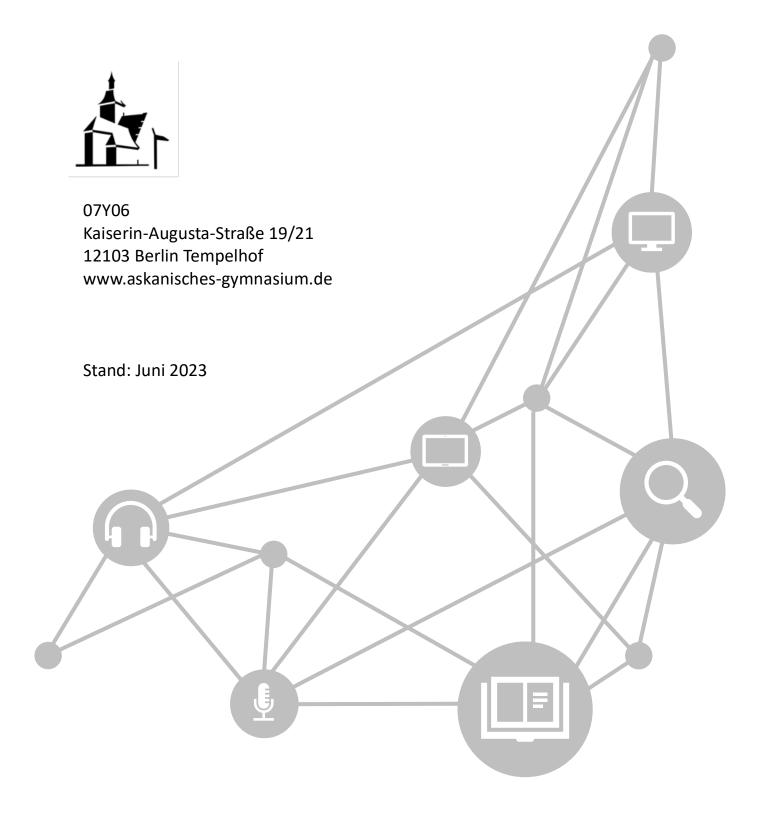
# **MEDIENKONZEPT**Askanisches Gymnasium



# Inhaltsverzeichnis

1.	Präambel	2
2.	An Medienbildung Beteiligte	2
3.	Leitsätze zur Medienbildung am Askanischen Gymnasium	4
4.	Zuständigkeiten & Organisation	5
5.	Digitale Infrastruktur	5
6.	Digitale Lerninhalte	6
7.	Fortbildungen	7
8.	Kooperationen & Netzwerke	8
9.	Anhang	10

Verfasser\_innen: AG Medienbildung © Askanisches Gymnasium 2023

#### 1. Präambel

Das Askanische Gymnasium ist ein Lebens- und Lernort mit langer Schultradition, das Bildung, Werte und Kompetenzen für ein erfolgreiches Leben in der modernen Gesellschaft vermittelt. Wir halten die Wertschätzung von Lernen und Bildung sowie das Bestreben, individuelle Fähigkeiten zu entfalten, für die wichtigsten Voraussetzungen, um auch in der immer stärker digital vernetzten Gesellschaft bestehen und sie aktiv mit gestalten zu können. Daher vermitteln wir zum einen eine umfassende Allgemeinbildung und gewährleisten durch die Vielfalt möglicher fachlicher Schwerpunkte eine individuelle Förderung aller Schüler\_innen. Für eine erfolgreiche Entwicklung ist zum anderen das soziale Lernen entscheidend, besonders die Entwicklung der Kommunikations- und Teamfähigkeit als Weg zur sozialen Kompetenz. Daher legen wir einen großen Wert auf die Bereitschaft zur transparenten Kommunikation sowie vertrauensvollen und konstruktiven Zusammenarbeit aller am Bildungsprozess Beteiligten in einem Klima, das von gegenseitigem Respekt, gegenseitiger Wertschätzung und Gewaltfreiheit geprägt ist, indem wir das gemeinsame Lernen entwickeln und alle Schüler\_innen in ihrer Entwicklung zu respektvollen und wertschätzenden Kommunikationspartner\_innen auch im digitalen Raum begleiten. Aus dieser Tradition und dieser Zielsetzung ergibt sich unser Anspruch, neuen und zukünftigen Herausforderungen proaktiv und offen zu begegnen.

Unser Leitbild, das eine frühzeitige Befähigung der Schüler\_innen zu selbst organisiertem und eigenverantwortlichem Handeln vorsieht, um mit den erworbenen Kompetenzen den Schulalltag und das zukünftige Leben aktiv gestalten zu können, wurde aufgrund der fortlaufenden Entwicklungen im digitalen Bereich bereits seit längerem um die mediale Komponente erweitert. Die Vermittlung informationstechnischer Kompetenzen, der Recherche- und Präsentationstechniken sowie die Medienerziehung und die Kommunikation über digitale Kanäle haben seit einigen Jahren einen großen Stellenwert in der pädagogischen Arbeit und ihre Ausprägungen in den fachinternen Curricula ab der Klassenstufe 7 gefunden. Eine systematische Verwendung dieser verschiedenen Aspekte erfolgt seit 2018, wobei deutlich wird, dass dies ein Prozess ist, der nachhaltig betrieben werden muss.

## 2. An Medienbildung Beteiligte

1. Lehrer\_innen sind kompetente Vorbilder der Lernenden: Sie setzen sinnvolle Angebote digitaler Medien, Lehrwerke und Lernangebote in ihrem Unterricht medienkritisch ein. Dies wird in unserem Mediencurriculum deutlich, das über die Klassenstufen als Spiralcurriculum fachübergreifend angelegt ist und ständig weiterentwickelt wird. Das Mediencurriculum besteht aus Basismodulen und fachinternen Modulen. Die Basismodule dienen der fachübergreifenden Grundlagenbildung in Verbindung mit der Berufs- und Studienorientierung (BSO) sowie der Sprachbildung und finden zumeist an Methodentagen statt. Sie dienen in erster Linie der Einführung der genannten Inhalte und können oder sollen in den Unterrichtsfächern vertieft werden.

Die Medien-AG trifft sich mehrmals schuljährlich, um den Austausch zwischen den Fachbereichen und den verschiedenen Arbeitsgruppen (z.B. BSO, Sprachbildung-AG) über Bedarfe (z.B. Hardware, Software, Organisatorisches, Räumlichkeiten etc.) und Entwicklungen (Austausch über Ideen, Konzepte, Erfahrungen mit Inhalten, Projekten, fachübergreifendem Arbeiten, Plattformen) zu fördern, und das Mediencurriculum regelmäßig zu evaluieren und zu aktualisieren.

Die Lehrkräfte verstehen sich als Lernbegleitung, die die Lernprozesse der Schüler\_innen anstoßen, sie dabei beraten und unterstützen. Sie stellen die Bedingungen und digitale Strukturen bereit, die den Schüler\_innen ermöglichen, gemeinsam und selbstständig Lernprozesse zu gestalten. Sie legen die

Grundsteine und helfen den Schüler\_innen beim Erlernen digitaler Kompetenzen und Methoden und bieten weiterhin in ihrem Unterricht den Rahmen, diese anzuwenden und durch Einübung vertiefend zu festigen und auszubauen. Um ihre Schüler\_innen in der Entwicklung von Medienkompetenz bestmöglich zu fördern, thematisieren die Lehrkräfte die Möglichkeiten und Gefahren digitaler Medien und ihre rechtlichen Rahmenbedingungen. Wichtig für die pädagogische Arbeit sind die Reflexion gesellschaftlich-kultureller Entwicklungen aufgrund von Digitalisierung sowie Möglichkeiten, die Apps und Programme für die Ton-/ Bild- und Filmerstellung und -bearbeitung bieten, sowie jene, die kooperatives und selbständiges Lernen ermöglichen, um unser Schulziel weiter zu stärken. Um auch aktuellen Entwicklungen gerecht zu werden, bilden sich die Lehrkräfte regelmäßig fort. Dies wird in der gesamtschulischen und der fachbereichsinternen Fortbildungsplanung berücksichtigt (Vgl. Fortbildungen).

**2. Schüler\_innen** machen zunehmend verantwortungsbewusst, eigenverantwortlich selbstständig und kritisch von (digitalen) Medien Gebrauch: Gemäß dem Rahmenplan zur Ausbildung von Medienkompetenz werden in allen Fächern Beiträge geleistet, damit Medien sinnvoll für die Kommunikation, die Informationsbeschaffung, die Analyse, die Reflexion sowie für die Aufbereitung und Präsentationen von Inhalten genutzt werden.

Erlerntes "mediales Grundwissen" wird in der Folgezeit auch in anderen Fächern eingeübt, erweitert und vertieft. Zudem wird deutlich, dass neben der Recherche, der Aufbereitung und der Kommunikation eine reflektierte Mediennutzung und eine Erziehung zur Medienkritik geschult werden. Darüber hinaus wird den Schüler\_innen Wissen zu den rechtlichen Bedingungen medialer Nutzung vermittelt und sie verpflichten sich, das Urheberrecht zu wahren. Die Schüler\_innen lernen im Laufe ihrer Schulzeit, ihr Medienverhalten durch ständige Reflexion einzuschätzen.

3. Die Einbindung der Erziehungsberechtigten ist ein weiterer wichtiger Grundpfeiler zur Ausbildung einer Medienkompetenz. Auf einem Elternabend in der Klassenstufe 7 erfolgen grundlegende Informationen und Empfehlungen zum Umgang mit (digitalen) Medien. Wenn die Familie und die Schule Hand in Hand arbeiten und wissen, welche Verantwortung in wessen Aufgabenbereich liegt, kann eine nachhaltige und erfolgreiche Ausbildung der Medienkompetenz erfolgen. Durch unsere Kooperation mit DigiBitS sind wir in der Lage, die Familien mit entsprechenden Materialien zu unterstützen. Mithilfe digitaler Tools und Kommunikation (BOLLE, digitaler Vertretungsplan, ...) sind die Eltern aktiv und transparent in den Schulalltag eingebunden. Dies stärkt und vereinfacht die Zusammenarbeit von Familie und Schule im Sinne der Förderung unserer Schüler\_innen. Auf der Gesamtelternkonferenz können bei Bedarf Hinweise zu Workshops und Präventionsprogrammen gegeben werden.

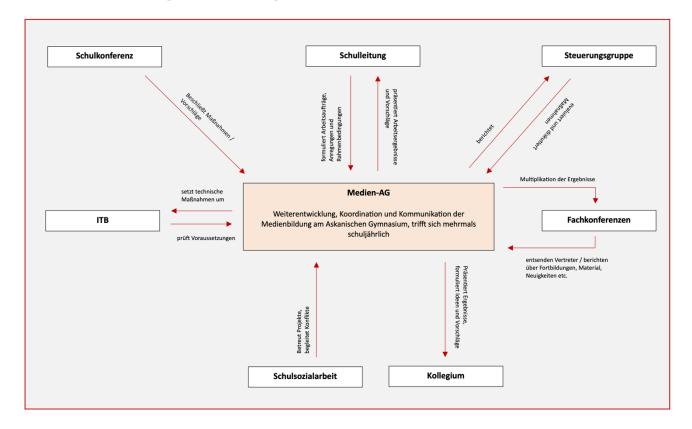
## 3. Leitsätze zur Medienbildung am Askanischen Gymnasium

- a. Projektorientiertes, kollaboratives Arbeiten Schüler\_innen werden befähigt, kollaborativ längerfristige Projekte zu relevanten Themen zu bearbeiten. Dabei arbeiten sie interessengeleitet, schüler\_innenzentriert, erforschend und können insbesondere eigene Stärken einbringen und sich dadurch gegenseitig ergänzen. Dies kann durch digitale Tools in besonderer Weise unterstützt werden und bereitet funktional auf die Zeit nach der Schule vor. Diese Form des Arbeitens ermöglicht es, den eigenen Arbeitsprozess zu planen und zu reflektieren sowie die eigenen Lernfortschritte anderen zu präsentieren. Dadurch fördern wir eine konstruktive Feedbackkultur.
  - **b. Kreative Lernprodukte** Digitale Tools bieten zahlreiche Möglichkeiten, Inhalte auf kreative Art und Weise zu bearbeiten und entsprechende Lernprodukte zu erstellen. Dabei wählen die Schüler\_innen individuelle Gestaltungswege und Herangehensweisen und können einen möglichst konkreten Lebensweltbezug herstellen. Durch den schöpferischen Prozess wird die Relevanz von Lerninhalten und –produkten für die Schüler\_innen erfahrbarer. Die verwendeten digitalen Hilfsmittel sind u.a. besonders dafür geeignet, entsprechende Würdigungen dieser Produkte zu ermöglichen und damit Selbstwirksamkeit zu erleben.
- c. Transparente Kommunikation Es ist unserer Schulgemeinschaft ein großes Anliegen, möglichst effektiv und offen zu kommunizieren. Durch die digitale Einsehbarkeit von Unterrichtsterminen, Fehlzeiten und dem Vertretungsplan für Eltern, Schüler\_innen und Lehrer\_innen soll der schulische Alltag erleichtert und Verbindlichkeit geschaffen werden. Tools wie das digitale schwarze Brett, Mailadressen für Lehrkräfte, das digitale Klassenbuch BOLLE und der Lernraum gewährleisten eine möglichst direkte und niedrigschwellige Kommunikation. Unsere Schulhomepage dient allen Beteiligten als Informationsquelle für aktuelle Ereignisse und Erfolge der Schulgemeinschaft sowie wichtige Termine und die Arbeit in den Fachbereichen.
  - **e. Vermittlung / Erwerb informatischer Kompetenzen** Grundlegende Programmierfähigkeiten und ein sicherer Umgang mit Anwendungsprogrammen und Geräten wird in Zukunft weiter an Bedeutung gewinnen.

Unser durchgängiges Informatik-Angebot sowie der Zusatzkurs Digitale Welten und die Informatik-AG befähigen die Schüler\_innen dazu, solche Programme nicht nur zu benutzen, sondern sie auch zu entwickeln und zu gestalten. Dazu dienen Kompetenzen wie das strukturierte Verarbeiten von Informationen, das Beschreiben von Abläufen sowie das Darstellen unserer Umwelt durch Objekte, deren Eigenschaften und Fähigkeiten. Auch neue Trends der digitalen Welt wie textbasierte Künstliche Intelligenzen werden durch die Schüler\_innen erforscht.

**d. Mündigkeit im digitalen Raum** Die ständige Verfügbarkeit von Informationen und digitalen Medien stellt Jugendliche vor große Herausforderungen. Das Internet dient nicht nur zur Informationsbeschaffung, die Schüler\_innen sollen vielmehr zu verantwortungsbewusstem Handeln im digitalen Raum, etwa im Umgang mit Anderen und in Bezug auf Datenschutz, befähigt werden. Durch den Erwerb von medienkritischen Arbeitstechniken werden sie dazu in die Lage versetzt, Informationen reflektiert zu hinterfragen und seriöse von unseriösen Inhalten zu unterscheiden. Es handelt sich hierbei um eine Schlüsselkompetenz, deren Herausbildung am Askanischen Gymnasium eine zentrale Rolle spielt. Zur digitalen Mündigkeit zählen auch das Beherrschen von Grundwerkzeugen wie Textverarbeitungs- und Tabellenkalkulationsprogrammen und das Kennenlernen moderner Techniken der Arbeitswelt.

## 4. Zuständigkeiten & Organisation



## 5. Digitale Infrastruktur

#### Bereits erfolgt:

- Erneuerung Schulserver (Bechtle 3.0)
- Erneuerung Server-Software LogoDidact 3.0
- Schneller Internetanschluss (Lichtwelle 10GB/s)
- Austausch LAN-Verbindung Querflügel (Lichtwelle)
- Beschaffung von 55 iPads zur mobilen Nutzung im Unterricht
- Interaktive Boards mit PC in 27 von 41 Räumen
- PC und Beamer in 13 von 41 Räumen
- Nutzung des Lernraums Berlin als zentrales LMS
- Nutzung von Bolle als SV-Software, digitales Klassenbuch und Leistungsdokumentation
- Teilnahme an von SenBJF-organisierter IT-Wartung (externe IT-Experten)
- Einsatz von WLAN-Speedboxen bzw. Gigacubes von Telekom bzw. Vodafone zur Nutzung mobiler Daten als Quasi-WLAN für alle Lehrkräfte
- Drei Computerräume (19 + 18 + 16 Arbeitsplätze) mit PCs unterschiedlicher Generationen
- Vier Lehrkräftearbeitsplätze mit fest installierten PCs in den LZ
- 14 Computerarbeitsplätze für Schüler\_innen im Physiktrakt, 4 in der Biologie
- 7 iPads im Fachbereich Musik
- Nutzung eines 3D-Druckers
- Digitale Anzeige des Vertretungsplans im LZ, Foyer und online über das "Digitale Schwarze Brett" und über BOLLE

#### Ziele:

- Einrichtung eines in allen Unterrichts- und Verwaltungsräumen verfügbaren WLAN-Netzes, zunächst für Lehrkräfte, langfristig auch für Schüler innen (aktuell in Installation)
- Vollausstattung aller Unterrichtsräume mit interaktiven Boards
- Ersatz veralteter Rechner im Raum Com1 (in Installation)
- Ersetzen der PCs und Monitore in Com 2 + Com 3 (34 Stück, bereits bestellt)
- Anschluss des Pavillons ans LAN
- Besserer Datendurchsatz des Netzwerks, Schwachstellen finden und ersetzen
- Einrichtung zuverlässiges WLAN mit Möglichkeit, via WLAN zu drucken
- Anschluss an Glasfasernetz

#### Nächste Schritte:

- WLAN-Access-Points anbringen und alle Lehrkräftegeräte dafür konfigurieren, Beginn Nutzung WLAN (Juni/ Juli 2023)
- Mobile WLAN-Boxen (Telekom und Vodafone) reduzieren (noch notwendig für Sport und zum vereinzelten Einsatz im Unterricht für die Schüler\_innen)
- Einheitliche schuleigene E-Mail-Adressen für alle Schüler innen
- Ersetzen der 19 PCs in Com1 und der 34 in Com2/3 durch bereits beschaffte bzw. bestellte aus Digitalpaktmitteln (Juni-September 2023)
- Datendurchsatztests an verschiedenen Stellen im Netzwerk

## 6. Digitale Lerninhalte

#### **Bereits erfolgt:**

- Erstellung und Verabschiedung eines Mediencurriculums auf Grundlage von Teilen B und C des Rahmenlehrplans zur spiralförmigen fachinternen und fächerübergreifenden Kompetenzentwicklung im Bereich Medien- und Sprachbildung
- Erstellung und Nutzung von Basispapieren zur angeleiteten Erstellung, Verwendung,
   Präsentation und Reflexion grundlegender Methoden, Anwendungen und Lernprodukte im Bereich der Medienbildung
- fächerübergreifender, produkt- und projektorientierter Einsatz digitaler Medien sowie der schuleigenen Tablets im Unterricht
- durchgehende fachliche Angebote im Bereich Informatik: ITG-Unterricht Klasse 8,
   Wahlpflichtunterricht Informatik Klasse 10, Informatikkurs Klasse 11 und 12, Zusatzkurs Oberstufe Digitale Welten, Informatik-AG (ab Klasse 7)
- Jährliche Durchführung von Kompetenztagen u.a. zur Vermittlung von Präsentationskompetenzen
- Einsatz eines cloudbasierten LMS "Lernraum Berlin" (Unterrichtsbegleitung, Einbindung von Unterrichtsmaterialien, Aufgaben, Hausaufgaben, Projektarbeit, Materialablage) sowie von Lernplattformen ("better marks")
- Nutzung der digitalen Schulorganisationssoftware BOLLE (Verwaltung von Unterrichtsterminen, Klassenbücher, Fehlzeitenverwaltung, Verteilung von Informationen innerhalb der Schulgemeinschaft, Organisation von Prüfungsanmeldungen, Elternverwaltung, Vertretungsplan)
- Nutzung von fachspezifischer Anwendungssoftware wie GeoGebra, Diercke Atlas, MS Office, Audacity, Garage Band, iMovie, GIMP, H5P usw.
- Nutzung digitaler Schulbücher wie bibox, click & teach
- Nutzung von OER in verschiedenen Fächern

#### Ziele:

- Zertifizierungen von Kompetenzerwerb und –feststellungen im Bereich der Medienbildung (z.B. "Internetführerschein")
- umfassende Kooperation in den Fachbereichen zur Erstellung digitaler Lerninhalte
- Einbindung der Schulsozialarbeit in digital gestützte Medienbildung
- Stetiger Ausbau der Verknüpfung von Sprachbildung und Medienbildung

#### Nächste Schritte:

- Teilnahme am Projekt "Digitale Helden" ab dem Schuljahr 2023/2024
- Optimierung und verbindliche Regelmäßigkeit in der Durchführung des Projekts "Internetführerschein"
- Optimierung des Modulbausteins zur Präsentationserstellung im Rahmen der Kompetenztage und Zertifizierung der erworbenen Fähigkeiten
- Evaluation und Anpassung der curricularen Einbindung von Sprach- und Medienbildung RLP Teil B
- laufende Evaluation und darauf aufbauende Aktualisierung und Anpassung von Teil C des Schulinternen Curriculums

## 7. Fortbildungen

#### Bereits erfolgte oder wiederkehrende Fortbildungen:

- Funktion und Einsatzmöglichkeiten der interaktiven Whiteboards
- Umgang/Nutzung Lernraum Berlin, BOLLE
- Digitalisierung der Unterrichtsmaterialien (MBooks, digitale Lehrwerke der Schulbuchverlage, etc.)
- Nutzung der Schul-iPads im Unterricht
- Einsatzmöglichkeiten und Funktion der Dokumentenkameras der Fachbereiche
- Apps / Tools zur digitalen Unterrichtsgestaltung

#### Ziele:

- Jährliche schulinterne Fortbildung zu bewährten Tools und Einsatzmöglichkeiten
- Durchgängige Dokumentation und Weitergabe von Fortbildungsmaterialien über den Lernraum
- Multiplikator\_innenfortbildungen zu aktuellen Themen der digitalen Bildung (z. B. über die Kooperation mit DigiBitS)

#### Nächste Schritte:

- Beantragung Studientag schulinterne Fortbildung
- Erarbeitung eines schulinternen Fortbildungskonzepts
- Jährliche Umfrage zu Fortbildungswünschen der Fachbereiche durch die Sitzung der Fachleitungen bzw. durch die Medien-AG

## 8. Kooperationen & Netzwerke

#### Bereits erfolgt:

- DEIN ERSTER TAG-Medienbox und JobApp im Bereich der Berufsorientierung
- Digitale Angebote der Berufsagentur (z.B. Check-U) für die Vorbereitung der Leistungskurswahl
- Durchführung eines Filmprojekts in Jahrgang 7 zur Erstellung eines Porträtfilms für die Schule
- Veranstaltungen im Rahmen der Demokratiebildung bzgl. "Gefahren im Netz"/ "hate-speech" für einzelne Klassenstufen
- Einbeziehung der Schulsozialarbeit in Aspekte der Medienbildung (z.B. Kommunikation im Internet)

#### Ziele:

- Ausbau von formalisierten Kooperationen zur verstärkten Vernetzung mit anderen Institutionen und Unternehmen

#### Nächste Schritte:

- Erwerb des Siegels "Exzellente Digitale Schule"
- Teilnahme am Projekt "Digitale Helden" ab Schuljahr 2023/2024
- Kooperation mit DigiBitS ab Schuljahr 2023/24

# 9. Anhang

### Mediencurriculum

Jgst. Fach	7	8	9	10
Basismodule (B) (Kompetenztage, Einführungswoche)	<ul> <li>Einführung in das Schulnetzwerk         (Anmeldung Speicherorte) und Papier:         Sicherheit im Internet und Urheberrecht         zum Lesen (mind. 120 Minuten, halbe         Klassen, Rotation: T-Shirt-Druck, Inhalt:         Regeln, Kultur) (Einführungswoche Klasse         7)         kleine Dateilehre, zielgerichtetes         Benennen von Dateien, Umwandeln von         Dateien (z.B. jpg, .pdf), Erstellung von         Ton- und Audiodateien, Schulung         Endgeräte         - Plakaterstellung und -präsentation         (Askaniertage/ Kompetenztage)</li> </ul>	- BSO/ D/ ITG: Verwendung der Rechtschreibprüfung in D und FS BIZ Lebenslauf/ Berufswahlpasstraining)	- Präsentations- und Argumentationstraining (De/Inf/ITG) (Kompetenztage)	<ul> <li>Vertiefung         Präsentationstechniken, Fokus</li></ul>
Kompetenz(en)	Informieren, Produzieren, Präsentieren	Informieren, Produzieren	Kommunizieren, Präsentieren	Kommunizieren, Produzieren
Deutsch (D)	<ul> <li>Lesestrategien zum Textverständnis</li> <li>Bildbeschreibung (Kriterien und Satzbausteine)</li> <li>Werbung und Werbesprache analysieren, zwischen der eigenen Lebenswelt und der Fiktion in der Werbung unterscheiden</li> <li>Werbeplakat nach Vorgaben planen und erstellen</li> <li>Internetrecherche: Scanning eines Textes, äußere Textkritik, Arten von Suchmaschinen</li> <li>Bibliotheksbesuch 1. Halbjahr</li> <li>Genreorientiertes Schreiben</li> </ul>	<ul> <li>Analyse kontinuierlicher und diskontinuierlicher Texte (Ge/PB.8)</li> <li>Reflexion medialer Gestaltungsmittel in Bezug auf den Adressaten</li> <li>Suchstrategien, Zitiertechnik (siehe B.8)</li> <li>Zeitungsprojekt</li> <li>Genreorientiertes Schreiben</li> </ul>	<ul> <li>Gemeinsamkeiten und         Unterschiede verschiedener         Medienformate /-arten erkennen         und vergleichen         (Medienkonvergenz)</li> <li>Aspekte der Filmanalyse anhand         einer Literaturverfilmung (Siehe         MF.7/8)</li> <li>Genreorientiertes Schreiben</li> </ul>	<ul> <li>Filmanalyse; Produktion einer Bonusszene</li> <li>Informationsquellen hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit (z. B. durch die sprachliche Gestaltung, Seriosität, Aktualität) kritisch bewerten</li> <li>Vertiefung Präsentationstechniken: Präsentationsarten und – gestaltung zielgerecht auswählen (Siehe B.10)</li> <li>Genreorientiertes Schreiben</li> </ul>

Moderne Fremdsprachen (MF)	Informieren, Produzieren, Präsentieren, Reflektieren, Analysieren  - Hefterführung / Portfolio (Dokumentation der Lerninhalte / Form / System) - Wörterbuch (analog) - Einführung Lernplattformen: Einführung in Online Lernplattformen (Lehrbuch, Apps, www, Webseite Aska FBs etc.) und netzbasierte Aufgabensammlungen (Basispapier fachintern: Online_Lernplattformen_FB_Eng.docx) - bewusster und selbständiger Umgang mit dem Lehrbuch (Einführung Lehrbuchrallye) - Erste eigene Medienproduktion (Berichte, Postkarten, E-Mails verfassen, Plakat siehe Ge/ PB 7) - Erster Umgang mit Filmsequenzen: Gestaltung, Aussage und Botschaft - Genreorientiertes Schreiben - 2. FS ein Video drehen und über Bildrechte aufklären (Verweis auf das Basispapier in der Einführungswoche) - Tonaufnahmen/ Videoaufnahmen machen: Basispapier_Ton_und_Videoaufnahmen	- Fortführung Informationsbeschaffung und eigene Medienproduktion - Erste Schritte der Filmanalyse - Wörterbuch zweisprachig (analog, digital inkl. Aussprache) - Spracheinstellungen in Textverarbeitungsprogrammen (Basispapier fachintern: Fremdsprachen_in_Texten_Präsentat ionen.docx ) - Genreorientiertes Schreiben - Gebrauch von Übersetzungsmaschinen und digitalen Hilfen (z.B. deepl.com, google translator,) im Unterricht - Möglichkeiten - Gefahren – Grenzen & Plagiatsbelehrung - ab Sj 20/ 21	Internetrecherche, mediengestützt  - Klasse 9/ 10: handout- und mediengestützte Präsentation zu einem zunehmend komplexen Thema (siehe Ge/PB.7) - Vertiefung Handout in der 1.Fs auf der Basis von Kunst (Klasse 7)  - Arbeit mit dem zweisprachigen Wörterbuch (analog/ digital)	Informieren, Produzieren, Präsentieren, Analysieren, Reflektieren,  - Klasse 9/ 10: thematische Internetrecherche, mediengestützt - Klasse 9/ 10: handout- und mediengestützte Präsentation zu einem zunehmend komplexen Thema (siehe Ge/ PB.7) - Arbeit mit dem zweisprachigen Wörterbuch (analog/ digital) - Einführung in die Arbeit mit dem einsprachigen Wörterbuch (analog/ digital) - Einführung in die Analyse diskontinuierlicher Texte (1. FS Karikatur, Ge/ PB.8, D.8, Geo.8, MF.9) - Klasse 9/ 10: Vertiefung der Analyse eines authentischen audiovisuellen Dokumentes (Spielfilm/ Kurzfilm/ Video- / Musikclip etc.) (MF.7/8) - Genreorientiertes Schreiben
Kompetenz(en)	n.pdf Informieren, Analysieren, Produzieren, Präsentieren, Reflektieren	Informieren, Analysieren, Produzieren, Präsentieren, Reflektieren	Informieren, Analysieren, Produzieren, Präsentieren, Reflektieren	Informieren, Analysieren, Produzieren, Präsentieren, Reflektieren
Mathematik (Ma)	Lernplattformen (siehe MF)			non-order of the control of the cont
Kompetenz(en)	Kommunizieren			
Mathematik (Ma)	- Nutzung Taschenrechner	<ul> <li>Geogebra als Hilfsmittel und</li> <li>Präsentationsform</li> <li>Einstieg Tabellenkalk.progr.:</li> </ul>	- Lernraum Berlin als internetbasierte Plattform zum Sammeln und Austauschen von –	

			1 11	
		- Daten auswerten,	auch selbst erstellten –	
		- statistische Berechnungen,	Materialien nutzen	
		- Wertetabellen,	- Vertiefung Beurteilung	
		- Diagramme erstellen	Wahrheitsgehalt Medienaussagen	
			(siehe Eth.7)	
Kompetenz(en)	Produzieren, Analysieren	Produzieren, Präsentieren,	Kommunizieren	
Kompetenz(en)		Kommunizieren		
ITG / Informatik (Inf)		<ul> <li>Einführung digitale Textverarbeitung (Ma) incl. Nutzung der Rechtschreibprüfung (Vertiefung B.8)</li> <li>Tabellenkalkulationsprogramme (siehe Ma.8)</li> <li>Präsentationssoftware nutzen (siehe Geo.8)</li> <li>Aufbau und Eigenschaften von Informatiksystemen (Alltagsgeräte, Betriebssysteme, grafische Benutzeroberflächen)</li> <li>Ethische und rechtliche Aspekte des Umgangs mit digitalen Medien</li> <li>Sicheres Browsen, Sicherheit im Internet als Ergänzung zu Ethik 7</li> </ul>		<ul> <li>Interaktive Zusammenarbeit         (Lernraum, ggf. google docs)         (Inf)</li> <li>Vertiefung Schulnetzwerk         Rechnerorganisation,         sachgerechter, selbständiger,         strukturierter Umgang mit         Daten und Dateien</li> <li>RGB-Modell und Grafikformate</li> <li>Gestaltung von Webseiten</li> <li>Urheberrecht, Datenschutz,         Datensicherheit,         Nutzungslizenzen</li> <li>Chancen und Risiken digitaler         Kommunikation</li> </ul>
Geschichte/ Politische Bildung (Ge/PB)	<ul> <li>Informationsbeschaffung</li> <li>Lesestrategien (siehe D.7)</li> <li>Plakaterstellung (siehe B.7) und Plagiatsbelehrung</li> <li>PB Thema "Recht": Textformate, kleine und große Fakenews, ggf. Cybermobbing in sozialen Medien, strafrechtliche Aspekte, Beweisführung, Pranks (ggf. Unterstützung bietet: <a href="https://lie-detectors.org/de/">https://lie-detectors.org/de/</a>?, Herr Ziegert)</li> <li>In PB im Themenbereich Recht Kooperation mit FB FS 2. FS zum Thema: OER, lizenzfreie und geschützte Materialien, Theorieansatz, da in der</li> </ul>	<ul> <li>Vertiefung B.8</li> <li>Analyse kontinuierlicher und diskontinuierlicher Texte (siehe D.8) (z.B. Statistik, Karikaturen, Chat, Podcast, Newsletter)</li> <li>Suchstrategien und Sicherheit im Internet</li> </ul>	- Siehe 8	<ul> <li>Film als Medium zur Vermittlung von Geschichte</li> <li>Reihe Demokratie: Fake News/ (soziale) Medien - schützen oder gefährden sie die Demokratie? (ggf. Projekt: "Journalismus macht Schule")</li> </ul>

	2.FS ein VLOG gedreht wird (vgl. echt_Recht_am_Bild_2_FS.doc - Quellenverzeichnis anlegen			
Kompetenz(en)	Informieren, Produzieren, Präsentieren	Informieren, Analysieren, Reflektieren	Informieren, Analysieren, Reflektieren	Informieren, Analysieren, Reflektieren
Geografie (Geo)	<ul> <li>Ermittlung von Informationen aus Karten (Atlasarbeit)</li> <li>Diagrammauswertung und -erstellung: Klimadiagramme und Bevölkerungsdiagramme</li> <li>Bildbeschreibung (siehe D.7)</li> </ul>	<ul> <li>Analyse kontinuierlicher und diskontinuierlicher Texte (siehe Ge/PB.8, D.8)</li> <li>Vertiefung Atlasarbeit (siehe Geo.7)</li> <li>Suchstrategien und Sicherheit im Internet, Quellenverzeichnis, entsprechende Umsetzung in einem Präsentationsprogramm und Durchführung einer mediengestützten Präsentation</li> <li>Bilder lizenzfrei suchen</li> </ul>	<ul> <li>Nutzung von audiovisuellen Medien (siehe MF.7/9)</li> <li>Erstellung einer multimedialen Präsentation (siehe B.8/9)</li> <li>Auswertung von Karikaturen (siehe Ge/PB.8, D.8)</li> <li>Vertiefung der Analyse von kontinuierlichen und diskontinuierlichen Texten (siehe Ge/PB.8, D.8, Geo.8)</li> <li>Erstellung einer Mental Map Erstellung einer thematischen Karte</li> </ul>	<ul> <li>Erstellung eines Wirkungsgefüges</li> <li>Erstellung von Diagrammen</li> </ul>
Kompetenz(en)	Produzieren, Informieren	Analysieren, Informieren	Präsentieren, Analysieren, Produzieren	Informieren, Reflektieren, Analysieren
Musik (Mu)	<ul> <li>Lernplattformen (MF.7)</li> <li>Lesestrategien (D.7)</li> <li>Plakaterstellung (Ge/PB.7)</li> </ul>	<ul> <li>Vertiefung B.8</li> <li>Umgang mit einfacher Musiksoftware als Hilfe zum selbstständigen Lernen</li> <li>Grundlagen von Medientechnik (Beschallungssysteme) zur Präsentation eigener Musikstücke</li> </ul>	audiovisuellen Dokumentes (Spielfilm/ Musikfilm) sowie einzelner Szenen eines Bühnenstückes (siehe MF.9) - handout- und mediengestützte Präsentation zu einem zunehmend komplexen Thema (Musical) (siehe Ku.7, MF.9)	<ul> <li>Vertiefung B.8</li> <li>Gestaltungsmittel von Filmmusik sowie deren Techniken (Leitmotiv, Mickeymousing, Mood- Technik)</li> <li>Gebrauchsweise, Funktion und Wirkung von Musik diskutieren und bewerten; Interpretation von Musik in ihrer Verknüpfung mit Wort, Bild, Programm und Szene</li> <li>Improvisation, Arrangement und Komposition mithilfe von digitalen Medien zu einem festgelegten Thema</li> </ul>
Kompetenz(en)	Informieren, Analysieren, Produzieren	Informieren, Produzieren	Produzieren, Präsentieren, Analysieren	Analysieren, Reflektieren, Produzieren

Sport (Sp)	- Entschlüsseln von Bewegungsvorbildern - Bildanalyse von sportmotorischen Arbeitsstreifen, Phasenbildern o.ä. Informieren, Analysieren Refl	Gruppenreflexionen über Arbeitsstreifen von Sportspielen, Choreografien u.ä.	- Bewegungsanalyse und Korrektur (Feedbackbogen/ Video)  Analysieren, Reflektieren	<ul> <li>Vertiefung B.8</li> <li>Vertiefung eigene         Medienproduktion (MF.7)</li> <li>Kommunizieren, Präsentieren</li> </ul>
Kompetenz(en) Ethik (Eth)	<ul> <li>Reflexion des eigenen Umgangs mit Medien</li> <li>Verhalten in sozialen Netzwerken:</li> <li>Grundlegende ethische Fragestellungen und Datenschutz (vor allem Fotos), insbes. in Fur</li> <li>Beurteilung Wahrheitsgehalt Medienaussage</li> <li>Cybermobbing, Merkmale und Verhalten</li> </ul>	d (Fernsehen/ Internet/ Video-Spiele)  d rechtliche Regelungen in Bezug auf nktion des Klassenchats	<ul> <li>Vertiefung Reflexion des eigenen Um Grundlegendes zu Big Data im Inter Ware/Bezahlung hinterfragen, Fak</li> <li>Konstruktion von Wirklichkeit durc Gesellschaft, "Utopien – Dystopier Circle", "Gattaca" o.ä.</li> </ul>	Jmgangs mit Medien rnet, die eigenen Daten als e News/ (soziale) Medien h Medien/Medien in Politik und
Kompetenz(en) Bio (Bio)	- Tabellen und Diagramme (Erstellung + - Analyse) - Plakatvorstellung - Modellanalyse	Kein Unterricht	- Modellerstellung - Portfolio (siehe MF.7) - Selbständige Nutzung von Lernprogrammen (digital + Software) (siehe MF.7) - Einfache Mystery + Puzzle (Text- Abb Bausteine) - Audiovisuelle Medien + diskontinuierliche Texte (siehe Ge/ PB.8, D.8, Geo.8)	- siehe Klasse 9
Kompetenz(en)	Präsentieren, Analysieren		Produzieren, Analysieren	
Physik (Ph)	- Einsatz von Computersimulationen - Perspektivisch: Stopp-motion- Film zur Dokumentation erstellen (Tutorial)	Kritische Betrachtung von Cartoons im Hinblick auf die Mechanik	<ul> <li>Präsentationen zur Energieversorgung und Elektro-mobilität zur Vorbereitung zum MSA (siehe B.8/9)</li> <li>Umgang mit Computermesswerterfassungssystemen (z.B. Viana), Smartphone als Messgerät</li> </ul>	- Kritische Betrachtung von Medienberichten zu gesellschaftlich relevanten Themen am Beispiel Kernphysik
Kompetenz(en)	Produzieren, Präsentieren, Kommunizieren Refl	lektieren	Informieren, Produzieren, Präsentieren	Informieren, Analysieren, Reflektieren
Chemie (Ch)	- Kein Chemieunterricht -	Mit Modellen arbeiten (Atommodelle/PSE)	<ul> <li>Graphische Darstellung z.B.         Flussdiagramme aus Sach-texten entwickeln     </li> <li>Perspektivisch: Erstellen kleiner Filmsequenzen über Experimente</li> </ul>	- Graphische Darstellung z.B. Flussdiagramme aus Sachtexten entwickeln

Kompetenz(en)		Analysieren	Analysieren, Produzieren	Analysieren, Produzieren
Kunst (Ku)	praktische Arbeiten. Ggf. Einschätzen de (Informieren) präsentieren eigene praktische Arbeit und gehen konstruktiv mit Feedback um wenden gestalterische Grundlagen de wenden gestalterische Grundlagen de (Analysieren und Reflektieren)	en und Werke von Künstlern anschaulich n (Präsentieren)	Vorstellungen und Entwicklungen s Rechercheergebnisse in eigenen Gestaltungsprozesse selbständig konsequent umsetzen	Bildkommunikation in medialen  gesellschaftlichen und kulturellen setzen Gestaltungsabsichten einsetzen
Kompetenz(en)	Produzieren, Präsentieren	Produzieren, Analysieren, Reflektieren	Produktion, Präsentation	Produzieren, Analysieren