mensch und Götter Die Griechen erklären die Welt	Suchen, Verarbeiten, Aufbe- wahren	Internet-Recherche zum Thema Odyssee
	Präsentationstechniken II Produzieren und Präsentieren	Gruppenreferate zum Thema Odys- see (z.B. Power Point)
	Fachspezifische Software digitales Lehren und Lernen II	Einsatz von Lernsoftware, z.B. zum Vokabellernen oder Gramma- tikübungen

		Schülerinnen und Schüler ermutigen selbständig mit Lernsoftware zu arbeiten
--	--	---

KLASSE 8

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Lektionen 29-40 (Lehrbuch Prima) Antigone, 7 Weltwunder, Alesia Grammatik: Irrealis	Nachschlagewerke II Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Internet- Recherche zum Thema a) Antigone, gr. Tragödie b) 7 Weltwunder c) Alesia
	Präsentationstechniken II-III Produzieren und Präsentieren	Gruppenreferate zum Thema a) Antigone und gr. Tragödie (z.B. Power Point, Keynotes) b) digitaler Reiseführer zu den 7 Weltwundern c) selbstgemachte Lernvideos zum Irrealis
	Analysieren und Reflektieren	Austausch über gelungene technische Umsetzungen bzw. erfolgversprechendere Alternativen Analyse von Internet-Übersetzungen

KLASSE 9

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
9	Nachschlagewerke II Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Benutzung von Online-Wörterbüchern (auch lehrwerkbezogen), Thematisierung der Nachteile von Übersetzungssoftware und Internetübersetzungen
	Präsentationstechniken II Produzieren und Präsentieren	Referate zu einem vorgegebenen oder selbstgewählten Thema (z.B. Caesars Gallienfeldzug)
	Fachspezifische Software	Einsatz von Lernsoftware, zum Vokabellernen oder Grammatikübungen: z. B. Wortfelder mit einer mindmapping-app erstellen

KLASSE 10

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
10	Präsentationstechniken II Produzieren und Präsentieren Analysieren und Reflektieren	Referat zu einem vorgegebenen oder selbstgewählten Thema: z. B. Thema Rhetorik: eigene Rede schreiben, halten und filmen oder Ovids Metamorphosen, ausgehend von Kunstwerken

Englisch

KLASSE 5

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
5 (Methoden und Lerntechniken)	Fachspezifische Software	Einsatz von Lernsoftware, z. B. zum Vokabellernen oder Grammatikübungen, Schülerinnen und Schüler ermutigen selbständig mit Lernsoftware zu arbeiten

KLASSE 6

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
6 (Freundschaften und Beziehungen zwischen Jugendlichen)	Social Media III	Neben dem Mobbing wird auch das Cybermobbing thematisiert, hinsichtlich der Strategien zur Vermeidung und Schlichtung von Streitigkeiten wird auch auf Streitigkeiten in Chat-Gruppen o. Ä. eingegangen
6 (Methoden und Lerntechniken)	Fachspezifische Software	Einsatz von Lernsoftware, z. B. zum Vokabellernen oder Grammatikübungen, Schülerinnen und Schüler ermutigen selbständig mit Lernsoftware zu arbeiten

KLASSE 7

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
7 (Methoden und Lerntechniken)	Fachspezifische Software	Einsatz von Lernsoftware, z. B. zum Vokabellernen oder Grammatikübungen, Schülerinnen und Schüler ermutigen selbständig mit Lernsoftware zu arbeiten

KLASSE 8

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
8 (Methoden und Lerntechniken)	Nachschlagewerke II	Neben der Verwendung von ein- und zweisprachigen haptischen Wörterbüchern wird die Nutzung von Online-Wörterbüchern (Merriam-Webster/Oxford Dictionary/Cambridge Dictionary im Vergleich zu leo.org/dict.cc) sowie die Nutzung, Vor- und Nachteile von Übersetzungssoftware (z. B. Google Übersetzer, DeepL) behandelt

	Fachspezifische Software	Einsatz von Lernsoftware, z. B. zum Vokabellernen oder Grammatikübungen, Schülerinnen und Schüler ermutigen selbständig mit Lernsoftware zu arbeiten
	Präsentationstechniken II	Erstellung und Vortrag eines Präsentationssoftware-gestützten Referats zu einem vorgegebenen oder selbstgewählten Thema, z. B. zu den USA ⁴
	Kommunizieren I	E-Mail-Kontakt mit ausländischen Schülerinnen und Schülern (z. B. als Vorbereitung auf den Schottland-Austausch);
	Kommunizieren II	Vokabular für E-Mails, Chats

KLASSE 9

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
9 (Methoden und Lern-techniken)	Präsentationstechniken II	Erstellung und Vortrag eines Präsentationssoftware-gestützten Kurzreferats ⁵ (incl. Handout) zu einem vorgegebenen oder selbstgewählten Thema, z. B. zu lesender Lektüre oder den USA
9 (Präsentationsformen)	Textverarbeitung IV/Digital gestalten und darstellen	zum Beispiel Informationsbroschüre/ Websiteeintrag/ Zeitung o.ä. über das Gymnasium Philippinum erstellen
9 (Texterstellen)	Textverarbeitung IV	optional, nach Entscheidung der Lehrkraft: Formulieren eines Bewerbungsanschreibens ⁶ auf Englisch

⁴ Da die USA im Erdkundeunterricht (→ EK Klasse 8) einer Raumanalyse unterzogen werden, sollte es für die Schülerinnen und Schüler möglich sein, auch Referate zu anspruchsvolleren Themen in Bezug auf die USA auszuarbeiten. Eine Koordination mit dem Fach Erdkunde ist hier unerlässlich, um sicherzustellen, dass die Schülerinnen und Schüler die Informationen, zu denen englische Infotexte noch zu schwierig sind, im Erdkundeunterricht auf Deutsch erhalten haben, sodass diese im Referat verarbeitet werden können.

⁵ Die Thematisierung von Referaten im Deutschunterricht (→ DE Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.) ist fachübergreifend, es bietet sich also an, im Deutsch- und Englischunterricht zu Referaten zu arbeiten und es bleibt den Schülerinnen und Schülern überlassen, ob sie im Deutschunterricht ein (längeres) Referat oder im Englischunterricht ein Kurzreferat halten möchten.

⁶ Hier kann auf die Kenntnisse aus dem Deutschunterricht zurückgegriffen werden.

KLASSE 10

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
10 (Methoden und Lern-techniken)	Präsentationstechniken	Präsentation (unter Verwendung der iPads, z. B. Zeitstrahl, Kurzfilm/Video, Animation) eines vorgegebenen oder selbstgewählten Themas, z. B. McCarthyismus, Minderheiten in den USA und Großbritannien
10 (Präsentationsformen)	Textverarbeitung IV	Informationsbroschüre/Websiteintrag/Zeitung über Marburg erstellen

Kunst

In allen Jahrgangsstufen können zum Einsatz kommen: Recherche im Internet, Arbeit mit Mediatheken und YouTube, Erstellen digitaler Fotografien von Unterrichtsprodukten und deren Inszenierung im Außenraum; Integration digitaler Medien in den Unterrichtsverlauf und in der Herstellung von Unterrichtsprodukten. Grundsätzlich sind alle Inhalte des Lehrplans auch unter Nutzung von Formen digitaler Bildbearbeitung möglich.

KLASSE 5

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
5		s.o.

KLASSE 6

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
6		Menschen- oder Tierfiguren, Pflanzen zeichnen und bestimmen mit der App PlantNet

KLASSE 7

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
7	Fotos I / II	Fotografien von Dingen Körpern, Arrangements selbst herstellen und in Herstellungsprozesse einbauen Zeichnerische bzw. malerische Überarbeitung von Fotografien Pflanzen zeichnen und bestimmen mit der App PlantNet Tätowierungen zeichnen, fotografieren und bearbeiten mit der App Inkhunter

KLASSE 9

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
9	Fotos II/Digital gestalten und darstellen Präsentationstechniken	Erstellen, Übertragen und Drucken von Bilddateien, digitale Bildbearbeitung Erstellen von Referaten mittels dig. Medien Erstellen und Bearbeiten von Porträtfotografien Digitale Bildgestaltung (Ebentechnik) zum Beispiel in einen Zusammenhang mit den Themen „zwischenmenschliche Beziehungen“ oder „träumerisch verfremdete Welten“ Transfer digitaler Bilder in ein malarisches, zeichnerisches oder plastisches Pendant Tätowierungen zeichnen, fotografieren und bearbeiten mit der App Inkhunter (s.o.)

Musik

KLASSE 6

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
6/10	Recherchieren I	Recherche zu Musikschaaffenden (z. B. Bach, Queen, Max Martin)

KLASSE 8

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
	Präsentationstechniken II	Referate zu einem vorgegebenen oder selbstgewählten Thema
8/12	Analyse von Medien II	Analyse von Musik in Werbeclips
	Präsentationstechniken V	Herstellung eines (Radio-) Werbespots unter Verwendung von Musik oder (Neu-) Vertonung einer vorhandenen oder selbstgedrehten Filmszene

KLASSE 9

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
8/13, 8/14, 8/15	Präsentationstechniken II	Referate zu einem vorgegebenen oder selbstgewählten Thema

KLASSE 10

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt

10/16, 10/17, 10/19, 10/20	Präsentationstechniken II, Digital gestalten und darstellen	Referate- und Präsentationen zu einem vorgegebenen oder selbstgewählten Thema, z.B. Gestaltung eines Konzertplakats im Rahmen der Entwicklung eines Marketingkonzepts für ein Musikprodukt
10/17	Digital komponieren II	Einführung in ein digitales Produktionsprogramm oder eine entsprechende App (z.B. GarageBand, Soundtrap, Audacity) zur eigenen Musikproduktion

Altgriechisch⁷

KLASSE 9

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
9 Mythos und Logos	Präsentationstechniken II Produzieren und Präsentieren Analysieren und Reflektieren	Referate zu einem vorgegebenen oder selbstgewählten Thema (z.B. Mythologie: Herakles, Götter)

KLASSE 10

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
10 Antikes Theater	Recherchieren II Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren Präsentationstechniken II Produzieren und Präsentieren	Referate zu einem vorgegebenen oder selbstgewählten Thema (z.B. selbst gewählte Tragödie oder Komödie auf Deutsch)

Französisch⁸

KLASSE 9

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
9 (Schreiben)	Kommunizieren I	Ggf. digitaler Austausch mit ausländischen Schülerinnen und Schülern, z. B. zur Vorbereitung eines Austauschs „Sich in einer E-Mail vorstellen“; über seinen Umgang mit Medien reden (L4)
9 (Methoden und Lerntechniken)	Nachschlagewerke II ⁹	Neben der Verwendung von ein- und zweisprachigen haptischen Wörterbüchern wird die Nutzung von Online-Wörterbüchern sowie die Nutzung, Vor- und

⁷ Lehrplan: <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/g9-griechisch.pdf>

⁸ Lehrplan: <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/g9-franzoesisch.pdf>, S. 45 – 53

⁹ Hier kann auf die Kenntnisse aus dem Englischunterricht (→ EN Klasse 8) zurückgegriffen werden.

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
		Nachteile von Übersetzungssoftware (z. B. Google Übersetzer, DeepL) „Mit dem zweisprachigen Wörterbuch arbeiten“ (L 7) Evtl. auch Vokabellernprogramme wie Quizlet oder Phase 6
	Fakultativ: Video drehen	Tâche finale von L3: Für die französische Partnerschule kurze Videos drehen
	Fakultativ: Reiseblog schreiben	Tâche finale von L5: Einen Reiseblog über einen Parisaufenthalt schreiben

KLASSE 10

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
10 (Schreiben)	Kommunizieren I	digitaler Austausch mit ausländischen Schülerinnen und Schülern, z. B. zur Vorbereitung des Austauschs
10 (Situationen)	Kommunizieren III	Vokabular für verschiedene Kommunikationsmittel: z. B. E-Mail, Chat
10 (Methoden und Lerntechniken)	Entweder Präsentationstechniken II	Kurzreferate zu einem selbstgewählten oder vorgegebenen Thema Band 2, L 2, Tâche finale: Einen Podcast erstellen
	Oder Textverarbeitung IV	Verfassen eines Berichts, z. B. über den Austausch
	Recherchieren II	Internetrecherche zu vorgegebenen Themen, z.B. francophone Länder vorstellen (vgl. Band 2 des Lehrbuchs)

Spanisch¹⁰

KLASSE 9

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
9 (Schreiben)	Kommunizieren I	E-Mail-Kontakt mit ausländischen Schülerinnen und Schülern, z. B. zur Vorbereitung des Austauschs
9 (Methoden und Lerntechniken)	Nachschlagewerke II ¹¹	Nutzung von Online-Wörterbüchern sowie die Nutzung, Vor-

¹⁰Lehrplan: <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/g9-spanisch.pdf>, S. 25 – 34

¹¹ Hier kann auf die Kenntnisse aus dem Englischunterricht (→ EN Klasse 8) zurückgegriffen werden.

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
		und Nachteile von Übersetzungssoftware (z. B. Google Übersetzer) behandelt
	Fachspezifische Software	Schülerinnen und Schüler werden ermutigt selbständig mit Lernsoftware zu arbeiten (Vokabellernen, Grammatikübungen)
	Recherchieren II	Internetrecherche zu vorgegebenen Themen (Feiertage in Spanien und Lateinamerika)

KLASSE 10

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
10 (Videokorrespondenz)	Kommunizieren I	Videotelefonat mit/Videobotschaften an ausländische Schülerinnen und Schüler, z. B. zur Vorbereitung des Austauschs
10 (Methoden und Lerntechniken)	Recherchieren II + Präsentationstechniken II	Internetrecherche und Kurzreferate zu einem vorgegebenen Thema (Regionen Spaniens und Länder Lateinamerikas)
	Textverarbeitung IV oder Präsentationstechniken IV	Erstellen eines Fotoromans oder Drehen eines Kurzfilms/Videos zum Thema „Tagesablauf“ im <i>préterito perfecto</i> .
	Nachschlagewerke II	Die Verwendung von ein- und zweisprachigen haptischen Wörterbüchern wird thematisiert.

Erdkunde

KLASSE 5

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
5 (Erde im Überblick, Orientierung im Raum)	Nachschlagewerke I	Verwendung von Kartensoftware (z. B. Google Maps): 2D-/3D-Darstellung, Karte/Satellit/Gelände, StreetView, Routenberechnung (incl. Vermeidung von Autobahnen/Maut), Entfernung messen; Vor- und Nachteile im Vergleich zu Atlas/Karte/Globus Vermeidung von Autobahnen/Maut), Entfernung messen; Vor- und Nachteile im Vergleich zu Atlas/Karte/Globus

KLASSE 6

Die Entscheidung, ob mit und zu digitalen Medien gearbeitet wird, ist der Lehrkraft überlassen.

KLASSE 8

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
8 (Klima- und Vegetationsgebiete)	Fachspezifische Software	Arbeit mit Software zu Klima und Vegetation
	Tabellenkalkulation II	Klimadaten mit Tabellenkalkulation auswerten und in ein Diagramm überführen
9	Präsentationstechniken II	Vorstellen der Raumanalyse mittels Präsentationssoftware-Präsentation

Religion (ev. und kathol.)¹²

KLASSE 5

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
5.1-4	Recherchieren	Das Kirchenjahr. Einführung in Kindersuchmaschinen und arbeitsteiliges Recherchieren zu den einzelnen Festen (nicht digitale Präsentation)

KLASSE 6

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
6.3	Social Media IV Kommunizieren und Kooperieren II	Es sollen verschiedene Umgangsformen mit der notwendigen Darstellung von Gewalt und Konflikten thematisiert werden (z. B. Gewalt in den Nachrichten: Logo, Tagesschau, Schlagzeilen, Berichterstattungen vergleichen, Manipulationen erkennen) Gewalt in Filmen: Filme FSK 6 und FSK 12, auf kindgerechte Thematisierung achten, bedenken, dass Kinder u.U. sensibel auf Gewaltdarstellung reagieren
	Optional: Social Media III	Als Teil von Mobbing kann situationsabhängig Cybermobbing thematisiert werden.
Einheit „Judentum“	Recherchieren	Informationen finden und auswerten, Internetrecherche zu

¹² Lehrplan: <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/g9-evangelische-religion.pdf>

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
		Festen o.a., kindgerechte Seiten aufzeigen (wie Jg. 5).

KLASSE 7

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Islam	Analysieren und Reflektieren	Beim Unterschied zwischen Gesagtem und Gemeintem und Umgang mit Konflikten wird auch Ironie/Karikaturen) thematisiert Darstellung der Religion in unterschiedlichen Medien unter dem Aspekt einer interessegeleiteten Information
In Abhängigkeit geraten	Analysieren und Reflektieren	Chancen und Risiken von Medienkonsum – Mediensucht; eigenen Mediengebrauch reflektieren, ggf. modifizieren

KLASSE 8

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Auseinandersetzungen in der Kirche - Reformation	Analysieren und Reflektieren	Eine Lutherverfilmten in ihren Chancen und Grenzen bearbeiten, Spannungsfeld zwischen Historizität und filmischem Spannungsbogen herausstellen, kritische Aspekte thematisieren
Christliche Vielfalt weltweit	Produzieren und Präsentation Analysieren und Reflektieren	Kurzpräsentationen (5-8 min) zu verschiedenen christlichen Gruppen / Konfessionen; Vgl. Der Selbst- und Fremddarstellungen digital und analog auf vorher ausgewählten Seiten

KLASSE 9

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
9.1 Liebe, Treue, Partnerschaft, einander lieben und miteinander leben	Sexuelles I-II	Freizügigkeit und Nacktbilder, Sexting und Pornografie, verantwortungsvolle Sexualität in digitalen Räumen (Wirkung, Darstellung von Sex vs. Realität)
	Analyse von Medien IV	„Gemacht als Mann und Frau?!“ – Geschlechterrollen und die Darstellung von Liebe / Sexualität in den Medien reflektieren (ausgewählte Filmsequenzen oder Werbespots z. B.)

KLASSE 10

Unterrichtseinheit	Digitale Kompetenz	Inhalt
Sozialpraktikum (Vor- und Nachbereitung)	Digitale Teilhabe I (Online-Abstimmungen)	Eine Online-Umfrage erstellen und auswerten (z. B. zum Thema „Soziales Engagement von Jugendlichen“, „Umgang mit dem Sozialpraktikum“...)

Ethik¹³

KLASSE 5

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
5.1 Selbst und Welt	Social Media II/V	Selbst- und Fremdwahrnehmung: Selbstdarstellung in sozialen Netzwerken z.B. Fotofilter zur Selbstoptimierung; Emojis zur Mitteilung von Gefühlszuständen mit Missverständnissen
5.3 Wahrheit	Kommunizieren I Analyse von Medien	Lüge und Verantwortung / Gewissen Wahrhaftigkeit (expressiv) Können Bilder lügen? Photoshop oder Wirklichkeit? (Syltvorbereitung)
5.4 Gerechtigkeit	Kommunizieren III Social Media III	Moralische Dilemmata – Recht, Regeln und Normen; Gewaltfreie Kommunikation, Cybermobbing und Regeln im (Klassen)Chat: verantwortungsvoller Umgang mit sozialen Medien
5.5 Natur/Technik	Möglichkeiten in der digitalen Welt I Verantwortungsvolle Medien-nutzung Sexuelles I-II Sucht I	Handyregeln an der Schule Was ist gut/schlecht an Smartphones: verantwortungsvoller Umgang mit Medien: PC-Spiele: Gefahren von Gewaltspielen, Jugendschutz, Suchtpotential; Gewaltdarstellungen und Pornografie: nicht danach suchen, nicht teilen, Hilfe holen!

KLASSE 6

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
6.1 Natur/Technik	Umwelt	Umweltprobleme beim Abbau seltener Erden
6.2 Selbst und Welt	Kommunizieren III	Umgang miteinander – Freundschaft; Cybermobbing als besonders heimtückische Form des Mobbings (Reichweite, Umfang,

¹³ Lehrplan: <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/g9-ethik.pdf>

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
		dauerhafter Bestand digitaler Inhalte
6.4	Verantwortungsvolle Mediennutzung I – II Sucht I	Thematisierung von durch soziale Medien erzeugte Zwänge/suchtähnlichem/Züge von Sucht zeigendem Verhalten (z. B. alles fotografieren, alles posten, immer online sein), deren Ursprünge und Prävention (z. B. bewusster Verzicht)

KLASSE 7

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
7.2 Selbst und Welt: Wer bin ich?	Social Media III	Gender und Geschlechterrollen in (sozialen) Medien: geschlechtertypische Schönheitsideale und psychischer Druck durch ständiges Vergleichen mit anderen; z. B. Suche nach Möglichkeiten für Selbstoptimierung und algorithmengesteuerte Werbung für Schlankheitsprodukte Als Teil von Ausgrenzung wird auch Cybermobbing thematisiert
	Rechtliches I – II	Persönlichkeitsrechte werden anhand von Otto Normalverbraucher im Vergleich zu Personen des öffentlichen Lebens thematisiert, Analyse von Medien und eigener Selbstdarstellung hinsichtlich der Verletzung von Persönlichkeitsrechten (z. B. BILD-Zeitung, Fernsehen)
	Recherchieren I	Internetrecherche zu Menschenrechtsorganisationen
7.4 Religion	Präsentationstechniken II	Referate zu religiösen Riten
7.6 Selbst und Welt: Vorbilder, Ideale und Idole	Analysieren und Reflektieren: Wirkungen von Medien... Stars, Idole..	Vorbilder und Idole: YouTube-Stars und Influencer als gute Vorbilder?

KLASSE 8

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
8.1 Freiheit	Sucht I Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren: Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren)	Lebensentwürfe – das gute Leben, Glücksmomente - Arten der Sucht (Social Media, Gaming etc.) Entstehung von Sucht Bewusste Erzeugung von Sucht Folgen von Sucht Suchthilfe/Suchtberatung

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
		Suchtprävention (z. B. Bildschirmzeit)
	Social Media II	Was sollte man posten und was nicht?, Wirkung und Folgen fremder Selbstdarstellung auf mich (Selbstzweifel etc.) à Selbstakzeptanz: Glücksversprechen von (sozialen) Medien: Machen Facebook & Co. unglücklich? Forschungsergebnisse zum Zusammenhang zwischen der Nutzung von Social Media und Depressionen
8.3 Liebe, Freundschaft, Partnerschaft	Sexuelles I – II Analysieren und Reflektieren: Wirkungen von Medien... Gewaltdarstellungen...; Gesundheit schützen: digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen; Sicher in digitalen Umgebungen agieren: Risiken in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen	Mediale Vermittlung von Liebe und Sexualität: Pornografie als problematischer Lehrmeister für die ersten sexuellen Kontakte. Was kann und sollte ich tun? Gesundheitliche und psychische Gefahren gefährlicher sexueller Praktiken. Freizügige/ Nacktbilder, Sexting und Pornografie (Wirkung, Darstellung von Sex vs. Realität)
8.5 Natur/Technik	Rechtliche Vorgaben beachten: Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen, Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen, Persönlichkeitsrechte beachten Kommunizieren und Kooperieren: digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen	Verantwortung und Handlungsmöglichkeiten in Bezug auf Naturzerstörung/Klimawandel. Welche Möglichkeiten bietet die Technik der Smartphones (zu beachtende Regeln, Privatheit, Selbstschutz): BigData - das Internet vergisst nichts! Sicheres Surfen: Was ist eine zuverlässige Homepage? Betrugsversuche in Spammails, Welche Daten gebe ich öffentlich in Profilen bekannt? Urheberrecht beachten Wem schreibe ich eine Mail und wie (Regeln höflicher Kommunikation im Email-Verkehr) - oder doch eine WhatsApp? Alternativen Signal/Threema/o.a.

KLASSE 9

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
9.2 Gerechtigkeit	optional: Präsentationstechniken II	optional: Andere Länder – andere Sitten

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
9.4 Selbst und Welt: Leben und Tod – Umgang mit Sterben...	optional: Präsentationstechniken II	optional: Bestattungsrituale in verschiedenen Religionen

KLASSE 10

Unterrichtseinheit	Digitale Kompetenz	Inhalt
10.1 Freiheit / Verantwortung Sozialpraktikum	Präsentationstechniken II Rechtliche Vorgaben beachten: Urheberrecht und Persönlichkeitsrecht; Produzieren und Präsentieren: mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden; Suchen und Verarbeiten; Problemlösen und Handeln: Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Anfertigen eines Briefs und einer Präsentation über das Sozialpraktikum: Wie protokolliere, reflektiere und präsentiere ich die Ergebnisse des Sozialpraktikums? Formatierung des SP-Berichtes (inklusive Quellenangaben, Fußnoten, Einverständnis fotografiierter Personen einholen), Vorgaben für eine gelungene Präsentation mit Präsentationssoftware o.a. (Foliengestaltung, Verhältnis Vortrag - Folieninhalte)
	Textverarbeitung IV	
10.2 Mensch/Natur/Technik	Umwelt	Folgen der Produktion und Nutzung digitaler Endgeräte: Seltene Erden und Ausbeutung; ethische Probleme im Zusammenhang z. B. mit autonomen Autos - Algorithmen entscheiden, wer schützenswert ist Klimawandel - private Mobilität Technik und Verantwortung, Folgenabschätzungsproblem, Ethik des Ingenieurs/Wissenschaftlers Drohnen, Pflegeroboter, Chimäre/Klonen
10.3 Wahrheit	Recherchieren II Journalismus und Medien I-II	Was ist wahr: FakeNews und Verschwörungstheorien. Eventuell mit externem Partner wie Medienblau

Geschichte

Der Lehrplan¹⁴ sieht vor, dass Geschichte in den Klasse 6 und 8 – 10 jeweils zweistündig unterrichtet wird. Die aktuelle Stundentafel (à Anlage 5) sieht jedoch vor, dass Geschichte am Gymnasium Philippinum in den Klasse 7 – 10 jeweils zweistündig unterrichtet wird. Aus diesem Grund wird in diesem Konzept davon ausgegangen, dass die Unterrichtseinheiten der Klasse 6 in Klasse 7 stattfinden.

¹⁴ <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/g9-geschichte.pdf>

KLASSE 7

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
	Recherchieren I	Recherche zu vorgegebenen Themen (z.B. Ägypten, Ötzi...)
	Digitales Lehren und Lernen II	optional: Lernvideos nutzen und erstellen (z.B. Alexander der Große?!)

KLASSE 8

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
8.1/ 8.2/ 8.3/8.4/8.5	Recherchieren I	Recherche zu vorgegebenen Themen
8.3	Präsentationstechniken II	optional: Kurzreferat zu einem selbst gewählten oder vorgegebenen Thema, z. B. Persönlichkeiten der Neuzeit (Kopernikus, Gutenberg, Medici, Fugger, Jeanne d'Arc etc.)

KLASSE 9

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
9.1, 9.2, 9.3, 9.4, 9.5	Recherchieren II	Recherche zu vorgegebenen Themen
9.2/9.5	Präsentationstechniken II	optional: Referat zu einem selbst gewählten oder vorgegebenen Thema, z. B. Revolution von 1848/49 oder Erster Weltkrieg

KLASSE 10

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
10.1/10.2/10.3/10.4/10.5	Präsentationstechniken II	Recherche und Präsentation (unter Verwendung der iPads, z.B. Zeitstrahl, Kurzfilm/Video, Animation) zu einem selbstgewählten oder vorgegebenen Thema
10.4	Analyse von Medien IV	Film- oder Redeanalyse

Politik und Wirtschaft

KLASSE 7

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
7.3	Wirtschaftliche Aspekte I	Thematisierung von digitaler Werbung

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
7.1, 7.3	Recherchieren I	Recherche zu vorgegebenen Themen: suchen und bearbeiten

KLASSE 8

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
7.4	Medien und Journalismus I – II ¹⁵	Informationsgewinnung über digitale Zeitungen, analoge und digitale Zeitungen im Vgl.
	Funktionsweise der digitalen Welt III	Funktionsweise des Internets (z. B. Darknet, Fake News), Vor- und Nachteile des WWW

KLASSE 9

Unterrichtseinheit	Digitale Kompetenz	Inhalt
Betriebspraktikum	Textverarbeitung IV	Anfertigen eines Berichts über das Betriebspraktikum, s.o. Schwerpunkt S. 33f.

KLASSE 10

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
9.2	Medien und Journalismus II	Informationen als Ware, Folgen (reißerische Titel, der Zielgruppe nach dem Mund reden etc.)
9.1, 9.2, 10.1, 10.2, 10.3	Präsentationstechniken II	Präsentation unterschiedlichster Formate, bspw. Power Point, Schaubilder
10.1	Social Media I	Bewertung des Social-Media-Auftritts von Parteien, Politikern in Verbindung mit dem Landtagsbesuch; Möglichkeiten digitaler Beteiligung und Informationen werden thematisiert, bspw. Wahl-O-Mat, Abgeordnetenwatch, (Bezug: anstehende Wahlen)

Mathematik¹⁶

Die Unterrichtseinheiten beziehen sich hier auf den Abgleich mit dem Schulbuch (Sekundarstufe I: Lambacher Schweizer, Klett-Verlag).

¹⁵ Eine Zusammenarbeit mit dem Deutschunterricht (→DE Klasse 8) bietet sich an.

¹⁶ Lehrplan: <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/g9-mathematik.pdf>

KLASSE 5

Unterrichtseinheit lt. Curriculum	Digitale Kompetenz	Inhalt
5.1 Zahlen und Größen	Funktionsweise der digitalen Welt I	Die Schülerinnen und Schüler lernen, dass Computer auf dem System der binären Zahlen aufgebaut sind.

KLASSE 7

Unterrichtseinheit lt. Curriculum	Digitale Kompetenz	Inhalt
7.4 Winkel, Dreiecke und Vierecke	GeoGebra I	Die Schülerinnen und Schüler nutzen GeoGebra zur Darstellung, Konstruktion und Überprüfung geometrischer Zusammenhänge.
7.6 Häufigkeiten und Wahrscheinlichkeiten	Tabellenkalkulation I und II	Die Schülerinnen und Schüler werten statistische Erhebungen in Form von Diagrammen am Computer aus und untersuchen die Manipulationsmöglichkeiten durch Statistiken (Absprachen mit „MEDIEN“-Unterricht treffen).

KLASSE 8

Unterrichtseinheit lt. Curriculum	Digitale Kompetenz	Inhalt
8.1 Kongruenzsätze 8.3 Kreis	GeoGebra I	Die Schülerinnen und Schüler nutzen GeoGebra zur Darstellung, Konstruktion und Überprüfung geometrischer Zusammenhänge
8.5 Lineare Funktionen	GeoGebra II	Die Schülerinnen und Schüler nutzen GeoGebra, um lineare Funktionen darzustellen und zu untersuchen

KLASSE 9

Unterrichtseinheit lt. Curriculum	Digitale Kompetenz	Inhalt
9.6 Quadratische Funktionen und Gleichungen	GeoGebra II	Die Schülerinnen und Schüler nutzen GeoGebra zur Darstellung und Untersuchung von Parabeln

KLASSE 10

Unterrichtseinheit lt. Curriculum	Digitale Kompetenz	Inhalt
10.1 Quadratische Funktionen und Gleichungen	GeoGebra II	Die Schülerinnen und Schüler nutzen GeoGebra zur Darstellung und Untersuchung von Parabeln

Unterrichtseinheit lt. Curriculum	Digitale Kompetenz	Inhalt
10.3 Potenzen und Funktionen 10.5 Trigonometrie – Beliebige Dreiecke 10.6 Wachstumsvorgänge	GeoGebra II	Die Schülerinnen und Schüler nutzen GeoGebra zur Darstellung und Untersuchung von Potenzfunktionen, Exponentialfunktionen oder trigonometrischen Funktionen (Anwendung bei mindestens einem Funktionstyp)

Biologie

KLASSE 5

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
5.1	Recherchieren I	Recherchieren zu Lebewesen allgemein
5.2		Recherchieren zu Säugetieren
5.3 (Ernährung)		Auswertung von Nährstofftabellen

KLASSE 6

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
5.4	Tabellenkalkulation I	Messwerte in eine Tabelle eintragen und diese in ein Diagramm überführen
6.1 (Sexualität in den Medien)	Analyse von Medien I, IV	Untersuchung verschiedener Medien (z. B. Filme, BILD-Zeitung, Bravo) auf Darstellung von und Umgang mit Sexualität: Aufklärung/Ausschlachtung, Aussparung/explicite Darstellung etc.

KLASSE 7

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
6.4 (Gefährdung von Amphibien)	Recherchieren I	Recherche zu gefährdeten Amphibien, Kriterien für die Einstufung der Gefährdung
7.2 (Stoffwechsel)	Fachspezifische Software	Simulationssoftware

KLASSE 9

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
7.3 (abiotische Faktoren)	Recherchieren I	Vergleichen eigener Messungen mit Datenbanken aus dem Internet

KLASSE 10

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
9.3	Sexuelles II	Pornografie (u. a. Wirkung, Sucht, Langzeitfolgen) Sexueller Missbrauch/sexuelle Gewalt (auch in Videos, Umgang von Pornoseiten mit Gewalt und Missbrauch)

Physik

KLASSE 8

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Mechanik	Recherchieren I	Recherche zu einem vorgegebenen Thema
	Fachspezifische Software	Simulationen (*)

KLASSE 9

Die Entscheidung, ob mit und zu digitalen Medien gearbeitet wird, ist der Lehrkraft überlassen.

Möglichkeiten:

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Ohmsches Gesetz	Tabellenkalkulation	Auswerten von Messreihen mit Tabellenkalkulation
Schaltungen, Ohmsches Gesetz	Fachspezifische Software	Simulationen (*)

KLASSE 10

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Radioaktivität, Komplexe Schaltungen, Induktion	Fachspezifische Software	Simulationen (*)
Energie	Präsentationstechniken II	Recherche zu einem vorgegebenen Thema, ggf. Erstellung einer Präsentationssoftware-Präsentation

(*) Simulationen in der Regel in Ergänzung zu Physikversuchen

Chemie

KLASSE 8

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Stoffeigenschaften	Suchen und Filtern <ul style="list-style-type: none"> - Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln - in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen 	Erstellen von Stoffsteckbriefen

KLASSE 9

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Chemie in Alltag und Technik Elementfamilien/ Periodizität der Eigenschaften/ Verwendung in Alltag und Technik	Suchen und Filtern <ul style="list-style-type: none"> - Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln - in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen - relevante Quellen identifizieren und zusammenführen 	Optional: Kurzreferate zu den Themen: <ul style="list-style-type: none"> - Alkalimetalle (Verwendung von Natronlauge) - Halogene - (Erdalkalimetalle - Karies) - (Edelgase – Verwendung)
Salze	Suchen und Filtern s.o. Auswerten und Bewerten <ul style="list-style-type: none"> - Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten 	Optional: Kurzreferate zu den Themen: Gewinnung von Salzen aus Lagerstätten <ul style="list-style-type: none"> - Relevanz von Salzen - positive und negative Seiten von Kochsalz

KLASSE 10

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Fossile Brennstoffe	Suchen und Filtern <ul style="list-style-type: none"> - Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln - in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen - relevante Quellen identifizieren und zusammenführen Auswerten und Bewerten <ul style="list-style-type: none"> - Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten - Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten Entwickeln und Produzieren	Optional: Kurzreferate zu den Themen (mehrere Unterthemen möglich): Kohlenwasserstoffe als Stoffgruppe Erdöl und Erdgas als Energieträger und Rohstoffe

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
	<ul style="list-style-type: none"> - Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden - Eine Produktion planen und in mehreren Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen 	

Sport

Der Lehrplan¹⁷ für die Sekundarstufe I enthält lediglich einen Vorschlag für die Verteilung der Sportarten in den Jahrgangsstufen. Außerdem liegt der Fokus auf dem Bewegen. Aus diesen Gründen erscheint es wenig sinnvoll, für die Sekundarstufe I Vorgaben zur Arbeit mit und zu digitalen Medien im Sportunterricht zu machen. Dennoch sollen die Schülerinnen und Schüler, insbesondere beim Thema „Fitness“ auf digitale Fitness-trainer (z. B. Freeletics) und auf die Fähigkeit von Smartphones und Smartwatches, Bewegungsdaten aufzuzeichnen, hingewiesen werden.

¹⁷ <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/lpgymsport5-10.pdf>

7. ARBEIT ZU DIGITALEN MEDIEN IM FACHUNTERRICHT – SEKUNDARSTUFE II

Die digitalen Kompetenzen werden an die Unterrichtseinheiten des Lehrplans angebunden. Im Folgenden sind diejenigen Inhalte in Bezug auf die neuen Medien aufgeführt, die im Lehrplan bereits erwähnt werden oder bei denen es Sinn ergibt, dass sie an dieser Stelle behandelt werden. Zweiteres ist insbesondere dann der Fall, wenn dieser Inhalt andernfalls gar nicht behandelt würde. Dieses Konzept ist als „Mindestmaß an Digitalisierung“ zu verstehen, die Lehrkräfte sollen ermutigt werden, im Unterricht über dieses Konzept hinaus mit und zu digitalen Medien zu arbeiten. Die Unterrichtseinheiten sind mit ihrer numerischen Bezeichnung aufgeführt. Bezieht sich die digitale Kompetenz nur auf ein Teilgebiet einer breit gefächerten Unterrichtseinheit, so ist das Teilgebiet in Klammern aufgeführt. Die genaue Umsetzung der digitalen Kompetenz ist in der Spalte „Inhalt“ aufgeführt. Auch wenn die digitale Kompetenz qua ihrer Beschreibung umfassender ist, genügt es vollauf, sie gemäß der Tabelle umzusetzen.

Alle Schülerinnen und Schüler der **Jgst. 11** sollen in der **Tutorstunde** eine **Einführung in IServ** erhalten. So soll sichergestellt werden, dass alle Schülerinnen und Schüler, insbesondere diejenigen, die das Gymnasium Philippinum erst ab diesem Zeitpunkt besuchen, mit der digitalen Arbeitsumgebung am Gymnasium Philippinum vertraut sind. Zusätzlich sollen alle Schülerinnen und Schüler auf den Kompensationskurs „Medien“ hingewiesen werden.

Deutsch¹⁸

E1

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
E2.5 (Präsentation)	Recherchieren III Präsentationstechniken I – II Präsentationssoftware II	Jahrespräsentation: Wiederholung von Präsentationssoftware und Präsentationstechniken; wissenschaftliches Arbeiten (Herangehensweise, Quellenangaben) etc.

Q2

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q2.2	Analyse von Medien IV – V	Filmanalyse / Filmische Inszenierung eines Dramas im Vergleich zur Inszenierung am Theater (z. B. <i>Woyzeck</i>)

Q3

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q3.5	Analyse von Medien IV	Der Film im Vergleich zum literarischen Werk

¹⁸ Lehrplan: <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/kcgo-d.pdf>

Latein

Da im Lehrplan¹⁹ keine Differenzierung zwischen E1 und E2 erfolgt, wird in diesem Konzept auch nicht zwischen E1 und E2 differenziert.

E

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
E.5	Textverarbeitung IV	

Englisch

Da im Lehrplan²⁰ keine Differenzierung zwischen E1 und E2 erfolgt, wird in diesem Konzept auch nicht zwischen E1 und E2 differenziert.

E²¹

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
E.1 (Jugendliche und die Medien)	Verantwortungsvolle Mediennutzung IV	Reflexion der eigenen Mediennutzung
	Sucht I	Arten von Sucht, Entstehung von Sucht und bewusste Erzeugung von Sucht (z. B. Instagram)
E.3 (Der blaue Planet)	Umwelt I	Umweltprobleme durch Digitalisierung (Verbrauch von Ressourcen, Entsorgung, Stromverbrauch etc.) und Maßnahmen dagegen (z. B. Verzicht, Recycling) ²²
E.4 (Jugendliche und Kommunikation)	Social Media II – III	Selbstdarstellung von uns selbst ²³ und Prominenten; Problematisierung des Phänomens Influencern (Beeinflussung, Produktplatzierungen etc.) à Fokus auf englischsprachiger Welt
E.5 (Vorbilder)		

¹⁹ <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/kcgo-l.pdf>

²⁰ https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/hkm/kcgo_englisch.pdf

²¹ Da die Medienthematik im Französisch- und Spanischunterricht (→ FR E, ES E) ebenfalls behandelt wird, wäre es möglich, in Zusammenarbeit mit den Fächern Spanisch und ggf. Französisch (s. → Fußnote 29) als Klausurersatzleistung eine mehrsprachige Podiumsdiskussion (ggf. als Video) durchzuführen, in der Französisch, Spanisch und Englisch gesprochen wird und mehrere Personen dolmetschen.

²² Ggf. ist eine Zusammenarbeit mit dem Fach PoWi (→ PW E2) möglich.

²³ ZUSAMMENARBEIT MIT DEUTSCH, FRANZÖSISCH UND SPANISCH (DE

Q1

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q1.4 (Kampf für Freiheit und Demokratie)	Analyse von Medien IV	Filmanalyse von MULLIGAN, R. (1962) ²⁴ : To Kill a Mockingbird.

Q3

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
LK: Q3.1 (Drama von Shakespeare)	Analyse von Medien V	Vergleich einer Inszenierung des zu lesenden Dramas auf der Bühne mit einer Verfilmung
Q3.2 (Wissenschaft und Technik)	Funktionsweise der digitalen Welt IV	Verwendung, Vorteile und Gefahren von künstlicher Intelligenz
		Verwendung, Vorteile und Gefahren Virtual und Augmented Reality
Q3.3 (Kultur und Gender – früher und heute) ²⁵	Analyse von Medien II	Analyse von Werbung hinsichtlich Genderkonstruktionen (z. B. Gillette-Werbung im Wandel der Zeit)
Q3.4	Umwelt I ²⁶	Umweltprobleme durch Digitalisierung (Verbrauch von Ressourcen, Entsorgung, Stromverbrauch etc.) und Maßnahmen dagegen (z. B. Verzicht, Recycling)

Q4

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q4.2	Medien und Journalismus I – II	Gegenüberstellung von Arbeit bei den herkömmlichen und neuen Medien, Wirkung von und

²⁴ Dies ist abhängig von den Abiturvorgaben. Wenn diese nicht mehr vorschreiben, dass To Kill a Mockingbird in der Verfilmung von Robert Mulligan im Grund- und Leistungskurs gesehen werden soll, muss das Konzept angepasst werden.

²⁵ Ggf. kann auch Kenntnisse aus dem Deutschunterricht (→ DE Q2) zurückgegriffen werden.

²⁶ GGF. KANN AUF KENNTNISSE AUS DEM ENGLISCH-, POWI-, RUSSISCH- UND EVANGELISCHEN RELIGIONSUNTERRICHT (→ EN E, PW E2, RU Q3, REV

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
		Manipulation durch Medien (Bilder, Slogans etc.)
	LK: Social Media II	Selbstdarstellung: Sein und Schein

Altgriechisch²⁷

E1-Q4

Die Entscheidung, ob mit und zu digitalen Medien gearbeitet wird, ist der Lehrkraft überlassen.

Französisch fortgeschritten

Da im Lehrplan²⁸ keine Differenzierung zwischen E1 und E2 erfolgt, wird in diesem Konzept auch nicht zwischen E1 und E2 differenziert.

E²⁹

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
E.3 (Die Neuen Medien)	Möglichkeiten der digitalen Welt I	Vor- und Nachteile moderner Medien (z. B. Computerspiele)
	Social Media II – III	Vorteile und Gefahren der Selbstdarstellung und Inszenierung (z. B. Smartphone, Youtube etc.) → Fokus auf der französischsprachigen Welt
E.4 (Zukunftsvisionen)	Textverarbeitung IV	Erstellen eines Bewerbungsschreibens und Lebenslaufs auf Französisch ⁶ oder Ausfüllen von Onlineformularen

Q1

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q1.2	Social Media III	wählbar

In Q1-Q4 sollte eine Film- oder Videoanalyse stattfinden.

²⁷ Lehrplan: https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/hkm/kcgo_gr.pdf

²⁸ https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/07.18.18_kcgo_fra.pdf, S. 20 – 46

²⁹ Der Französischunterricht behandelt die Themen „Handy“, „Social Media“ und „Computerspiele“. Hierbei sollen sowohl Vorteile als auch Risiken behandelt werden. Dies überschneidet sich teilweise mit den Themen aus Englisch und Spanisch. In Absprache mit den Fächern Spanisch und Englisch (→ ES E, EN E) wäre es also möglich, als Klausurersatzleistung eine mehrsprachige Podiumsdiskussion (ggf. als Video) durchzuführen, in der Spanisch, Englisch und Französisch gesprochen wird und mehrere Personen dolmetschen. Dabei muss jedoch beachtet werden, dass der Spanisch- und Englischunterricht sich nahezu vollständig auf Sucht und Social Media fokussieren können, wohingegen der Französischunterricht auch Smartphones und Computerspiele thematisieren muss.

Französisch neu beginnend³⁰

E2

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
E2.2 (schreiben oder Methoden und Lerntechniken)	Kommunizieren / Textverarbeitung	Fachspezifische Herausforderungen in der Verwendung von Textverarbeitungsprogrammen

Q1

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
	Verantwortungsvolle Mediennutzung IV	Reflexion der eigenen Mediennutzung
	Kommunizieren III	Vokabular für verschiedene digitale Kommunikation (Chat, E-Mail etc.)

Q4

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q4.1	Textverarbeitung IV	Erstellen eines Bewerbungsanschreibens und Lebenslaufs auf Französisch ³¹

Spanisch fortgeschritten

Da im Lehrplan³² keine Differenzierung zwischen E1 und E2 erfolgt, wird in diesem Konzept auch nicht zwischen E1 und E2 differenziert.

E³³

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
E.1 (Kommunikation in der Welt)	Verantwortungsvolle Mediennutzung IV	Reflexion der eigenen Mediennutzung
	Sucht I	Arten von Sucht, Entstehung von Sucht und bewusste Erzeugung von Sucht (z. B. Instagram)
E.5 (Vorbilder)	Social Media II – III	Vorteile und Gefahren, Selbstdarstellung von uns selbst ³⁴ , Prominenten; Problematisierung des

³⁰ Lehrplan: https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/07.18.18_kcgo_fra.pdf, S. 47 – 64

³¹ Hier kann auf Kenntnisse aus dem Deutsch- und Fremdsprachenunterricht zurückgegriffen werden.

³² https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/hkm/kcgo-sp_gymnasiale_oberstufe.pdf, S. 20 – 49.

³³ Da die Medienthematik im Französisch- und Englischunterricht (→ FR E, EN E) ebenfalls behandelt wird, wäre es möglich, in Zusammenarbeit mit den Fächern Englisch und ggf. Französisch (s. → Fußnote 29) als Klausurersatzleistung eine mehrsprachige Podiumsdiskussion (ggf. als Video) durchzuführen, in der Französisch, Spanisch und andere Englisch gesprochen wird und mehrere Personen dolmetschen.

³⁴ Zusammenarbeit mit Deutsch, Englisch und Französisch möglich.

		Phänomens Influencern (Beeinflussung, Produktplatzierungen etc.) à Fokus auf der spanischsprachigen Welt
E.2 (Arbeitssuche und Bewerbung)	Textverarbeitung IV	Erstellen eines Bewerbungsschreibens und Lebenslaufs auf Spanisch ³⁵

Spanisch neu beginnend

Da im Lehrplan³⁶ keine Differenzierung zwischen E1 und E2 erfolgt, wird in diesem Konzept auch nicht zwischen E1 und E2 differenziert.

E

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
E.4 (Mediennutzung und Unterhaltung) ³⁷	Social Media I	Überblick über die verschiedenen sozialen Medien, ihre Verwendungszwecke, Vor- und Nachteile
	Verantwortungsvolle Mediennutzung IV	Reflexion der eigenen Mediennutzung
	Kommunizieren III	Vokabular für verschiedene digitale Kommunikation (Chat, E-Mail etc.)

Q1

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q1.1 (berufliche Zukunft)	Textverarbeitung IV	Erstellen eines Bewerbungsschreibens und Lebenslaufs auf Spanisch ³⁸

Italienisch

Da im Lehrplan³⁹ keine Differenzierung zwischen E1 und E2 erfolgt, wird in diesem Konzept auch nicht zwischen E1 und E2 differenziert.

³⁵ Hier kann auf Kenntnisse aus dem Deutsch- und Fremdsprachenunterricht zurückgegriffen werden.

³⁶ https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/hkm/kcgo-sp_gymnasiale_oberstufe.pdf, S. 50 – 70.

³⁷ Ggf. kann auf Kenntnisse aus dem Französisch- und Englischunterricht (FR E, EN E) zurückgegriffen werden, aufgrund der sehr unterschiedliche Sprachniveaus ist eine Zusammenarbeit zwischen den Fächern jedoch wenig sinnvoll.

³⁸ Hier kann auf Kenntnisse aus dem Deutsch- und Fremdsprachenunterricht zurückgegriffen werden.

³⁹ <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/kcgo-i.pdf>, S. 51 – 69

Q1

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q1.1 (Berufs- und Studienwahl)	Textverarbeitung IV	Erstellen eines Bewerbungsschreibens und Lebenslaufs auf Italienisch ⁴⁰
Q1.2	Social Media I	Überblick über verschiedene soziale Netzwerke, deren Vor- und Nachteile
	Kommunizieren III	Vokabular für verschiedene digitale Kommunikation (Chat, E-Mail etc.)

Russisch

Für das Fach Russisch ist zu beachten, dass es in der Regel in Kooperationen mit anderen Schulen stattfindet, weshalb sich die Umsetzung der Arbeit mit und zu digitalen Medien schwierig gestalten kann. Da im Lehrplan⁴¹ keine Differenzierung zwischen E1 und E2 erfolgt, wird in diesem Konzept auch nicht zwischen E1 und E2 differenziert.

Q1

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q1.3	Kommunizieren I	E-Mail-Kontakt mit ausländischen Schülerinnen und Schülern (ggf. zur Vorbereitung eines Austauschs)
	Kommunizieren III	Vokabular für verschiedene digitale Kommunikation (Chat, E-Mail etc.)

Q2

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q2.3	Analyse von Medien IV	Filmanalyse

Q3

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q3.2	Social Media I	Überblick über verschiedene soziale Netzwerke, die die Schülerinnen und Schüler benutzen
	Verantwortungsvolle Mediennutzung IV	Reflexion der eigenen Mediennutzung

⁴⁰ Hier kann auf Kenntnisse aus dem Deutsch- und Fremdsprachenunterricht zurückgegriffen werden.

⁴¹ https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/hkm/kcgo_russ.pdf

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q3.3	Umwelt I ⁴²	Verbrauch von Ressourcen (Edelmetalle für Akkus etc.) Stromverbrauch am Beispiel von Streaming, Googlen etc. Maßnahmen (Recycling, Verzicht etc.)

Q4

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q4.2	Textverarbeitung IV	Erstellung eines Bewerbungsschreibens und Lebenslaufs auf Russisch ⁴³

Kunst⁴⁴

Q2

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q2	Fotos III/Analyse von Medien III	Einführung in Kameraführung etc., eigene Fotografien, eigene Bildbearbeitung (u. a. auch Collage, 3D), Analyse von fremder Bildbearbeitung (Manipulation)

Musik⁴⁵

Q2

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q2.1	Präsentationstechniken IV – V	Gestaltung von Musik zu einer Bildfolge (Fotos/Video/Film) LK: Vertonung einer Diashow/Cartoon

⁴² GGF. KANN AUF KENNTNISSE AUS DEM ENGLISCH-, POWI UND EVANGELISCHEN RELIGIONSUNTERRICHT (→ ENGLISCH E UND Q3, PW E2, REV

Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.) zurückgegriffen werden.

⁴³ Hier kann auf Kenntnisse aus dem Deutsch- und Fremdsprachenunterricht zurückgegriffen werden.

⁴⁴ Lehrplan: <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/kcgo-ku.pdf>

⁴⁵ Lehrplan: <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/kcgo-mu.pdf>

Darstellendes Spiel⁴⁶

Q4

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q4.5	Analyse von Medien V	"Einsatz audiovisueller Medien in spielpraktischen Projekten und deren ästhetische, dramaturgische und inhaltliche Reflexion" Die Entscheidung, in welchem Halbjahr der Q-Phase dies umgesetzt wird, treffen die Lehrkräfte (und Kursteilnehmer) in Abhängigkeit von den jeweils geplanten Projekten."

Geschichte⁴⁷

Da im Lehrplan keine Differenzierung zwischen E1 und E2 erfolgt, wird in diesem Konzept auch nicht zwischen E1 und E2 differenziert.

E

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
E1/2	Digitales Lehren und Lernen	optional: Erstellung einer digitalen Mindmap zu einem der Themen (z.B. Renaissance)
	Digital gestalten und darstellen	optional: Erstellung von digitalen Produkten wie fiktiver Werbeflakate der mittelalterlichen Stadt Frankfurt (Städteentwicklung)

Q2

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
NS-Diktatur	Analyse von Medien	Film als Propagandamittel (z.B. Riefenstahl, „Der ewige Jude“ ...)

Q4

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q4.5 Geschichtskultur, Erinnerungskultur	Analyse von Medien	Analyse von verschiedenen Medien (Geschichtsportale z. B. DHM LeMo, Filme, Computer-

⁴⁶ Lehrplan: <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/kcgo-ds.pdf>

⁴⁷ Lehrplan: <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/kcgo-ge.pdf>

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
		spiele z. B. Battlefield, Civilization etc., Stolpersteine online hinsichtlich der Darstellung geschichtlicher Sachverhalte
	Präsentationstechniken	LK optional: Erstellung eigener medialer Inhalte (z. B. Homepage)

Politik und Wirtschaft⁴⁸

E2

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
E2.2	Umwelt I ⁴⁹	Verbrauch von Ressourcen durch Digitalisierung (Edelmetalle für Akkus etc.) Stromverbrauch am Beispiel von Streaming, Googlen etc. Maßnahmen (Recycling, Verzicht etc.)

Q1

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q1.1	Medien und Journalismus I – II	Die vierte Gewalt im politischen System – Medien (Wahlkampf, Fake News, ..)

Evangelische Religion⁵⁰

E1

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
E1.1	Analyse von Medien I – II	Analyse von Medienberichten und Werbung hinsichtlich Religion

E2

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
E1.2	Analyse von Medien I – II	Analyse von Filmen, Kunst, Musik hinsichtlich Religion/Glauben

⁴⁸ Lehrplan: https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/hkm/kcgo_powi.pdf; Hinweis: Der Lehrplan für den bilingualen Unterricht unterscheidet sich in einer Weise, die die Arbeit mit und zu digitalen Medien nicht beeinflusst.

⁴⁹ Eine Zusammenarbeit mit dem Fach Englisch (→ EN E) ist möglich.

⁵⁰ Lehrplan: https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/hkm/kcgo_evangelische_religion.pdf

Q1

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q1.5	Analyse von Medien	Analyse von Filmen, Werbung etc. hinsichtlich der Jesusdarstellung

Katholische Religion⁵¹

E1

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
E1.1	Analyse von Medien I – II	Analyse von Medienberichten und Werbung hinsichtlich Religion

E2

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
E1.2	Analyse von Medien I – II	Analyse von Filmen, Kunst, Musik hinsichtlich Religion/Glauben

Q1

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q1.5	Analyse von Medien	Analyse von Filmen, Werbung etc. hinsichtlich der Jesusdarstellung

Ethik⁵²

Q4

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q4.2 Technik und soziale Welt	Wirtschaftliche Aspekte II	Ersatz des Menschen durch Maschinen: Effektivität von Mensch und Maschine im Vergleich – KI als Chance oder Gefahr?
Q4.3 Wirkungen technischer Erfindungen	Umwelt Wirtschaftliche Aspekte II	Folgen technischer Entwicklung wie KI, BigData: Auswirkungen von Technik auf Persönlichkeitsentwicklung, Gesellschaftsqualität,

⁵¹ Lehrplan: <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/kcgo-rka.pdf>

⁵² Lehrplan: https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/kcgo-et_0.pdf

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
		Umweltqualität, Wirtschaft, Sicherheit, Gesundheit, Wohlstand

Erdkunde

Da im Lehrplan⁵³ keine Differenzierung zwischen E1 und E2 erfolgt, wird in diesem Konzept auch nicht zwischen E1 und E2 differenziert.

E

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
E4	Medien und Journalismus II	Analyse von Medien hinsichtlich der Darstellung des Klimawandels (Beeinflussung/Manipulation)

Philosophie⁵⁴

E2

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
E2.3 (Medien)	Wirtschaftliche Aspekte II	Daten als Ware - Senkung der moralischen Hemmschwelle/ Abkehr von Prinzipien aus Profitgier

Q2

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q2.4	Funktionsweise der digitalen Welt IV	(theoretische) Thematisierung von Künstlicher Intelligenz, Virtual und Augmented Reality

Q3

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q3.5	Funktionsweise der digitalen Welt IV	optional: (theoretische) Thematisierung von Künstlicher Intelligenz

Mathematik

Da im Kerncurriculum keine Differenzierung zwischen E1 und E2 erfolgt, wird in diesem Konzept auch nicht zwischen E1 und E2 differenziert.

⁵³ <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/kcgo-ek.pdf>

⁵⁴ Lehrplan: <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/kcgo-phi.pdf>

E

Unterrichtseinheit lt. KCGO	Digitale Kompetenz	Inhalt
E.1, E.3, E.4, E.5	GeoGebra II	Die Schülerinnen und Schüler nutzen GeoGebra zur Darstellung von Funktionen und Kontrolle von Berechnungen

Q1

Unterrichtseinheit lt. KCGO	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q1.3, Q1.4, Q1.5	GeoGebra II	Die Schülerinnen und Schüler nutzen GeoGebra zur Darstellung von Funktionen und Kontrolle von Berechnungen

Q2

Unterrichtseinheit lt. KCGO	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q2.2, Q2.3, Q2.6	GeoGebra III	Die Schülerinnen und Schüler nutzen GeoGebra zur Darstellung von Geraden und Ebenen und zur Untersuchung deren Lagebeziehungen

Biologie⁵⁵

Q3

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q3.5 (Schlüsselreize in Werbung und Kommunikation)	Analyse von Medien II	Analyse von Werbung (v. a. Werbeclips < 10 sec.), Schlagzeilen etc. auf Schlüsselreizauslösung

Physik

Da im Lehrplan⁵⁶ keine Differenzierung zwischen E1 und E2 erfolgt, wird in diesem Konzept auch nicht zwischen E1 und E2 differenziert.

E

Die Entscheidung, ob mit und zu digitalen Medien gearbeitet wird, ist der Lehrkraft überlassen. Die Schülerinnen und Schüler sollen jedoch ermutigt werden, Berechnungen und Datenauswertungen in Tabellenkalkulation durchzuführen, wenn sich das anbietet.

⁵⁵ Lehrplan: <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/kcgo-bio.pdf>

⁵⁶ <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/kcgo-ph.pdf>

Chemie⁵⁷

Q3

Die Entscheidung, ob mit und zu digitalen Medien gearbeitet wird, ist der Lehrkraft überlassen (ggf. Verwendung von Tabellenkalkulation und GeoGebra für Auswertungen, Berechnungen und graphische Darstellungen).

Informatik⁵⁸

Es bedarf im Informatikunterricht keiner zusätzlichen Vorgaben zur Arbeit mit digitalen Medien.

Sport⁵⁹

Die Schülerinnen und Schüler sollen, insbesondere beim Thema „Fitness“ auf digitale Fitnesstrainer (z. B. Freeletics) und auf die Fähigkeit von Smartphones und Smartwatches, Bewegungsdaten aufzuzeichnen, hingewiesen werden.

Q3

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q3.2	Analyse von Medien I	Vergleich von Sportberichterstattung (Artikel, Radio, Fernsehen)

Q4

Unterrichtseinheit lt. Lehrplan	Digitale Kompetenz	Inhalt
Q4.4	Digitales Lernen und Lehren III	Mediengestütztes Lernen von sportlichen Bewegungen/Bewegungskorrektur

⁵⁷ Lehrplan: <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/kcgo-ch.pdf>

⁵⁸ Lehrplan: <https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/kcgo-in.pdf>

⁵⁹ Lehrplan: https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/kcgo_spo_aenderung_03-2018_final.pdf

8. VERMITTLUNG DER KOMPETENZEN AN PROJEKTTAGEN

Projekt 1: Meine Rechte, deine Rechte im Internet

(Zielbestimmung)

Kompetenzen	Inhalte
Rechtliches I	Geistiges Eigentum, Urheberrecht, Nutzungsrechte, Persönlichkeitsrechte: Was ist das?, Was darf man, was nicht? AGBs, Cookie-Richtlinien und Nutzungsbedingungen von Websites, Apps etc.: Was steht drin?, persönliche Schlussfolgerungen (Alternativen nutzen etc.)

Projekt 1 findet in **Klasse 6** statt.

Projekt 2: Soziale Medien – Selbstdarstellung und Cybermobbing (Zielbestimmung)

Kompetenzen	Inhalte
Social Media II	Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1: Soziale Netzwerke, die für Selbstdarstellung geeignet sind, Kriterien für einen guten Social-Media-Auftritt, nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler; Eigene Selbstdarstellung: Was geben wir über uns preis und wie stellen wir uns dar? Sein und Schein, Was sollte man posten und was nicht?, Wirkung und Folgen von fremder Selbstdarstellung (u. a. Filter/Lenses): Selbstzweifel (Selbstakzeptanz), (Cyber-)Mobbing

Projekt 2 findet in **Klasse 7** statt.

Projekt 3: Soziale Medien – Recht und Jugendschutz im Internet (Zielbestimmung)

Kompetenzen	Inhalte
Social Media IV	Wiederholung und ggf. Vertiefung von Stufe 1: Jugendschutz in den verschiedenen sozialen Netzwerken (exemplarisch), nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler; Illegale und illegitime Inhalte und der Umgang damit (seitens der Plattform und Nutzern): Urheberrechtsverletzungen, pornografische Inhalte, Gewaltdarstellungen, „Abzocke“, Verschwörungstheorien; Schutz vor illegalen und illegitimen Inhalten

Projekt 3 findet in **Klasse 8** statt.

9. ANLAGEN

Anlage: Gerätekategorien zur digitalen Lernunterstützung

Die jeweils nächst höhere Kategorie beinhaltet die vorgehende!

Die Schule kann jeweils mindestens zwei Geräte unterschiedlicher Hersteller in der genannten Preisregion aufzeigen.

Kategorie 1: „Smartphone“

- Display-Größe mindesten 5“
- Wlan- und Internet-fähig: Ein einfacher Browser ist verfügbar (Webseiten im Mobil-Modus)
 - Beispielanwendungen: Begriffsdefinitionen suchen, Vokabeln, Duden, Formel, ...
- Kurze Inhalte bis ca. eine Din-A4-Seite können an dem Gerät gelesen werden
- Einzeilige Texte können geschrieben werden
- Kamera und Mikrophon vorhanden (z.B. einfache Videokonferenz mit 2 Teilnehmern)

Geräte-Beispiel: Smartphone mit Android, iOS oder andere; keine Mobilfunkverbindung nötig!

Preisregion: €150

Kategorie 2: „Tablet“

- Display-Größe mindestens 10“
- Vollständige Unterrichtsmitschrift mit Text und Skizzen möglich
- Inhalte erfassung auch bei umfangreichen Vorlagen (PDF) möglich (wie bei einem Buch)
- Videos werden flüssig dargestellt
- Auch umfangreichere Webrecherchen sind möglich
- Gängige Apps sind installierbar
- Office-Anwendung für Basis-Anwendungen benutzbar (z.B. Office in PhilleServ, Google Docs)
- Präsentationen können erstellt und gezeigt werden

Geräte-Beispiel: iPad, Android-Tablet mit Eingabestift

Preisregion: €300

Kategorie 3: „Convertible / 2-in-1“

- Desktop-Betriebssystem
- Eingabe von Text mittels Tastatur und Zeichnungen, per Eingabestift oder Touchscreen
- Installation und Ausführen von Desktop-Anwendungen wie einem Office-paket (LibreOffice, MS Office o.ä.)



z.B.

Geräte-Beispiel: Convertible-Notebook, Detachable-Notebook

Preisregion: €500

Stand: 2.3.23; gez.: Dirk Winkel, IT-Beauftragter

Anlage: Auszug aus der Schulordnung (Stand 03/2023)

Foto-, Video- und Audioaufnahmen sowie Spiele mit elektronischen Geräten sind - sofern nicht von Lehrkräften erlaubt - auf dem gesamten Schulgelände verboten. Den Missbrauch von Aufzeichnungen (in Bild oder Ton) betreffend gelten die strafrechtlichen Bestimmungen inkl. zivilrechtlicher Konsequenzen. Die elektronischen und multimedialen Geräte (auch Smartwatches) sind **grundsätzlich stumm geschaltet** aufzubewahren.

Die **Nutzung von nicht genehmigten Anwendungen** (Spiele etc.) sowie der Besuch von Webseiten mit extremistischen, pornografischen oder Gewalt verherrlichenden Inhalten sind verboten. Es gelten die strafrechtlichen Bestimmungen.

Während der **Mittagessenzeiten in der Cafeteria 12:25-13:55 Uhr** ist die Benutzung von Smartphones und anderen digitalen Endgeräten untersagt.

Die Regeln für die **Nutzung der Computerräume** sind einzuhalten. Computer dürfen in der Schule nur für Zwecke verwendet werden, die im schulischen Interesse liegen (Ausnahme: Jg. 11-13). Bei auftretenden technischen Problemen an den schulischen Computern ist unverzüglich einer der verantwortlichen IT-Beauftragten zu benachrichtigen. Die **Computer des Oberstufenarbeitsraum** dürfen für sinnvolle Zwecke frei, jedoch vorrangig für schulische Zwecke, genutzt werden.

Für die Nutzung privater Geräte, welche dem Zweck der Unterrichtsmitschrift oder Unterrichtsteilnahme dienen, gilt die „**Vereinbarung zur Nutzung privater Tablets und Notebooks im Unterricht ab Jahrgangsstufe 9**“ (kurz: „Nutzungsvereinbarung“), welche die Schüler und Schülerinnen und ihre Eltern (bei Minderjährigen) mit ihrer Unterschrift anerkennen.

Es ist für die Klassen 5-10 *wünschenswert*, jedoch für die Jgst. 11-13 *verbindlich*, dass von den Lehrkräften **Unterrichtsmaterialien über die Schulplattform Philleserv auch digital** zur Verfügung gestellt werden.

Bei **Verstoß** gegen die Nutzungsregeln wird das Gerät eingezogen und kann am Ende der Kernschulzeit (13:10 Uhr), bei wiederholten Verstößen von einem Erziehungsberechtigten, im Sekretariat abgeholt werden.

Jg. 5-6	Die Nutzung von Smartphones, Handys und anderen tragbaren elektronischen Geräten ist in den Klassen 5 und 6 während des gesamten Schultages (auch in der Hausaufgabenbetreuung und im AG-Bereich sowie in der Cafeteria) verboten . <u>Ausnahmen:</u> zu Unterrichtszwecken oder in dringenden Ausnahmefällen mit Erlaubnis und in Anwesenheit einer Lehrkraft. Die elektronischen und multimedialen Geräte (auch Smartwatches) sind grundsätzlich stumm geschaltet und nicht sichtbar aufzubewahren.
Jg. 7-8	In den Klassen 7 und 8 ist die Nutzung von Smartphones, Handys und anderen tragbaren elektronischen Geräten in der Kernschulzeit (1.-6. Stunde), auch in Vertretungsstunden und in der Cafeteria, verboten . <u>Ausnahmen:</u> zu Unterrichtszwecken oder in dringenden Ausnahmefällen mit Erlaubnis und in Anwesenheit einer Lehrkraft. Außerhalb der Kernschulzeit ist die <i>sinnvolle Nutzung</i> der Geräte erlaubt (beispielsweise Bildung, Kommunikation, Musik hören, Lesen). Die elektronischen und multimedialen Geräte (auch Smartwatches) sind in der Kernschulzeit grundsätzlich stumm geschaltet und nicht sichtbar aufzubewahren.
Jg. 9-10	Ab Jahrgangsstufe 9 ist die Benutzung privater digitaler Endgeräte (i.d.R. Tablets/Notebooks), welche dem Zweck der Unterrichtsmitschrift oder Unterrichtsteilnahme dienen ,

	<p>in den für diese Klassenstufe erlaubten Bereichen - auch in der Pausenhalle - zu Bildungszwecken und gemäß „Nutzungsvereinbarung“ erlaubt.</p> <p>Die sinnvolle Nutzung von Smartphones und Handys und anderen tragbaren elektronischen Geräten ist während des gesamten Schultages außerhalb der Unterrichtsstunden erlaubt (Bildung, Kommunikation, Musik hören, Lesen usw.).</p> <p>Die Unterrichtsmaterialien werden von den Lehrkräften über die Schulplattform Philleserv in der Regel auch digital zur Verfügung gestellt.</p> <p>Lehrkräfte können nach Rücksprache aus pädagogischen oder didaktischen Gründen phasenweise oder dauerhaft, analoge Mitschriften einfordern.</p>
Jg. 11-13	<p>Die sinnvolle Nutzung aller privaten Geräte ist während des gesamten Schultages erlaubt (Bildung, Kommunikation, Musik hören, Lesen usw.). Die Benutzung privater digitaler Endgeräte (i.d.R. Tablets/Notebooks), welche dem Zweck der Unterrichtsmitarbeit oder Unterrichtsteilnahme dienen, ist gemäß „Nutzungsvereinbarung“ erlaubt.</p> <p>Die freie Nutzung (nicht nur zu Bildungszwecken) ist ausschließlich in folgenden Bereichen gestattet: Oberstufenraum des Schülerzentrums, Oberstufenbereich der Cafeteria, 3. Etage des Hauptgebäudes. Die allgemeinen Einschränkungen bleiben hiervon unberührt.</p> <p>Die Unterrichtsmaterialien werden von den Lehrkräften über die Schulplattform Philleserv auch digital zur Verfügung gestellt.</p> <p>Lehrkräfte können nach Rücksprache aus pädagogischen oder didaktischen Gründen phasenweise oder dauerhaft, analoge Mitschriften einfordern.</p>

Übersicht Nutzungserlaubnis nach Jahrgangsstufen, Zeiten und Räumlichkeiten

Jgst.	Schulgelände Kernschulzeit bis 13:10	Schulgelände ab 13:10	Cafeteria vor Mittagessen	Cafeteria 12:25-13:55	Oberstufenbereiche (auch i.d. Cafeteria)
5-6					
7-8		Sinnvolle Nutzung			
9-10	Sinnvolle Nutzung, auch mit Tablets, auch in der Pausenhalle		Sinnvolle Nutzung		
11-13	Sinnvolle Nutzung, auch mit Tablets, auch in der Pausenhalle		Sinnvolle Nutzung		Freie Nutzung
Sinnvolle Nutzung: Bildung, Kommunikation, Musik hören, Lesen usw., also ausdrücklich nicht: Spiele, Social Media zu Unterhaltungszwecken, Videos					

Anlage: Vereinbarung zur Nutzung privater Tablets und Notebooks im Unterricht ab Jgst. 9

Liebe Philippinerin, lieber Philippiner!

Du möchtest künftig mit einem Tablet / Notebook in der Schule arbeiten?

Dann möchten wir Dich und Sie, liebe Eltern, bitten, diese Vereinbarung zur Kenntnis zu nehmen und zu unterzeichnen. Sie dient der Verständigung darüber, wie wir uns als Schule den Einsatz privater Geräte in Schule und Unterricht vorstellen.

Wir haben als Schule die Aufgabe, Dich mit allen Fähigkeiten auszustatten, die Du für einen erfolgreichen weiteren Bildungsweg benötigst. Dazu gehört auch, dass Du Fähigkeiten in der digitalen Welt erwirbst, zum Beispiel digitale Selbstorganisation. Darum möchten wir Dir die Möglichkeit einräumen, Deine Arbeit in der Schule digital zu begleiten, auch wenn Du den für Dich besten Weg – digital oder analog – frei wählen darfst.

Damit das digital unterstützte Lernen und Arbeiten gut gelingen kann, sollten einige Regeln eingehalten werden. **Deine und Ihre Unterschrift ist die Voraussetzung für die Benutzung eines privaten Tablets oder Notebooks in der Schule.**

Du solltest mit Deinen Eltern *vor* der Entscheidung für die Arbeit mit einem Tablet oder Notebook gut überlegen, ob Du über ausreichend Konzentrationsvermögen, Selbstorganisation und Eigenverantwortung verfügst, um eventuelle Ablenkungen zu umgehen und um Deine Materialien geordnet abzuspeichern. Wir empfehlen Nutzungseinschränkungen (je nach Tageszeit benutzbare Apps, Bildschirmzeit, andere Limits). Bei Beratungsbedarf steht die Medienbeauftragte Fr. Luckemeyer zur Verfügung.

Während der Schulzeit steht die Kommunikation von Mensch zu Mensch im Mittelpunkt. Darum solltest Du auf die Nutzung sozialer Netzwerke *in dieser Zeit* möglichst verzichten. Wenn wir digital miteinander kommunizieren (Messenger, Emails...), legen wir als Schule größten Wert auf ein höfliches Miteinander: Versende nur Nachrichten, die Du auch selbst erhalten wollen würdest und stelle niemanden (auch nicht Dich selbst) durch Kommentare oder Bilder bloß.

Technische Hinweise zu Deinem künftigen Tablet / Notebook:

Das Gerät muss nicht neu (und kein Apple-Gerät) sein. Es gibt sehr gute gebrauchte, aufgearbeitete (sog. *refurbished*) Geräte, die deutlich günstiger sind als ein Neugerät.

Folgende Eigenschaften sollten die Geräte mitbringen:

- ausreichend **Akkulaufzeit** für den ganzen Schultag und ausreichend **Speicher** oder erweiterbarer Speicher (idealerweise ab 64GB, je nachdem, ob man das Gerät auch privat nutzen will, um Musik, Videos, Bilder zu speichern)
- ein guter **Eingabe-Stift** (passend zum Tablet)
- **Displaygröße: mindestens 10 Zoll** (sonst kann man nicht sinnvoll arbeiten); je größer, desto schwerer und unhandlicher wird es aber auch
- ein reines **WiFi-Modell** ist in den allermeisten Fällen ausreichend
- eine **Notizen-App** für Deine Unterrichtsunterlagen (Notion, Samsung Notes, GoodNotes, Notability, One Note, Xournal++...)

Vereinbarung zur Nutzung privater Tablets und Notebooks im Unterricht am Gymnasium Philippinum

- 1) Wie in der analogen Heftführung auch, ist auf **konsequente Ordnung in der Mitschrift** zu achten. Es wird pro Fach und (Halb)-Jahr ein klar zugeordnetes „**digitales Heft**“ angelegt, in dem alle relevanten Mitschriften, Arbeitsblätter usw. sinnvoll abgelegt werden.
- 2) Mitschriften müssen in einer angemessenen **Schriftgröße** und mit ausreichendem **Rand** (für Anmerkungen der Lehrkräfte oder eigene Überarbeitung) angefertigt werden.
- 3) Mitschriften sollen **nicht im „Lupen-Modus“** angefertigt werden. Der Überblick über das Schreibprodukt (Rechenweg, Text...) ist wichtig.
- 4) Der Fokus der Mitschriften muss immer auf den Inhalten liegen, der Wunsch nach grafischer **Gestaltung** („Handlettering“) steht dem nach.
- 5) Lehrkräften ist es, wie bei analogen Heften, jederzeit gestattet, **Einsicht in die gesamte digitalen Unterlagen Ihres Faches** zu nehmen. Dies erfolgt in der Regel mit einer Vorankündigung und über Export ins pdf-Format aus den genutzten Notizen-Apps.
- 6) Die **Tablets dürfen nur flach oder leicht angewinkelt auf dem Tisch liegen**, so dass für die Lehrkraft jederzeit sichtbar ist, was darauf geschieht.
- 7) Aus pädagogischen oder didaktischen Gründen können die Lehrkräfte in ihren jeweiligen Fächern nach Rücksprache die Nutzung eines digitalen Gerätes verweigern und die **Rückkehr zu analogen Mitschriften** fordern.
- 8) **Fotos, Videos und Tonaufnahmen** dürfen nur mit ausdrücklicher Einwilligung der abgebildeten Personen gemacht werden und jemand, der Bilder oder Videos ohne Einverständnis verbreitet, macht sich strafbar. An Orten, die dem besonderen Persönlichkeitsschutz unterliegen (z. B. Umkleieräume, Toiletten) sind Foto-, Video- oder Tonaufnahme grundsätzlich verboten und daher auf jeden Fall strafbar.
- 9) Die Schule übernimmt keine Haftung für die **Datensicherheit**. Die Verantwortung für regelmäßige Sicherungskopien obliegt dem Nutzer.
- 10) **Verstöße** können zur befristeten, in gravierenden Fällen zum dauerhaften Entzug der Nutzungserlaubnis für digitale Endgeräte während der Schulzeit führen.

Als Erziehungsberechtigte/r habe ich/haben wir mit unserem Kind über die Arbeit mit seinem privaten Gerät in der Schule und über obige Regeln gesprochen und erkläre mich/erklären uns bereit, ihm bei der Einhaltung, wenn nötig, behilflich zu sein (Datensicherung, Ordnung, verantwortliche Nutzung etc.).

Mit meiner Unterschrift bestätige ich, die obigen Regeln verstanden zu haben und verpflichte mich zu deren Einhaltung.

Name und Klasse (bitte in Druckbuchstaben)

Ort und Datum

Unterschrift der Schülerin / des Schülers

Unterschrift Erziehungsberechtigte/r
(bei minderjährigen Schülerinnen und Schülern)

Stand: März 2023