



Medienkonzept

der Von-Zumbusch-Gesamtschule

Am Hallenbad 11

33442 Herzebrock-Clarholz

Stand:

1. 08.09.2020

Inhaltsverzeichnis

1	Leitbild / Vision	4
2	Rahmenbedingungen.....	4
3	Medienkompetenz – Unterrichtsentwicklung.....	5
3.1	Aussagen zur Unterrichtsentwicklung	5
3.1.1	Lernen mit Medien	5
3.1.2	Leben mit Medien.....	7
3.2	Unterricht konkret	8
3.3	Kooperationspartner.....	9
4	Ausstattung – Organisationsentwicklung– Organisationsentwicklung I.....	10
4.1	Ist-Zustand (Stand Frühjahr 2020)	10
4.2	Leitgedanken zur IT-Ausstattung.....	12
4.3	Ausstattungsplanung	12
4.3.1	Kurzfristige Planung.....	12
4.3.2	Mittelfristige Planung (1 - 4 Jahre)	14
4.3.3	Langfristige Planung (5 - ... Jahre)	15
4.4	Wartungskonzept	15
5.1	Qualifizierung / Fortbildungsplanung.....	16
5.2	Ausbildung in der Schule.....	17
5.3	Kooperationspartner.....	18
6	Evaluation / Fortschreibung.....	18
7	Prozessplanung – Organisationsentwicklung II	19
8	Ansprechpartner.....	20
9	Anhang.....	21
9.1	Quellen	21
9.2	Medienkompetenzrahmen NRW	22
9.3	Jahresarbeitspläne (mit eingearbeiteten Medienkompetenzen) Die Jahresarbeitspläne werden einmal jährlich überarbeitet.....	23

“Da die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche und – in unterschiedlicher Intensität – alle Altersstufen umfasst, sollte das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen der Primarstufe beginnen. Durch eine pädagogische Begleitung der Kinder und Jugendlichen können sich frühzeitig Kompetenzen entwickeln, die eine kritische Reflektion in Bezug auf den Umgang mit Medien und über die digitale Welt ermöglichen.”

KMK Strategiepapier, 12/2016¹

¹ KMK – Bildung der digitalen Welt, <http://www.kmk.org> [20.09.2018]

1 Leitbild / Vision

Die Von-Zumbusch-Gesamtschule hat das Ziel, ihre Schülerinnen und Schüler in einer positiven Lern- und Lebensatmosphäre erforderliche Schlüsselqualifikationen für eine erfolgreiche berufliche Orientierung, eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes Leben zu vermitteln. Wir legen besonderen Wert darauf, die Gesamtpersönlichkeit der Kinder und Jugendlichen zu entwickeln und dabei Heterogenität und individuelle Lernvoraussetzungen zu berücksichtigen. Die Digitalisierung und der damit einhergehende dynamische Wandel der Lebenswelt, der Gesellschaft, des Berufs- sowie des Privatlebens durch Innovationen und Weiterentwicklungen bringt immer neue Chancen und Herausforderungen mit sich.

Unsere Schule möchte durch ein zeitgemäßes Bildungsangebot dazu beitragen, den Kindern und Jugendlichen zu ermöglichen, die in einer digitalen Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen zu erwerben. Dabei beachtet die Schule die Bedürfnisse von Schülerinnen und Schülern bei den Schulübergängen und bildet im Sinne der Chancengleichheit Netzwerke mit anderen Schulen in der Region. Unsere Schule bemüht sich um die Schaffung schulübergreifender Standards im Bereich des Arbeitens mit digitalen Medien.

2 Rahmenbedingungen

In den aktuellen Lehrplänen des Landes NRW² ist bereits die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge in nahezu allen Fächern intendiert. Auch die angehenden Lehrkräfte werden dazu verpflichtet, Unterrichtsbesuche mit digitalen Medien zu gestalten. In der gemeinsamen Erklärung der Landesregierung, des Städtetages NRW, des Landkreistages NRW und des Städte- und Gemeindebundes NRW „Schule in der digitalen Welt“³ verpflichten sich die Schulträger den Digitalisierungsprozess der Schulen zu unterstützen.

Der Medienkompetenzrahmen Medienpass NRW⁴ ist als Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen vom Land vorgesehen. In der im Oktober 2017 veröffentlichten Version ist der Medienkompetenzrahmen NRW durch eine Schulmail vom 26.06.2018⁵ für alle Schulen verpflichtend eingeführt worden.

² QUA-LIS NRW – Lernplannavigator, <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaen/>. [26.09.2018]

³ „Schule in der digitalen Welt“, <http://www.schulministerium.nrw.de>. [26.09.2018]

⁴ Medienkompetenzrahmen NRW, <http://medienpass.nrw.de> [26.09.2018]

⁵ Schulmail: Medienkompetenzrahmen NRW, **Fehler! Hyperlink-Referenz ungültig.** Schulministerium.nrw.de [26.09.2018]

3 Medienkompetenz – Unterrichtsentwicklung

Auf der Basis des Medienkompetenzrahmens NRW werden in den kommenden Jahren auch die Kernlehrpläne der Fächer die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge im Fachunterricht deutlich stärker als bisher verankern.

In VERA⁶ werden in Folge auch digitale Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler abgefragt.

Für die Grundschulen ist die Schulung von Kompetenzen nach dem Medienkompetenzrahmen NRW verbindlich. Ihre Aufgabe wird es sein, die Grundlagen im Bereich Medienkompetenz bei den Schülerinnen und Schülern zu schaffen.

Die weiterführenden Schulen werden ebenfalls den Medienkompetenzrahmen NRW einführen und ihre Lehrpläne demgemäß anpassen. Entsprechend werden sie erwarten, dass die Grundschulen ihrerseits den Medienkompetenzrahmen NRW eingeführt haben, um auf den geschaffenen Grundlagen im Bereich Medienkompetenz aufbauen zu können.

3.1 Aussagen zur Unterrichtsentwicklung

Unsere Schule wird die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren vorantreiben und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in den schulinternen Fachlehrplänen verankern.

Als Schule des Gemeinsamen Lernens sorgen wir dafür, dass wir allen SuS Teilhabe an der digitalen Bildung ermöglichen. Dies bedeutet, dass wir für SuS mit sonderpädagogischem Unterstützungsbedarf eine angemessene sächliche, mediale und personelle Ausstattung zur Verfügung stellen.

3.1.1 Lernen mit Medien

Die Lehrkräfte unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig zur Gestaltung des Unterrichts. Das meint unter anderem:

- die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medien, etwa Video-clips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte usw.
- die individuelle Förderung der Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben bei Sprachproblemen)
- die Diagnose von Lernständen durch digitale Testformate

⁶ QUA-LIS NRW.VERA, <https://www.schulentwicklung.nrw.de/vera3/> [26.09.2018]

- möglichst unmittelbares Feedback zu Lernprozessen der Schüler, etwa durch spielerische Abfrageformate
- zur Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Online Übungen (z.B. Learning Apps, Learning Snacks und ähnlichem)
- zur Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien

Die Schülerinnen und Schüler unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig. Dabei geht es nicht primär um die Medien und Werkzeuge selbst, sondern ihre gewinnbringende lösungsorientierte Nutzung. Schülerinnen und Schülern soll so ermöglicht werden, die grundlegenden Kompetenzen des 21. Jahrhunderts (4K: Kritik, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration) zu erwerben und zu nutzen, um

- Lernprozesse zu gestalten
- Medienkompetenz zu erwerben in der begleiteten Nutzung digitaler Medien
- Lernprozesse zu dokumentieren
- gemeinsam / kollaborativ mit anderen Schülern zu arbeiten
- in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten
- Medienprodukte zu erstellen

Die Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge (IServ) darüber hinaus, um

- sich untereinander zu vernetzen und dadurch die Teamarbeit zu stärken
- sich in ihrer Nutzung digitaler Medien weiter zu professionalisieren
- gemeinsam Unterrichtsmaterialien zu erarbeiten, zu teilen und zu nutzen
- die Kommunikation innerhalb der Schule und darüber hinaus effizienter zu machen
- schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen

Die Lehrkräfte sollen mit digitalen Endgeräten dem Einsatzzweck entsprechend ausgestattet werden, um auf einer gemeinsamen Basis zu arbeiten, welche die gegenseitige Unterstützung erleichtert.

Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen soll möglichst flexibel und nicht an feste Orte innerhalb der Schulgebäude oder Klassenräume gebunden sein. Damit soll es möglich werden, den Einsatz den Unterrichtsszenarien anzupassen (z. B. individuelles Arbeiten, Partner- oder Gruppenarbeit und offene Lernangebote).

Je nach Unterrichtsvorhaben soll es möglich sein, dass Schülerinnen und Schüler auch eigene Endgeräte (Tablets, Smartphones, Notebooks, ...) mitbringen, um damit im Unterricht,

auch mit Zugriff auf das Internet, zu arbeiten (BYOD). So soll es ermöglicht werden, dass möglichst viele Schülerinnen und Schüler gleichzeitig digitale Medien und Werkzeuge nutzen können, wenn dieses pädagogisch sinnvoll ist.

Es sollen mobile Schulgeräte für Schülerinnen und Schüler vorhanden sein. Diese Geräte bilden die Basis für die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge durch Schülerinnen und Schüler und werden je nach Unterrichtsvorhaben durch eigene Geräte der Schüler ergänzt.

Die schuleigene Ausstattung sollte zu Beginn 1:2 (ein Gerät auf zwei Schüler je Klasse sein), um Arbeit in Kleingruppen zu ermöglichen. Im Endausbau sollte jeder Schüler sein eigenes Gerät haben.

Je nach Szenario sollte es möglich sein, Gerätesätze zu kombinieren, um für Projekte in einzelnen Lerngruppen eine 1:1-Ausstattung nutzen zu können.

In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen sollen online verfügbare Angebote, Apps und Programme unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genutzt werden.

Um eine Kontinuität der Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen zu gewährleisten, sind Inhalte, Arbeitsstände etc. über einen Speicher verfügbar (IServ).

Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge wird für Schüler wie Lehrer zu einem ganz normalen Bestandteil des schulischen Alltags, nicht anders als heute die Nutzung von Heft und Buch, Tafel und Overheadprojektor oder DVD-Player. Überwiegend werden die digitalen Medien und Werkzeuge gegenwärtig genutzte Medien ergänzen, zum Teil auch ersetzen.

3.1.2 Leben mit Medien

Wir möchten unsere Schülerinnen und Schüler auf die digitalisierte Lebenswelt vorbereiten. Daher nutzen wir digitale Medien in zahlreichen Kontexten ab der Klasse 5 und thematisieren innerhalb des Unterrichts Chancen und Risiken, die mit der Nutzung digitaler Medien einhergehen.

- Sicherer und reflektierter Umgang der Schülerinnen und Schüler mit Medien
- Erfahrungen in einer durch Medien geprägten Welt
- Erwerb von Teilnahme-, Reflexions- und Urteilskompetenzen
- Themengebiete: Medienfunktionen, Medienbedienung, Medientechnik, Mediennutzung Information und Manipulation, Mail, Internettelefonie, soziale Netzwerke, Unterhaltung und Spiel, Werbung und Konsum, Steuerung und Automatisierung, Informatik, Gesundheit und Sicherheit

- Internetsicherheit (Datenschutz / Recht am eigenen Bild / Urheberrecht, ...)
- Datensicherheit
- Cybermobbing

3.2 Unterricht konkret

Durch die Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in unsere schulinternen Lehrpläne wird eine systematische, fächerübergreifende Vermittlung von Medienkompetenzen ermöglicht. Der Medienkompetenzrahmen NRW besteht aus sechs Kompetenzbereichen mit insgesamt 24 Teilkompetenzen, deren Oberpunkte im Folgenden zusammenfassend dargestellt werden. Die Teilkompetenzen sind dem Medienkompetenzrahmen NRW im Anhang zu entnehmen.

1. **Bedienen und Anwenden** beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
2. **Informieren und Recherchieren** umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
3. **Kommunizieren und Kooperieren** heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.
4. **Produzieren und Präsentieren** bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.
5. **Analysieren und Reflektieren** ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.
6. **Problemlösen und Modellieren** verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.⁷

Langfristiges Ziel ist es, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW mehrfach und verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abzubilden. Die aktuellen

⁷ Medienberatung NRW, <http://www.medienpass.nrw.de> [26.09.2018]

schulinternen Lehrpläne wurden im Frühjahr 2020 durch die Fachkonferenzen gesichtet und die Förderung von Teilkompetenzen aus dem Medienkompetenzrahmen NRW integriert. Es wurde erfasst, wie einzelne Teilkompetenzen bereits in der Schule vermittelt werden und welche Inhalte in der Zukunft geplant sind. Dabei findet der Grundsatz des Primats der Pädagogik vor der Technik Berücksichtigung: Die Vermittlung von Medienkompetenz dient als Voraussetzung einer erfolgreichen und selbstbestimmten Teilhabe am kulturellen und gesellschaftlichen Leben sowie zur Weiterentwicklung des Lernens durch die Nutzung digitaler Medien.

Die folgende Übersicht liefert eine tabellarische Zusammenfassung der bisher vorgenommenen Zuordnungen der Unterrichtsvorhaben zu den Zielen des Medienkompetenzrahmens NRW. Da die Integration der Kompetenzen ein durch praktische Erfahrungen zu reflektierender Prozess ist, ist diese Auflistung als erster Entwicklungsschritt anzusehen, der mittel und langfristig weiterentwickelt wird. Die aufgeführten Unterrichtsprojekte sind in den schulinternen Lehrplänen konkreter dargestellt. Überfachliche Projekte werden verantwortlichen Personen zugeordnet.

Die Teilkompetenzen, die in Zukunft umgesetzt werden sollen, sind in der Tabelle farbig dargestellt. Die Übersicht befindet sich als Anlage zu diesem Dokument.

3.3 Kooperationspartner

- Durchführung von Elternabenden zur Handynutzung
- Kooperation mit dem Medienzentrum Gütersloh - 3D-Druck
- Offener Ganzttag (Freie Träger, Vereine)

4 Ausstattung – Organisationsentwicklung– Organisationsentwicklung I

4.1 Ist-Zustand (Stand Frühjahr 2020)

	Anzahl	Beschreibung
Lan	2 Netze a) pädagogisches Netz b) Verwaltungsnetz	Alle Räume sind mit Lan-Anschlüssen ausgestattet.
Computerräume	2	1. Computerraum (R12) mit 24 Rechnern und 1 Lehrerrechner und Beamer. Betriebssystem W7 + didaktisches System. Anschaffung 12.2015. 2. Computerraum (R35) mit 24 Rechnern und 1 Lehrerrechner und Beamer. Betriebssystem W7 (nicht W10 fähig) + didaktisches System. Anschaffung 10.2012.
Mobile Endgeräte	27 Laptops	Laptops zur Nutzung im Unterricht und Verwaltung. Betriebssystem W7, einzelne W10 und 1 XP. 14 Geräte nicht W10 fähig.
	2 iPad-Koffer	Je 15 Schüler und 1 Lehrgerät. Einsatz ab Schuljahr 20/21
Rechner in Fachräumen	3	1x Physik-Raum, 1x Biologie-Raum, 1x Chemie-Raum
Rechner in Klassenräumen	0	

Präsentationsmöglichkeiten	15 interaktive Whiteboards	Ansteuerung defekt. Es wird geprüft, ob ein Software-Update auf W10 möglich ist. Beamer ohne HDMI.
	4 touchfähige Displays	
	7 Beamer-Laptop-Kombinationen	Laptops in der Auflistung oben enthalten.
Schulserver	1	Benutzerkonto für jeden Schüler zum Speichern von eigenen Daten.
Lernplattform	1	IServ
Austausch- und Speicher-möglichkeiten für Lehrkräfte	2	vzg-cloud (wird durch IServ ersetzt)
Arbeitsgeräte für Lehrer	6 Laptops	In Teamzimmern. Sind in der obigen Aufzählung enthalten
Arbeitsgeräte für pädagogische Mitarbeiter	1 PC + 2 Laptops	
WLAN	Im Aufbau
Breitbandanbindung		Glasfaseranbindung
Homepage		Anbieter: All-Inkl
First-Level-Support		Medienbeauftragter Herr Heidemann und Unterstützer (sporadisch)
Second-Level-Support		RegioIT, demnächst Gemeinde Herzebrock-Clarholz
Gespendete Laptops	250	Die Laptops können noch nicht eingesetzt werden, da sie W7 lizenziert sind. Dies soll durch eine FWU-Volumenlizenz für W10 geändert werden.

4.2 Leitgedanken zur IT-Ausstattung

Die IT-Ausstattung der Schule bedingt sich durch die pädagogischen Überlegungen, die in Teil 3 – Unterrichtsentwicklung ausführlich eruiert wurden. Durch die im Folgenden dargestellte schrittweise Umsetzung wird eine Synchronisation zwischen den sich bedingenden Faktoren organisatorische Entwicklung, unterrichtliche Entwicklung, Personalentwicklung und IT-Ausstattung ermöglicht

4.3 Ausstattungsplanung

Um die oben aufgeführten Kompetenzen in der geplanten Weise im Schulalltag umsetzen zu können, bedarf es einer an die pädagogischen Ziele angepassten technischen Ausstattung.

So sind im Jahr 2020 die Erweiterung des WLANs geplant und der Austausch (interaktive Whiteboards) und die Anschaffung neuer Beamer für das B-Gebäude und die Klassenräume der Oberstufe. Hierfür werden Gelder aus Gute Schule 2020 eingesetzt.

Für die Verwendung der Gelder aus dem Digitalpakt stehen die Schule und die Kommune im Austausch.

4.3.1 Kurzfristige Planung

In der unmittelbaren Zukunft sollen durch eine grundlegende IT-Ausstattung unter Einbeziehung bereits vorhandener Strukturen die Grundlagen für die weitere Entwicklung gelegt werden. Zu einer lernförderlichen, alltagstauglichen IT-Infrastruktur gehören demnach im ersten Schritt:

- Ein möglichst **breitbandiger, verlässlicher Internetzugang** für das Schulgebäude, welcher
 - von allen Klassenräumen, Fachräumen sowie den Lehrerzimmern aus zugänglich ist.
 - mehreren Lehrkräften gleichzeitig ermöglicht digitale Inhalte aus dem Internet abzurufen und im Fall von Videos zu streamen (z.B. über EDMOND NRW^[11]).
 - einer größeren Zahl von Schülerinnen und Schülern erlaubt, gleichzeitig onlinestütztes Angebote zu nutzen.
- Eine Möglichkeit für Lehrkräfte, im gesamten Gebäude über **WLAN** mit mobilen Geräten auf das Internet zuzugreifen, um im Klassenraum und darüber hinaus ohne Anbindung beweglich zu bleiben.

- Um die Arbeit der Lehrkräfte zu vereinfachen, sollte dieses ein geschlossenes WLAN sein, welches nur für die Lehrkräfte und Schulpersonal zugänglich ist.
- In allen Unterrichtsräumen sollte es **Präsentationsmöglichkeiten** geben in Form eines Projektors oder eines großformatigen Monitors, welcher mit den Endgeräten der Lehrkräfte über WLAN verbunden werden kann.
- In Kombination mit den Projektoren/Monitoren soll es möglich sein, analoge Inhalte darzustellen. Dies erweitert die Möglichkeiten eines OHP deutlich für die Unterrichtsgestaltung. Je nach technischer Umsetzbarkeit soll dies erfolgen
 - über eine Nutzung des Lehrergerätes (Tablet, Handy) in Kombination mit einer Halterung und einer App als Dokumentenkamera (angebunden über Kabel oder WLAN).
- **Zunächst nutzen Lehrkräfte digitale Medien und Werkzeuge für die Gestaltung von Unterricht**, um
 - mit der Nutzung vertraut zu werden und Selbstsicherheit zu gewinnen
 - verschiedene Möglichkeiten auszutesten und in den eigenen Unterricht zu integrieren
- **Schülerinnen und Schüler werden nach und nach in die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge einbezogen**,
 - zunächst über Möglichkeiten, die keinen Internetzugang für die Schülerinnen und Schülern voraussetzen
 - später auch über die Möglichkeiten, welche vorhandene Geräte zulassen oder über von Schülern mitgebrachte eigene Geräte.
- **Pilotierung von offenem WLAN für Schüler** in einer Klassenstufe zur Nutzung mit Schülergeräten, mit einfacher Kontrolle durch die Lehrkräfte. Einfach meint hier, unabhängig vom Betriebssystem der eingesetzten Geräte und ohne technische Hürden von Software-Menüs oder ähnlich. Die Aktivierung des Zugangs könnte erfolgen über
 - fest installierte Access Points, welche die Lehrkräfte aktivieren können.
 - zusätzlich fest installierte Access Points, die über einen mit Schlüssel gesicherten Schalter aktiviert und deaktiviert werden können.
- Schaffung der infrastrukturellen Voraussetzungen zur Nutzung von IServ für die Lehrkräfte der Schulen.
- **Bereitstellung von mobilen Endgeräten für alle Lehrkräfte.**

Ausstattung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
Anschluss ans Breitbandnetz	allgemein
flächendeckende WLAN-Ausstattung	allgemein
64 iPads + Tastaturhüllen (davon 32 im Bestand seit Frühjahr 2020)	allgemein
Taschen/Koffer zur Lagerung der iPads	allgemein
Projektionsflächen in allen Klassen und Fachräumen (Kurzdistanzbeamer/smarte Monitore, 70“+)	allgemein
Anschlussmöglichkeit für IOS/Android/Microsoft Geräte	allgemein
20 Tablet-Halterungen als Dokumentenkamera	allgemein
MDM-Administration für alle Geräte	allgemein

4.3.2 Mittelfristige Planung (1 - 4 Jahre)

- Alle Lehrkräfte sollen die Möglichkeit erhalten, auch für Schüler den Zugang zum Internet über ein „offenes WLAN“ zuzulassen.
- **Ausstattung aller Jahrgänge mit mobilen Schülergeräten**, die einen Zugang zum Internet haben.
- Die Klassen der Jahrgänge 5 + 6 werden Schul-iPads zur Verfügung gestellt. Sätze mit Geräten für eine 1:2 Ausstattung werden angeschafft.
- In den Klassen der Jahrgänge 7 – 10 erwerben die Schüler ein eigenes iPad, das über das MDM-System der Schule eingebunden wird.
- In der gymnasialen Oberstufe bringen die Schüler eigene Geräte mit (**BYOD**), die in das Schulsystem eingebunden werden.
- **Ausstattung aller Lehrkräfte mit mobilen Endgeräten.**
- Weitere Lehrkräfte steigen in die Weiterentwicklung ihres Unterrichts mit digitalen Medien und Werkzeugen ein, und orientieren sich dabei an den Erfahrungen der Pilotgruppe.

4.3.3 Langfristige Planung (5 - ... Jahre)

- Alle Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge regelmäßig in ihrem Unterricht.
- Die Entwicklung der schuleigenen Lehrpläne auf der Grundlage des Medienpass NRW wird abgeschlossen.
- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen ist an der Schule systemisch verankert in den Fachlehrplänen auf der Basis des Medienpass NRW.
- Alle Schüler erhalten für sie kostenlose digitale Endgeräte anstelle von gedruckten Lehrwerken.
- Es ist in allen Klassenstufen möglich, mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren.
- IServ wird auch im Unterricht genutzt,
 - von Lehrkräften, um Inhalte für Schülerinnen und Schüler bereitzustellen, auszuteilen und einzusammeln, um mit Schülerinnen und Schülern zu kommunizieren, um einen gemeinsamen Terminkalender zu pflegen
 - von Schülerinnen und Schülern, um Inhalte abzuspeichern, wieder aufzurufen, auszutauschen und bereitzustellen, um mit Mitschülern gemeinsam zu arbeiten an Unterrichtsvorhaben, um ein digitales Portfolio anzulegen
- EDMOND NRW wird genutzt,
 - von Lehrkräften, um Medien im Unterricht zu präsentieren und bereitzustellen
 - von Schülerinnen und Schülern, um Medien im Unterricht rezeptiv und produktiv zu nutzen (z.B. mittels EDU ID)
- Die Schulen verfügen über einen Backup-Internetzugang, der zumindest einen Zugang für Lehrkräfte erlaubt, so dass sie mit ihren Unterrichtsplanungen und -vorbereitungen nicht in der Luft hängen.

4.4 Wartungskonzept

Den First-Level-Support übernimmt **vorerst** der Medienbeauftragte Herr Heidemann. Unterstützt wird der Medienbeauftragte durch Kollegen, die die administrativen Aufgaben bei der Verwaltung der pädagogischen Oberfläche übernehmen. Der Second-Level-Support wird zunächst durch die Regio-IT, später durch die Gemeinde Herzbrock-Clarholz übernommen, mit der der Schulträger einen Wartungsvertrag abgeschlossen hat.

5 Personalentwicklung

5.1 Qualifizierung / Fortbildungsplanung

Lernen mit digitalen Medien und Werkzeugen bedeutet auch, dass Lehrkräfte selbst die Kompetenzen dazu erwerben müssen. Ein wichtiger Bestandteil davon besteht in eigenen Erfahrungen aus der Unterrichtspraxis. Die Qualifizierung der Lehrkräfte erfolgt schrittweise und unterrichtsbegleitend.

Die Schule erhält Fortbildungen

- zum Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen im Unterricht
- zu Arbeitsformen mit digitalen Werkzeugen
- zu beispielhaften digitalen Medien und Werkzeugen
- im Umgang und der Nutzung von analogen und digitalen Werkzeugen für Menschen mit Behinderungen
- zum Thema Urheberrecht bei der Nutzung digitaler Medien
- zum Thema Datenschutz beim Arbeiten mit digitalen Plattformen, mit Apps usw.
- zur Nutzung von IServ zur Vernetzung im Kollegium und zur Organisation schulischer Prozesse
- zur Gestaltung von Lernprozessen mit digitalen Medien und Werkzeugen
- Datensicherheit (Verschlüsselung, Backup-Konzepte)

Zur fachlichen Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen nutzt die Schule Angebote der Fachmoderatoren der Kompetenzteams. Lehrkräfte sollen ihre neu erworbenen Kompetenzen im Kollegium multiplizieren.

(Beauftragte) Lehrkräfte aus den einzelnen Fachbereichen werden darüber hinaus über entsprechende Foren und Kanäle neue Anregungen zum fachspezifischen und auch fächerübergreifenden Einsatz von Medien in die Schule holen, die zum Beispiel auf den Fachkonferenzen vorgestellt werden können.

Im Kollegium wird das Format der „Ideenwerkstatt“ genutzt, um im Rahmen von Mittagspausen und Schulinternen Fortbildungen im Zeitrahmen von 15 Minuten Erfahrungen zur Nutzung einzelner digitaler Medien und Werkzeuge auszutauschen und weiterzugeben. Nach organisatorischen Möglichkeiten nutzt das Kollegium auch gegenseitige Hospitationen, um an gemachten Erfahrungen teilzuhaben.

Um eine Übersicht über Apps und Programme zu haben, die von Kollegen und Kolleginnen im Unterricht verwendet werden, wird eine digitale Liste mit diesen geführt, die in Kurzform

die jeweils mögliche Aktivität und einen Hinweis zu den Funktionen angibt und von allen Kollegen und Kolleginnen einsehbar und bearbeitbar ist.

In Form von pädagogischen Tagen zum Thema Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen werden größere Entwicklungsschritte angestoßen. Zu diesen pädagogischen Tagen wird zusätzlicher Input von außen geholt. Des Weiteren können die KollegInnen ihre eigenen Kompetenzen im Bereich der digitalen Bildung durch einen Selbsttest unter <https://ec.europa.eu/eusurvey/runner/DigCompEdu-S-DE> evaluieren.

Das Kollegium vernetzt sich außerdem mit den Grundschulen in der Gemeinde Herzebrock-Clarholz und institutionalisiert dadurch einen regelmäßigen Austausch von Erfahrungen zur Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen, um unter anderem auf die bereits in den Grundschulen durch die SchülerInnen erworbenen Medienkompetenzen aufzubauen.

Fortbildungsbedarf	Umsetzung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
Umgang mit dem iPad für alle Kollegen	kurzfristig	allgemein
Umgang mit IServ	kurzfristig	allgemein
Datensicherheit	kurzfristig	allgemein
Datenschutz	kurzfristig	allgemein
Umgang mit versch. APPs (auch fachspezifisch)	kurz- und mittelfristig	alle Fächer

5.2 Ausbildung in der Schule

Die an der Schule tätigen Lehramtsanwärterinnen und Lehramtsanwärter (LAA) erhalten eine Einweisung in die an der Schule vorhandenen technischen Möglichkeiten durch den Medienbeauftragten/den Ausbildungskoordinator.

In Hospitationsstunden erfahren die LAA praktisch, wie ein zeitgemäßer Unterricht u. a. mit digitalen Medien umgesetzt werden kann. Die LAA erhalten Einsicht in die schulinternen Lehrpläne, die verbindliche Möglichkeiten des Einsatzes digitaler Medien im Unterricht aufzeigen.

Eigene Erfahrungen mit und neue Anregungen zu digitalen Medien können die LAA durch die aktive Mitarbeit in Fachkonferenzen und durch praktische Unterrichtsvorhaben oder bei der Gestaltung des Schullebens einbringen.

Der Unterricht der LAA wird mit den zuständigen Mentoren u. a. auch unter dem Aspekt der Medienkompetenz und des lernfördernden Einsatzes von modernen Informations- und Kommunikationstechniken reflektiert.

5.3 Kooperationspartner

Das Kollegium nutzt die Angebote der Medienberatung des Kreis Gütersloh für schulinterne und individuelle Fortbildungsveranstaltungen. Zudem ist die Schule Projektpartner des Zentrums für digitale Bildung (ZdB) und nimmt die dort angebotenen Leistungen in Anspruch (Schulleiterqualifizierung, Steuerungsgruppenqualifizierung, etc.).

6 Evaluation / Fortschreibung

Dazu wird einmal im Schuljahr eine Befragung der verschiedenen vom Entwicklungsprozess betroffenen Personengruppen vorgenommen werden (Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler, Eltern).

Zur Befragung wird zum gegebenen Zeitpunkt ein geeignetes Instrument ausgewählt (z. B. Mentimeter, Edkimo, Fragebögen auf Papier, Google Forms, Grafstat).

In späteren Phasen der Entwicklung kann auch der Medienpass NRW selbst als Indikator für den Erfolg des schulischen Entwicklungsprozesses genutzt werden.

Zusätzlich werden Leistungsüberprüfungen unter Einbeziehung von Kompetenzen, welche unsere Schülerinnen und Schüler im Zusammenhang mit der Nutzung von digitalen Medien und Werkzeugen erwerben sollen, Aufschluss über den Erfolg der schulischen Entwicklung geben. Darüber hinaus können von Schülerinnen und Schüler angelegte digitale Portfolios zur Überprüfung des Erfolges genutzt werden.

Aus den Ergebnissen der Befragungen wird dann abgeleitet, wo im schulischen Entwicklungsprozess nachgesteuert werden muss. Entsprechend sind die fachliche Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen und daraus folgend das Medienkonzept anzupassen.

7 Prozessplanung – Organisationsentwicklung II

Die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts ist eine gesamtschulische Aufgabe.

Die Gesamtkoordination wurde durch den Medienbeauftragten sowie die Schulleitung der Schule ausgeführt.

Die schulweite Koordination des Prozesses wurde durch einen Arbeitskreis initiiert, der aus fünf interessierten Lehrkräften, der Schulleitung sowie dem Medienbeauftragten besteht. Phasenweise wurden die Leiter der Fachkonferenzen sowie der Fortbildungskordinator hinzugezogen.

Das Gesamtkollegium wurde regelmäßig über die Entwicklungen des Arbeitskreises informiert und konnte sich durch Rückmeldungen und Abstimmungen am Prozess beteiligen.

Im Schuljahr 2020/21 wird dieser Arbeitskreis erweitert und tagt zu verbindlichen Terminen mit festgelegten Aufträgen.

Die Fachkonferenzen arbeiten regelmäßig an den schulinternen Fachlehrplänen, um Medienkompetenzen gemäß des Medienkompetenzrahmens NRW zu erweitern.

Die Leiter der Fachkonferenzen tragen die Informationen im Arbeitskreis Medien zusammen und erfassen auf der Basis der pädagogischen Grundlagen den Bedarf an technischer Ausstattung und Fortbildung.

Das Medienkonzept wird durch den Arbeitskreis Medien regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben.

8 Ansprechpartner

Medienbeauftragter:

Herr Heidemann

Fortbildungskoordinatorin:

Frau Fallner-Ahrens

Mitglieder der Arbeitsgruppe Medien (Stand: 2019/20):

Frau Bücken, Herr Möller, Frau Lienau, Frau Lauhoff, Herr Wöstheinrich

Betreuung IServ:

Frau Bolte, Herr Hippe, Herr Heidemann, Herr Wöstheinrich

Dieses Medienkonzept wurde auf der Lehrerkonferenz am ... und auf der Schulkonferenz am verabschiedet.

Datum:

Unterschrift der Schulleitung:

9 Anhang

9.1 Quellen

- [1] KMK - Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz (8.12.2016).
https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf. Aufgerufen am 26. September 2018.
- [2] QUA-LiS NRW - Lehrplannavigator. <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/>. Aufgerufen am 26. September 2018.
- [3] „Schule in der digitalen Welt“ – Gemeinsame Erklärung der Landesregierung, des Städtetages NRW, des Landkreistages NRW und des Städte- und Gemeindebundes NRW zur Umsetzung des Programms „Gute Schule 2020“.
https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Presse/Pressekonferenzen/Archiv/2016/2016_12_20-Umsetzung-GuteSchule2020/02c-Gemeinsame-Erklärung.pdf. Aufgerufen am 26. September 2018.
- [4] Medienkompetenzrahmen NRW. <https://www.medienpass.nrw.de/>. Aufgerufen am 26. September 2018.
- [5] Schulmail: Medienkompetenzrahmen NRW (26.06.2018).
<https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Schulverwaltung/Schulmail/Archiv-2018/180626/index.html>. Aufgerufen am 26. Sep. 2018
- [6] QUA-LiS NRW. VERA. Vergleichsarbeiten in Jahrgangsstufe 3.
<https://www.schulentwicklung.nrw.de/vera3/>. Aufgerufen am 26. September. 2018.
- [7] LOGINEO NRW - Die digitale Arbeits- und Kommunikationsplattform.
<http://www.logineo.nrw.de/>. Aufgerufen am 26. September 2018.
- [8] Medienberatung NRW (Hrsg.). 2018. Informationsbroschüre zum Medienkompetenzrahmen NRW.
https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR_ZMB_MKR_Broschuere_Final_1.pdf. Aufgerufen am 26. September 2018.
- [9] Lernförderliche IT-Ausstattung für Schulen - Medienberatung NRW.
http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung-NRW/Publikationen/Orientierungshilfe_es_neu.pdf. Aufgerufen am 26. September. 2018.
- [10] KMK - Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz (8.12.2016).
https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf. Aufgerufen am 26. September 2018.
- [11] EDMOND NRW." <http://www.edmond-nrw.de/>. Aufgerufen am 26. September 2018.

9.2 Medienkompetenzrahmen NRW

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

Herausgeber: Medienberatung NRW Dieses Dokument steht unter [CC BY ND 4.0 Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/).

9.3 **Jahresarbeitspläne** (mit eingearbeiteten Medienkompetenzen)
Die Jahresarbeitspläne werden einmal jährlich überarbeitet.



Jahresarbeitsplan J5, 20/21

Quartal Fach	August/September/Oktober	November/Dezember/Januar	Februar/März/April	Mai/Juni
Deutsch	Gemeinsam neu starten – Unsere neue Schule	Ein aufregendes Wochenende – Abenteuer- und Gruselgeschichten	Es war einmal... - Märchen Frühlingsgedichte	Ein Besuch im Zoo – Tierbeschreibungen *2.1 Informationsrecherche *2.2 Informationsauswertung Lektüre eines Jugendromans *2.1 Informationsrecherche *2.2 Informationsauswertung
Englisch	Vorunit / Eingangstest Unit 1: Welcome to our school	Unit 1: Welcome to our school Unit 2: At home with Ellie	Unit 3: My Plymouth Unit 4: Berry's world 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung	Unit 4: Berry's world Unit 5: All about Adam
Mathematik	Unsere Klasse – rund um die Zahl Daten / Natürliche Zahlen 1.2. Digitale Werkzeuge	Addition/ Subtraktion Bezüge im Raum	Multiplikation/ Division Größen, Sachrechnen	Körper, Flächen, Umfang, Flächeninhalte, Brüche 1.2. Digitale Werkzeuge
NW	Nutztiere / Lebensraum Wald / Das Herbarium 1.2. Digitale Werkzeuge (Tablets) 2.2 Informationsauswertung 2.1 Informationsrecherche	Pflanzen und Nutzpflanzen 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung	Tiere – Pflanzen – Lebensräume / Tier-biografien – Haustiere 1.2. Digitale Werkzeuge (Tablets) 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung	Geräte und Stoffe im Alltag / Bunsenbrenner-Führerschein / Experiment 1.1. Medienausstattung (Hardware)
GL/WiPo	Orientierung: nah und fern I / Mitbestimmung: heute und damals *2.1 Informationsrecherche *2.2 Informationsauswertung 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	Leben und Versorgen: früher und heute Steinzeit 6.1 Prinzipien der digitalen Welt*	Kinder der Welt 1.3 Datenorganisation *2.1 Informationsrecherche *2.2 Informationsauswertung	Menschen nutzen Naturräume und Wasser (Hochkultur Ägypten)

AL	<p>Technik: Sicherheit und Verhalten im Technikraum Maschinenführerschein 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 2.3 Informationsbewertung 3.2 Kommunikation und Kooperationsregeln</p>	<p>Technik: Herstellen eines einfachen Produkts mit und ohne Maschinen 2.1 Informationsrecherche 2.3 Informationsbewertung 4.1 Medienproduktion und Präsentation</p>	<p>HW: Die Schulküche und ihre Einrichtung Wi: Das Geld und seine Bedeutung</p>	<p>NW: Nahrungsmittelgruppen Esskultur</p>
Religion	<p>Miteinander leben – „Ich, Du, Wir“</p> <p>Klassenregeln mit einem Wortwolken-Generator bestimmen: 1.2 Digitale Werkzeuge</p>	<p>Die Bibel – mehr als nur ein Buch</p> <p>Web-Quiz zum Thema Bibel: 2.2 Informationsauswertung</p>	<p>Abraham und Sara Aufbruch mit Gott</p> <p>Picture-Story zur Urvergangenheit: 4.2 Gestaltungsmittel</p>	<p>Feste und Feiern – das Kirchenjahr Beten – Gott lässt mit sich reden</p> <p>Suchstrategien zum Thema christliche Feste nutzen Gebete auf You-Tube sichten: 2.1 Informationsrecherche 5.3 Identitätsbildung</p>
Kunst	<p>Ich an meiner neuen Schule</p> <p>Digitale Selbstportraits 1.2 Digitale Werkzeuge</p>	<p>Farbe entdecken</p>	<p>Auf dem Weg zur dritten Dimension</p>	<p>Auf der Spur von Punkt, Linie und Fläche</p> <p>Digitale Strukturen erzeugen 1.2 Digitale Werkzeuge</p>
Musik	<p>Bewegung mit Musik Rund um die Stimme</p>	<p>„Meet the beat“ Wolfgang Amadeus - Superstar</p>	<p>Mit Musik erzählen „Haste Töne?“ – Musikinstrumente</p>	<p>Mit drei Klängen durch die Welt</p>
Sport	<p>Den Körper wahrnehmen Spielen</p>	<p>Bewegung an Geräten Wassergewöhnung Schwimmabzeichen Achtung: Corona</p>	<p>Fußball Regeln im Sport</p>	<p>Leichtathletik</p>

Jahresarbeitsplan J6, 20/21

Quartal Fach	August/September/Oktober	November/Dezember/Januar	Februar/März/April	Mai/Juni
Deutsch	Mit List und Tücke – Fabeln untersuchen Leseverstehen 1.2. Digitale Werkzeuge (Tablets) 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung	Die Welt der Bücher entdecken Vorlesewettbewerb Leseverstehen 4.1. Medienprodukte und Präsentationen 4.2. Gestaltungsmittel	Lektüre eines Jugendromans Mehr als Sand und Meer - sich informieren / vergleichen	Berichten – über Ereignisse informieren Gedichte über Meer und Wasser 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung
Englisch	Unit 1: Together again – aus dem Urlaub berichten Schule / Freundschaft (Gefühle beschreiben) / Simple Past <u>Wiederholung des Simple Presents</u> <u>Einführung Present Progressives</u> <u>sowie Wortschatzarbeit</u> 1.2 Digitale Werkzeuge	Unit 2: Neighbours – Wegbeschreibungen / Wohnumfeld / Feiertage und Traditionen / Fragen / Simple Past	Unit 3: What makes a perfect weekend? – Freizeitverhalten, Meinungsumfragen Unit 4: Feeling good 2.1 Informationsrecherche	Unit 4: Essgewohnheiten, Freunde beschreiben / Present perfect Unit 5: Visit Dartmoor – Landeskunde / einen Ausflug planen 2.1 Informationsrecherche
Mathematik	Flächeninhalte / Umfang von Quadrat und Rechteck / Längenmaße / Teilbarkeit Brüche darstellen (Wdh. Jg 5) 1.2. Digitale Werkzeuge	Brüche: erweitern, kürzen addieren, subtrahieren Winkel *1.2. Digitale Werkzeuge (Tablets)	Kreise Dezimalbrüche 1.2. Digitale Werkzeuge 2.1. Informationsrecherche 4.1. Medienprodukte und Präsentation	Daten und Zufall Geometrie / Körper Oberfläche / Volumen 1.2. Digitale Werkzeuge
NW	Knochen, Muskeln und Gelenke 1.2. Digitale Werkzeuge (Tablets) 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung Blut und Blutkreislauf	Sexualkunde 4.1. Medienprodukte und Präsentationen 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln 3.4 Cybergewalt und -kriminalität	Ökosystem „Nordsee“ Klassenfahrt ans Meer Wasser 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung	Nachweise: Zucker, Fett und Proteine
GL	Kultur des alten Roms 2.1. Informationsrecherche 2.2. Informationsauswertung *1.2. Digitale Werkzeuge (Tablets) 4.3. Quelldokumentation	Stadtentwicklung im Mittelalter *1.2. Digitale Werkzeuge (Tablets) *4.1. Medienprodukte und Präsentationen *4.2. Gestaltungsmittel	Urlaub in Deutschland: Von den Alpen bis zur Küste *1.2. Digitale Werkzeuge (Tablets, digitale Karten)	Freizeit und Medien 2.4. Informationskritik 3.2. Kommunikations- und Kooperationsregeln 5.1. Medienanalyse *6.1. Prinzipien der digitalen Welt

		4.3. Quelledokumentation		
AL	Technik: Sicherheit und Regeln 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung	Technik: Vertiefung der Themen zum Werkstoff „Holz“ (+NW: Wald – wo kommt der Werkstoff Holz her? 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4.1 Medienprodukte und Präsentationen	Technik: Funktion und Arbeitsweisen einfacher Werkzeugmaschinen 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 2.3 Informationsbewertung	Ökonomisches und ökologisches Planen 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 2.3 Informationsbewertung 4.1 Medienprodukte und Präsentation
Religion	Schöpfung und Verantwortung – Die Welt in Gottes Hand?! Stop-Motion-Film zur Schöpfung entwickeln: 4.2 Gestaltungsmittel	Jesus und die Menschen zu seiner Zeit Jesus-Pass in einem Online-Ordner entwickeln: 1.3 Datenorganisation	Frühes Christentum – Paulus und die Urgemeinde / Judentum Einen Missionsreisenplaner erstellen (Google Maps) Jüdische Feste recherchieren: 2.2 Informationsauswertung 2.1 Informationsrecherche	Miteinander als Christen leben Eine Umfrage zum Thema Christsein entwickeln und auswerten: 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit
Kunst	3. UV „Die Farbe hat mich“, Farbkontraste / Malerei Farben/ Kontraste in Kunstwerken digital verändern 1.2 Digitale Werkzeuge	„Ich und die Anderen“ - Aktion und Interaktion Aktion und Interaktion fotografisch/ filmisch dokumentieren 1.1 Medienausstattung 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung	1. UV Zufallstechniken	2. UV „Wir tragen alle Masken“ - Selbstdarstellung und Inszenierung Kleine szenische Darstellungen fotografisch/ filmisch dokumentieren 1.2 Digitale Werkzeuge 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
Musik	Musikinstrumente II	Programmmusik	Formen mit Musik	Klang und Farbe
Sport	Einführung in Rückschlagspiele	Bewegung an Geräten, Minitramp und Akrobatik	Basketball Schwimmtechniken	Rope-skiing Gleiten – Fahren – Rollen Leichtathletik

Französisch WP1	Bonjour la France, bonjour Paris (Entrée + L1) Sich anhand eines Steckbriefs vorstellen: 1.2 Digitale Werkzeuge 4.1 Medienproduktion und Präsentation	L'école et les loisirs (L2+L3) Wörternetze mit einer Wortwolke erstellen 4.1 Medienproduktion und Präsentation	L'anniversaire et Paris (L4+L5) Eine Geburtstags Einladung mit Canvas gestalten 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.2 Gestaltungsmittel	L'été (L6) Einen Weg mit GoogleMaps beschreiben: 2.1 Informationsrecherche
----------------------------	---	--	---	--



Jahresarbeitsplan J7, 20/21

Quartal Fach	August/September/Oktober	November/Dezember/Januar	Februar/März/April	Mai/Juni
Deutsch	Dem Täter auf der Spur Polizeiberichte und Vernehmungsprotokolle 3.2 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft 4.1 Medienproduktion und Präsentation 5.2 Meinungsbildung	Lektüre: „Beschützer der Diebe“ Inhaltsangabe Krimis untersuchen und verfassen 3.2 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4.1 Medienproduktion und Präsentation	Schule mitgestalten, sich argumentativ mit Sachverhalten auseinandersetzen 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 2.4 Informationskritik 3.2 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft 4.3 Quellendokumentation 5.2 Meinungsbild	Balladen – Von Wagemut und Abenteuer 2.1 Informationsrecherche 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.2 Gestaltungsmittel
Englisch	Unit 1: I love London 2.1 Informationsrecherche 4.1 Medienproduktion und Präsentation <u>Wiederholung des going to Futurs, des present perfects, außerdem die Einführung des past progressives und des will Futurs / Wortschatzarbeit</u>	Unit 2: Country life 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	Unit 3: Liverpool: The world in one city 2.1 Informationsrecherche 4.1 Medienproduktion u. Präsentation	Unit 4: Bonnie Scotland 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung Unit 5: A summer in Dublin 3.2 Kommunikation und Kooperationsregeln

Mathematik	Zuordnungen 1.2 Digitale Werkzeuge Brüche multiplizieren/dividieren	Prozentrechnung 1.2 Digitale Werkzeuge Daten erheben und auswerten 1.2 Digitale Werkzeuge	Rationale Zahlen 1.2 Digitale Werkzeuge Dreiecke	Terme und Gleichungen 1.2 Digitale Werkzeuge
Chemie	Sicherheitseinführung Reinstoffe, Stoffgemische, Trennverfahren 2.1 Informationsrecherche 4.1 Medienproduktion und Präsentation	Teilchen – Bausteine von Stoffen Luft / Diffusion 2.1 Informationsrecherche 4.1 Medienproduktion und Präsentation		
Physik			Kräfte und Körper 2.2 Informationsauswertung Sonnenenergie und Wärme 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung	Elektrizität und ihre Wirkung Sinneswahrnehmungen mit Licht und Schall 4.1 Medienproduktion und Präsentation
GL	Klima und Vegetation *2.1 Informationsrecherche *4.1 Medienproduktion und Präsentation	Wirtschaftsblock: „Markt & Co“ 2.3 Informationsbewertung 2.4 Informationskritik 5.2 Meinungsbildung	Entdeckungen, Eroberungen Konflikte und Kontroversen *2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung *4.1 Medienproduktion und Präsentation	Menschen kämpfen um ihr Recht Absolutismus Französische Revolution *2.1 Informationsrecherche 2.3. Informationsbewertung 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft *4.1 Medienproduktion und Präsentation
Religion	Gottesbilder Islam Musik zu Gott analysieren Islam vs. Islamismus in den Medien kritisch analysieren: 5.2 Meinungsbild 2.4 Informationskritik	Diakonie / Caritas / Nächstenliebe Angebote vor Ort erkunden: 2.1 Informationsrecherche	Reformation Lutherfilm: 2.2 Informationsauswertung	Gewissen Dilemmasituationen – Entscheidungsauswertung in Diagrammen: 1.2 Digitale Werkzeuge

Philosophie	<p>Was ist Philosophie? Sinn, Zweck und Ziele?</p> <p>Die Frage nach dem Selbst (Identität, Gefühl und Verstand, Geschlechtlichkeit und Pubertät)</p>	<p>Die Frage nach dem anderen (Freundschaft, Liebe und Partnerschaft)</p> <p>Soziale Medien</p> <p>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse, 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln, 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p>	<p>Die Frage nach dem guten Handeln (Gewalt und Aggression))</p>	<p>Die Frage nach Natur, Kultur und Technik (Mensch als kulturelles Wesen (u.a. Im Vergleich zum Tier)</p>
Kunst	<p>„Ich muss noch kurz die Welt retten“ - Film als Medium</p> <p>Erstellung von Filmsequenzen, Bilder als Möglichkeit der kritischen Auseinandersetzung gestalten und bewerten</p> <p>1.2 Digitale Werkzeuge</p> <p>4.2 Gestaltungsmittel</p>	<p>„Im Fluss der Form“ -Plastisches Gestalten</p> <p>Objekte in verschiedenen Kontexten fotografieren (Greenscreen App)</p> <p>5.3. Identitätsbildung</p>		
Musik			<p>Dur / Moll – Dreiklänge</p> <p>Musik in Form</p> <p>Rock und Pop I</p>	<p>Musik und Markt</p> <p>Musikinstrumente III</p> <p>Barock</p> <p>Rock und Pop II</p>
Sport	<p>Leichtathletik</p> <p>Ringen und Raufen</p>	<p>Bewegung an Geräten</p> <p>Geräteturnen</p> <p>Jumpstyle</p>	<p>Handball</p>	<p>Leichtathletik:</p> <p>Springen, Laufen, Werfen</p>
WPI DuG	<p>Begegnungen ... in Schule, Jahrmarkt,... (Körpersprache)</p>	<p>Begegnungen ... in Schule, Jahrmarkt,... (Körpersprache)</p>	<p>Gegensätze und Grenzen – Phantasiewelten (Körpersprache)</p>	<p>Gegensätze und Grenzen – Phantasiewelten (Körpersprache)</p>
Französisch WP1	<p>Au retour des vacances & les vêtements (Entrée+ L1)</p> <p>Eine Internetrecherche zur Modestadt Paris anstellen:</p> <p>2.1 Informatioinsrecherche</p>	<p>Au collège & le week-end (L2+L3)</p> <p>Eine Präsentation der eigenen Schule mithilfe eines dig. Plakats gestalten</p> <p>4.1 Medienproduktion und Präsentation</p> <p>4.2 Gestaltungsmittel</p>	<p>En Provence (L4)</p> <p>Sprechblasen zu einer Bilder-geschichte verfassen</p> <p>4.1 Medienproduktion und Präsentation</p> <p>4.2 Gestaltungsmittel</p>	<p>Ca me fascine! (L5)</p> <p>Gestalten und Präsentieren eines Plakats zum TdoT für das Fach Französisch</p> <p>4.1 Medienproduktion und Präsentation</p> <p>4.2 Gestaltungsmittel</p>

Jahresarbeitsplan J8, 20/21

Quartal Fach	August/September/Oktober	November/Dezember/Januar	Februar/März/April	Mai/Juni
Deutsch	Auf die Plätze, fertig los! Eine Argumentation zu einem Sachverhalt verfassen (Typ 3) Einblicke in die Welt der Berufe - sich und andere informieren	Schaust du noch oder kaufst du schon? Eine Werbeanzeige untersuchen (Typ 4a alternativer Leistungsnachweis) Einen Werbespot drehen: 4.1. Medienproduktion und Präsentation/ 1.2. Digitale Werkzeuge	Was gibt es Neues? Einen Bericht verfassen (Typ 2)	Lektüre eines Jugendromans (Fokus: Charakterisierung)
Englisch	USA – here we come Unit 1: In New York MindMapMaker - NewYorkCity 1.3 Datenorganisation 2.1 Informationsrecherche	Unit 2: The best day of your life Videotagebuch/Legefilm: typical school day Germany – America 1.2 Digitale Werkzeuge 4.1. Medienproduktion und Präsentation 4.2 Gestaltungsmittel	Unit 3: On the road in California People and places: California Information on the internet 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 5.2 Meinungsbildung 5.3 Identitätsbildung	Unit 4: Stories from the Deep South Unit 5: Family secrets People and places: deep south 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 5.2 Meinungsbildung 5.3 Identitätsbildung
Mathematik E-Kurs	Umfang und Flächeninhalte 1.2 Digitale Werkzeuge Terme und Gleichungen	Prozent- und Zinsrechnung 1.2 Digitale Werkzeuge Lineare Funktionen 1.2 Digitale Werkzeuge	Körper	Daten 1.2 Digitale Werkzeuge
G-Kurs	Umfang und Flächeninhalte 1.2 Digitale Werkzeuge Rationale Zahlen	Terme und Gleichungen Zuordnungen	Prozent- und Zinsrechnung 1.2 Digitale Werkzeuge	Körper Daten 1.2 Digitale Werkzeuge
Chemie			Elektrochemische Vorgänge Akkus und Batterien 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 5.2 Meinungsbildung 5.3 Identitätsbildung	Oxidation – Lagerfeuer einfach so? Wasser und Löschvorgänge 2.1 Informationsrecherche 2.3 Informationsbewertung 4.1 Medienproduktion und Präsentation

Biologie	<p>Ökosysteme und ihre Veränderungen</p> <p>2.1 Informationsrecherche</p> <p>4.1 Medienproduktion und Präsentation</p> <p>Evolutionäre Entwicklungen – Darwin und die Finken</p> <p>1.2. Digitale Werkzeuge (Tablets)</p> <p>2.2 Informationsauswertung</p> <p>2.1 Informationsrecherche</p>	<p>Entwicklungs- und Stoffwechselphysiologie</p> <p>Stationen eines Lebens (Embryologie / Altern)</p> <p>2.1 Informationsrecherche</p> <p>2.2 Informationsauswertung</p> <p>4.1. Medienproduktion und Präsentation.</p> <p>4.2 Gestaltungsmittel</p> <p>4.3 Quelldokumentation</p>		
GL	<p>Naturkatastrophen</p> <p>*2.1 Informationsrecherche</p> <p>*2.2 Informationsauswertung</p> <p>*4.1. Medienproduktion und Präsentation.</p>	<p>BO-Block: Berufe-Parcours</p> <p>*1.3. Datenorganisation</p> <p>*1.4. Datenschutz und Informationssicherheit</p> <p>*2.1 Informationsrecherche</p> <p>*2.2 Informationsauswertung</p> <p>*4.1. Medienproduktion und Präsentation.</p> <p>*5.3. Identitätsbildung</p>	<p>Mitwirken und Mitbestimmen in der Bundesrepublik Deutschland / Politik und Wirtschaft</p> <p>Migration in Europa</p> <p>*2.1 Informationsrecherche</p> <p>*2.2 Informationsauswertung</p> <p>*3.3. Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p> <p>*4.3 Quelleninformationen</p> <p>*5.2. Meinungsbildung</p> <p>*6.1. Prinzipien der digitalen Welt</p>	<p>Industrielle Revolution</p> <p>Imperialismus</p> <p>*2.1 Informationsrecherche</p> <p>*2.2 Informationsauswertung</p> <p>*4.1. Medienproduktion und Präsentation.</p> <p>*4.3 Quelleninformation</p>
AL	<p>Technik: Metalle unterscheiden, Stahlherstellung</p> <p>2.1 Informationsrecherche</p> <p>2.2 Informationsauswertung</p> <p>1.2 Digitale Werkzeuge (z.B. interaktiver Messschieber)</p>	<p>Ein Werkstück herstellen (Multibutler)</p> <p>TZ-Multibutler in 3 Tafelansichten</p> <p>4.1 Medienproduktion und Präsentation</p>	<p>HW: Umgang mit Lebensmitteln (Garverfahren)</p> <p>2.1 Informationsrecherche</p> <p>2.2 Informationsauswertung</p>	<p>HW: Umgang mit Lebensmitteln (Lebensmittelkennzeichnung)</p> <p>2.1 Informationsrecherche</p> <p>2.2 Informationsauswertung</p>
Religion	<p>Vorbilder / Vorgaben</p> <p>PPP zum Thema Vorbilder erstellen:</p> <p>4.1. Medienproduktion und Präsentation.</p>	<p>Propheten – Ich sehe etwas,...</p> <p>Prophetische Reden mit einer Podcast-App aufnehmen:</p> <p>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</p>	<p>Wunder</p> <p>Verschiedene Wundergeschichten in einer Online-MindMap verknüpfen:</p> <p>4.2 Gestaltungsmittel</p>	<p>Auf der Suche nach... Sehnsucht und Sucht</p> <p>Kirche in meinem Leben (Kirche vor Ort, Konfirmation, Firmung)</p> <p>Sektenrecherche:</p> <p>2.1 Informationsrecherche</p>

Philosophie	<p>Die Frage nach Recht, Staat und Wirtschaft (Arbeits- und Wirtschaftswelt) Video zu verschiedenen Berufen erstellen (Struktur-Legetechnik)</p> <p>4.1. Medienproduktion und Präsentation. 4.2 Gestaltungsmittel/ 1.2. Digitale Werkzeuge</p>	<p>Die Frage nach Ursprung, Zukunft und Sinn (Glück und Sinn des Lebens)</p>	<p>Die Frage nach Wahrheit und Wirklichkeit (Virtualität und Schein (u.a. In Bezug zur „Schönheit“))</p> <p>Showformate beurteilen/ Snapchat 5.3 Identitätsbildung, 2.4 Informationskritik</p>	<p>Die Frage nach Wahrheit und Wirklichkeit (Virtualität und Schein (u.a. In Bezug zur „Schönheit“)) Fakultativ: 7. Fragekreis: Ethische Grundsätze in den Religionen)</p>
Kunst	<p>“EinDruck findet AusDruck” - Druckgrafische Verfahren</p> <p>Analoge und digitale Druckverfahren 5.1. Medienanalyse</p>	<p>“Vom Raum zur Fläche” - Raumschaffende Verfahren</p>		
Musik			Instrumente IV	Rock trifft Klassik Die Stimme
Sport	<p>Leichtathletik Basketball</p>	<p>Gestalten mit Geräten (BallKoRo-BiCs, Rope-Skipping)</p>	<p>Kleine Spiele Hockey</p>	Volleyball
WPI DuG	Dada – Ein Gedicht (Wortsprache)	Dada – Ein Gedicht (Wortsprache)	Mensch und Arbeit (Musiksprache)	Rhythmusgeschichten (Musiksprache)
Französisch WP1	<p>Au-delà des frontières & amitié (L1)</p> <p>Mit Freunden chatten 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</p>	<p>Les Pyrénées & les échanges (L2+L3)</p> <p>Eine E-Mail bzgl. eines Austauschs verfassen 1.2 Digitale Werkzeuge 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</p>	<p>Quel boulot (L4)</p> <p>Einen Lebenslauf und ein Bewerbungsschreiben in Word aufsetzen 1.2 Digitale Werkzeuge 1.3 Datenorganisation</p>	<p>Rungis, la vie à l’envers (L5)</p> <p>Ein résumé in Word verfassen 1.2 Digitale Werkzeuge 1.3 Datenorganisation</p>
Französisch NF	<p>Maxime et Célia (L1) /</p>	<p>Chez Maxime (L2)</p> <p>Seine Familie und sein Zuhause beschreiben und mithilfe einer Collage illustrieren (z.B. App Canvas) 1.2 Digitale Werkzeuge 4.1 Medienproduktion und -präsentation 4.2 Gestaltungsmittel</p>	<p>Au collège (L3)</p> <p>Ein Video über den Schulalltag in Deutschland drehen 4.1 Medienproduktion und -präsentation 4.2 Gestaltungsmittel</p>	<p>Mes loisirs et moi (L4)</p> <p>Über seinen Umgang mit Medien reden 5.1 Medienanalyse 3.3 Kommunikations- und Kooperation in der Gesellschaft</p>

Jahresarbeitsplan J9, 20/21

Quartal Fach	August/September/Oktober	November/Dezember/Januar	Februar/März/April	Mai/Juni
Deutsch	Gib dem Müll den passenden Korb (schriftl. Typ 4b, HW) 2.1 Informationsrecherche	Lyrisches Berlin (Typ 4a) 1.2 Digitale Werkzeuge 4.1 Medienproduktion und Präsentation	Startklar für die Arbeitswelt – sich bewerben und Vorstellungsgespräche führen (mündl. Typ 3b) 1.2 Digitale Werkzeuge 4.1 Medienproduktion und Präsentation	Lektüre eines Jugendromans (Fokus u.a. sprachliche Mittel) 1.2 Digitale Werkzeuge 4.1 Medienproduktion und Präsentation
Englisch	Unit 3: Looking Forward (World of Work) 2.1 Informationsrecherche 4.1. Medienproduktion und Präsentation. 4.2 Gestaltungsmittel 5.3 Identitätsbildung	Unit 1: Life Down Under – Landeskunde Australien 4.1. Medienproduktion und Präsentation. 4.2 Gestaltungsmittel 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	Unit 2: Respect (Teenage World) 2.1 Informationsrecherche 2.3 Informationsbewertung 5.3 Identitätsbildung	Unit 4: Generation Like (Neue Technologien im Gesamtkontext Medien) 1.2 Digitale Werkzeuge 5.3 Identitätsbildung 6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Mathematik E-Kurs	Zufall und Wahrscheinlichkeit 1.2 Digitale Werkzeuge Lineare Gleichungssysteme 1.2 Digitale Werkzeuge	Potenzen und Wurzeln 1.2 Digitale Werkzeuge	Satz des Pythagoras 1.2 Digitale Werkzeuge Ähnlichkeit 1.2 Digitale Werkzeuge	Kreis und Zylinder 1.2 Digitale Werkzeuge
G-Kurs	Daten und Zufall 1.2 Digitale Werkzeuge Terme und Gleichungen 1.2 Digitale Werkzeuge	Zuordnungen und Funktionen 1.2 Digitale Werkzeuge Potenzen und Wurzeln 1.2 Digitale Werkzeuge	Satz des Pythagoras 1.2 Digitale Werkzeuge Kreise 1.2 Digitale Werkzeuge	Körper 1.2 Digitale Werkzeuge Prozent- und Zinsrechnung 1.2 Digitale Werkzeuge
Chemie	Stoffe, Stoffeigenschaften, Stoffgemische, Trennverfahren Reaktionsgleichungen 2.1 Informationsrecherche 2.3 Informationsbewertung 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.3 Quelldokumentation	Metalle und Metallgewinnung Elemente und ihre Ordnung – das Periodensystem 2.1 Informationsrecherche 2.3 Informationsbewertung 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.3 Quelldokumentation	Atomaufbau / Atommodelle (Dalton, Rutherford, Bohr) Kernkraft und Radioaktivität 2.1 Informationsrecherche 2.3 Informationsbewertung 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.3 Quelldokumentation	Ionenverbindungen Salze und ihre Eigenschaften 2.1 Informationsrecherche 2.3 Informationsbewertung 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.3 Quelldokumentation

Physik	Physikalische Größen Kräfte in Natur und Technik 2.2 Informationsauswertung	Einfache Maschinen	Energie, Leistung, Wirkungsgrad Elektrische Energieversorgung	Radioaktivität und Kernenergie 2.1 Informationsrecherche
GL	Der 1. Weltkrieg und seine Folgen 2.1 Informationsrecherche* 2.2 Informationsauswertung* 2.3 Informationsbewertung* 4.1 Produktion/Präsentation* 4.2 Gestaltungsmittel* 4-3 Quelledokumentation*	Klimawandel 3.1 Kommunikationsprozesse 3.3 Kommunikation in der Gesellschaft 4.1 Produktion/Präsentation* 4.2 Gestaltungsmittel* 5.2 Meinungsbildung 5.3 Identitätsbildung Weimarer Republik 4-3 Quelledokumentation*	Nationalsozialismus und 2. Weltkrieg 2.1 Informationsrecherche 2.3 Informationsbewertung 4-3 Quelledokumentation* 5.2 Meinungsbildung 5.3 Identitätsbildung	BO – Wirtschaft Globalisierung 2.1 Informationsrecherche* 2.2 Informationsauswertung* 2.3 Informationsbewertung* 4.1 Produktion/Präsentation* 4.2 Gestaltungsmittel* 5.2 Meinungsbildung
Religion	Arbeit und Freizeit One-minute-fly: 5.3 Identitätsbildung	Freundschaft, Liebe, Sexualität Foto-Love-Story: 4.2 Gestaltungsmittel	Wir leben in der einen Welt – Gerechtigkeit und Verantwortung #-Kampagne starten: 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	Vom Tod zum Leben (Passion) Kirche im Nationalsozialismus Quiz erstellen Filme zu Widerstandskämpfern: 2.2 Informationsauswertung 5.1 Medeanalyse
Philosophie	Fragenkreis Ursprung, Zukunft, Sinn Sterben und Tod	Frage nach dem Anderen Rollenverhalten, Gruppenverhalten, Interkulturalität (Homosexualität) Internetseiten gegen Homophobie (z.B. DFB) analysieren: 5.2 Meinungsbildung/ 5.3 Identitätsbildung	Frage nach dem guten Handeln Entscheidung und Gewissen	Fragenkreis Wahrheit, Wirklichkeit und Medien Quellen der Erkenntnis (Sinneswahrnehmungen, Descartes, Träumen) 6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Kunst	“Die Welt der Dinge” – Alltagsgegenstände unter der Lupe	“Botschaften in Schrift und Bild” - Layout, Fotografie Digitale Layouts und Fotografien erstellen, bearbeiten, Manipulation durch Medien 1.2 Digitale Werkzeuge 5.3 Identitätsbildung 6.1 Prinzipien der digitalen Welt		

Musik			Musikpraxis: aktuelles Stück Filmmusik / Vertonung eines Stummfilms	Musikpraxis: aktuelles Stück, Bassschlüssel Popmusik des 20. Jahrh. Avantgarde elektr. Postmoderne
Sport	Leichtathletik Le Parcours	Handball Ringen und Raufen	Sporthalle als Fitnessstudio Geräteturnen	Leichtathletik Badminton
WPI DuG	Masken, Requisiten, Kostüme, Kopfbedeckungen (Bildsprache) 2.1 Informationsrecherche* 2.2 Informationsauswertung* 2.3 Informationsbewertung* 3.3 Kommunikation und Koopera- tion in der Gesellschaft	Masken, Requisiten, Kostüme, Kopfbedeckungen (Bildsprache) 2.1 Informationsrecherche* 2.2 Informationsauswertung* 2.3 Informationsbewertung* 3.3 Kommunikation und Koopera- tion in der Gesellschaft	Licht, Bühnenbild, Szenen, Dar- stellerwechsel (Bereichsübergrei- fend) 2.1 Informationsrecherche* 2.2 Informationsauswertung* 2.3 Informationsbewertung* 3.3 Kommunikation und Koopera- tion in der Gesellschaft	Licht, Bühnenbild, Szenen, Dar- stellerwechsel (Bereichsübergrei- fend) 2.1 Informationsrecherche* 2.2 Informationsauswertung* 2.3 Informationsbewertung* 3.3 Kommunikation und Koopera- tion in der Gesellschaft
Französisch WP1	La France d'outre-mer (L1) Einen digitalen Steckbrief über ein anderes frankophones Land erstellen 1.2 Digitale Werkzeuge 4.1 Medienproduktion und - präsentation	J'y tiens à ma double culture (L2) Eine Internetrecherche anstellen 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung	Louis IX, Roi-Soleil (L3) Digitale Medien für eine Muse- umspräsentation verwenden 1.2 Digitale Werkzeuge 4.1 Medienproduktion und - präsentation	Strasbourg, capitale européenne (L4) Eine Internetrecherche zu EU- Mitgliedern anstellen 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung
Französisch NF	La magie de Paris (L5) Recherche zu Sehenswürdigkei- ten in Paris 1.2 Digitale Werkzeuge 4.1 Medienproduktion und - präsentation	Une fête à Montpellier (L6) Eine SMS formulieren 3.1 Kommunikations- und Koope- rationsprozesse	Planète Jeunes (L7) Eine Präsentation über einen Lieblingkünstler halten 2.1 Informationsrecherche 4.1 Medienproduktion und - präsentation 4.2 Gestaltungsmittel	Vacances en Bretagne (L8) Eine E-Mail über eine Reiseaus- kunft formulieren 3.1 Kommunikations- und Koope- rationsprozesse

Jahresarbeitsplan J10, 20/21

Quartal Fach	August/September/Oktober	November/Dezember/Januar	Februar/März/April	Mai/Juni
Deutsch	ZAP: Einen informativen Text verfassen (Typ2) Leseverstehen – ZAP simulieren)	Leben und Werk von Wolfgang Borchert, Trümmerliteratur / Lyrik der Nachkriegszeit (Typ 4a, GL)	Analyse eines Dramas: Der Besuch der alten Dame (Dürrenmatt) Vorbereitung ZAP	Textgestütztes Schreiben Leseverstehen ZAP: aus Texten Informationen ermitteln / vergleichen / deuten (Typ 4b)
Englisch	Gegenwart und Geschichte Südafrikas Sport als gesellschaftl. Bestandteil Recht und Unrecht im Mehrklassensystem 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 1.2 Digitale Werkzeuge (Sartphones, Tablets) 4.1 Medienproduktion und Präsentation <u>Wiederholung der conditional sentences III, sowie Wortschatzarbeit zu den Themen: „bullying“ und „black lives matter“</u>	Jugendliche an der Schwelle zum Erwachsenen Politisches Engagement Nachrichten verstehen Konsumverhalten, Berufe 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 1.2 Digitale Werkzeuge (Sartphones, Tablets) 4.1 Medienproduktion und Präsentation	Technologie und Umwelt Zukunftsvisionen diskutieren und erörtern 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 1.2 Digitale Werkzeuge (Sartphones, Tablets) 4.1 Medienproduktion und Präsentation	Wiederholung der Themeninhalte Zielgerichtetes Vorbereiten auf die ZAP 1.2 Digitale Werkzeuge (Sartphones, Tablets)
Mathematik E-Kurs	Quadratische Gleichungen und Funktionen 1.2 Digitale Werkzeuge	Pyramide, Kegel, Kugel 1.2 Digitale Werkzeuge	Exponentialfunktionen 1.2 Digitale Werkzeuge	ZAP – Vorbereitung Trigonometrie 1.2 Digitale Werkzeuge
G-Kurs	Potenzen und Wurzeln Terme und Gleichungen	Daten und Zufall 2.2 Informationsauswertung 2.3 Informationsbewertung 4.2 Gestaltungsmittel Dreiecke	Prozentrechnung 1.2 Digitale Werkzeuge Flächen	Funktionale Zusammenhänge Körper und Volumen
Chemie	Wiederholung: Bohr'sches Atommodell, Bindungsarten, Salze Mikroplastik im Fleur de Sel 2.1 Informationsrecherche 2.3 Informationsbewertung 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.3 Quelledokumentation	Säure und Basen pH-Wert Indikatoren 2.1 Informationsrecherche 2.3 Informationsbewertung 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.3 Quelledokumentation	Energieumsatz bei Stoffveränderungen Stoffe als Energieträger Petrochemie 2.1 Informationsrecherche 2.3 Informationsbewertung 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.3 Quelledokumentation	Organische Chemie Chemie der Kohlenwasserstoffe (Alkane, Alkene, Alkine, Alkanole) 2.1 Informationsrecherche 2.3 Informationsbewertung 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.3 Quelledokumentation

Biologie	Immunologie, Immunsystem, Hygiene, Bakterien, Keime, Pilze 2.1 Informationsrecherche 2.3 Informationsbewertung	Neurophysiologie, Sinnesorgane, ZNS, Bewegung 1.2 Digitale Werkzeuge 2.1 Informationsrecherche 2.3 Informationsbewertung	Genetik Verwandtschaft Erbkrankheiten 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4.1. Medienproduktion und Präsentation. 4.2 Gestaltungsmittel 4.3 Quelledokumentation	Evolution – Prozesse, Mechanismen Entwicklung des Menschen 4.1. Medienproduktion und Präsentation. 4.2 Gestaltungsmittel 4.3 Quelledokumentation
GL	Deutschland nach 1945 DDR / BRD - Ost/West *2.1 Informationsrecherche* *2.2 Informationsauswertung *2.3 Informationsbewertung *2.4 Informationskritik 5.2 Meinungsbildung	Kalter Krieg Terrorismus *2.3 Informationsbewertung *2.4 Informationskritik 5.2 Meinungsbildung	Eine Welt – ungleiche Welt Globalisierung *2.1 Informationsrecherche *2.2 Informationsaustausch *4.1 Medienproduktion & Präsentation *4.2 Gestaltungsmittel	Europa – anders betrachtet EU Aktiv in der Demokratie *2.1 Informationsrecherche *2.2 Informationsauswertung *3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse *3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft
AL	E-Technik Schaltpläne lesen und herstellen/ Elektronische Bauteile (er)kennen 2.1. Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4.1. Medienproduktion und Präsentation	Löten: einfache elektrische Schaltungen herstellen 2.1 Informationsrecherche 4.1 Medienproduktion und Präsentation	HW: Andere Länder – andere Sitten?! (Esskultur) 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4.1. Medienproduktion und Präsentation	HW: Die erste eigene Wohnung 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4.4 Rechtliche Grundlagen 5.3 Identitätsbildung
Religion	Die Bergpredigt Werbeplakat zum Jeses-Regierungsprogramm entwickeln: 4.2 Gestaltungsmittel	Die Bibel Projektarbeit Bibel: 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4.1. Medienproduktion und Präsentation.	Theodizee Fernöstliche Religionen Spin: God is a DJ Fernöststöiche Religionen – Präsentationen: 5.1 Medienanalyse 2.1 Informationsrecherche	Tod, Trauer und Passion Videoclips drehen zu Orten des Trauerns: 4.2 Gestaltungsmittel
Philosophie	Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien Quellen der Erkenntnis Erklärvideo zu Descartes, Locke, Kant 4.1. Medienproduktion und Präsentation. 4.2 Gestaltungsmittel/ 1.2. Digitale Werkzeug	Die Frage nach dem Selbst Leib und Seele (Freud)/ Werte und Normen Recherche zu Menschenrechten 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung	Die Frage nach dem guten Handeln Wissenschaft und Verantwortung (Klonen, Roboter) PowerPoint zu Robotern im Alltag 1.3 Datenorganisation/ 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse (kollaboriertes Arbeiten)/ 4.4 Rechtliche Grundlagen	Die Frage nach Recht, Staat und Wirtschaft Freiheit und Verantwortung (in den Rechtswissenschaften)

Kunst	Mensch und Architektur im Dialog	Dein Blick auf Kunst und Künstler 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 2.4 Informationskritik		
Musik			Musikpraxis: aktuelles Stück Der Bassschlüssel Popmusik des 20.Jahrh.	Die Avantgarde in der elektrischen Postmoderne
Sport	Leichtathletik	Volleyball Rückenschwimmen Sprung / Start	Gestalten Standorttanz Rettungsschwimmen	Vorbereitung: Triathlon
WPI DuG	Vernetzt – Wiederholung und Vertiefung der Bühnensprache	Individuelle Projekte	Individuelle Projekte	Individuelle Projekte
Französisch WP1	Paris dessine son avenir (L1) Eine Internetrecherche anstellen 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung	Les images qui s'accrochent (L2) Ein Plakat zu einer ausgewählten Kampagne erstellen, z.B. mit Canvas 4.1. Medienproduktion und Präsentation 4.2 Gestaltungsmittel	Festival de BD (L3) Saisis ta chance! Eine Internetrecherche zum Festival und Wandmalerei anstellen 2.1 Informationsrecherche	Voyage en Algérie (L5)
Französisch NF	En route pour l'Alsace (L1) Einen Fotoroman erstellen 1.2 Digitale Werkzeuge 4.2 Gestaltungsmittel	La France en fête (L2) Einen Flyer für den Auftritt einer Band erstellen 1.2 Digitale Werkzeuge 4.2 Gestaltungsmittel	Trois mois à Marseille (L3) Eine E-Mail verfassen 1.2 Digitale Werkzeuge 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	Le pays des trois langues (L4) Einen Steckbrief zu Belgien erstellen und präsentieren 1.2 Digitale Werkzeuge 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.2 Gestaltungsmittel

Jahresarbeitsplan EF, 20/21

Quartal Fach	August/September/Oktober	November/Dezember/Januar	Februar/März/April	Mai/Juni
Deutsch	<p>Gelungene und misslungene Kommunikation und ihre Darstellung in epischen Texten</p> <p>2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 3.1. Kommunikations- und Kooperationsprozesse 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</p>	<p>Fremdheitserfahrungen und ihre Darstellung in lyrischen Texten</p> <p>4.1. Medienproduktion und Präsentation.</p>	<p>Gesellschaftliche Verantwortung und ihre Darstellung in dialogischen Texten (Wissenschaftsdrama als Ganzschrift)</p>	<p>Medien und ihr Einfluss auf Sprache und Gesellschaft</p>
Englisch	<p>Teenage Dreams and Nightmares</p> <p>1.4.. Datenschutz und Informationssicherheit 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</p>	<p>Meeting people – online and offline Trailer zu Chancen und Risiken der digitalen Welt (I-Movie)</p> <p>1.2. Digitale Werkzeuge 4.1. Medienproduktion und Präsentation 5.2 Meinungsbildung</p>	<p>Getting involved – locally and globally</p> <p>2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung</p>	<p>Going places – intercultural encounters abroad</p> <p>5.3 Identitätsbildung 1.2. Digitale Werkzeuge</p>
Mathematik	<p>Wahrscheinlichkeiten Funktionen und ihre Eigenschaften</p> <p>1.2 Digitale Werkzeuge</p>	<p>Transformationen/ Änderungsarten</p> <p>4.1. Medienproduktion und Präsentation</p>	<p>Ableitung/ Funktionsuntersuchungen I</p> <p>1.2 Digitale Werkzeuge</p>	<p>Funktionsuntersuchungen II</p> <p>1.2 Digitale Werkzeuge</p>
Spanisch (neu)	<p>Sich und die Familie/Freunde vorstellen, Fragen stellen</p>	<p>Freizeitaktivitäten und Konsumverhalten spanischer Jugendlicher, einen Zeitplan erstellen</p>	<p>Eine spanische Stadt kennen lernen und einen Reiseführer verfassen, ein Land in Lateinamerika kennen lernen und vorstellen</p>	<p>Arbeitsleben in Deutschland und Spanien, Andalusien als autonome Region Spaniens</p>
Chemie	<p>Kohlenstoff und Kohlenwasserstoffe</p> <p>1.2. Digitale Werkzeuge (Tablets) 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung</p>	<p>Organische Stoffe in Natur und Technik</p> <p>1.2. Digitale Werkzeuge (Tablets) 1.2. Digitale Werkzeuge (Tablets) 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 5.2 Meinungsbildung</p>	<p>Reaktionsgeschwindigkeit und chemisches Gleichgewicht</p> <p>1.2. Digitale Werkzeuge (Tablets)</p>	<p>Kohlenstoffkreislauf und Klima</p> <p>1.2. Digitale Werkzeuge (Tablets) 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 5.2 Meinungsbildung 5.3 Identitätsbildung</p>

Physik	wird nicht erteilt			g
Biologie	<p>Cytologie I Praktikum: Herstellung von mikroskopischen Präparaten Vom Einzeller zum Vielzeller Zelldifferenzierungen 1.2. Digitale Werkzeuge (Tablets)</p>	<p>Cytologie II Bakterien Die Funktion des Zellkerns Die Zellmembran / Transportvorgänge 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4.1. Medienproduktion und Präsentation. 4.2 Gestaltungsmittel 4.3 Quelledokumentation</p>	<p>Stoffwechselphysiologie I Enzymatik: Bau und Funktion von Enzymen, Enzymreaktionen und -regulation 4.1. Medienproduktion und Präsentation. 4.2 Gestaltungsmittel 4.3 Quelledokumentation</p>	<p>Stoffwechselphysiologie II Energieumsatz: Zellatmung,, Glykolyse, Citronensäurezyklus, ATP-Synthese, Photosynthese</p>
Geschichte	<p>Erfahrungen mit Fremdsein in historischer Perspektive am Beispiel: Römer und Germanen 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4.1 Medienproduktion und Präsentation</p>	<p>Islamische Welt – christliche Welt: Begegnung zweier Kulturen</p>	<p>Menschenrechte in historischer Perspektive I 5.1 Medienanalyse 5.2 Meinungsbildung 5.3 Identitätsbildung</p>	<p>Menschenrechte in historischer Perspektive II</p>
Erdkunde	<p>Einführung in die Geographie 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4.1 Medienproduktion und Präsentation</p>	<p>Zwischen Ökumene und Anökumene: Lebensräume des Menschen in unterschiedlichen Landschaftszonen 4.1. Medienproduktion und Präsentation</p>	<p>Lebensgrundlage Wasser – zwischen Dürre ... 4.1. Medienproduktion und Präsentation. 5.2 Meinungsbildung</p>	<p>... und Überschwemmung 4.1. Medienproduktion und Präsentation. 5.2 Meinungsbildung</p>
SoWi	<p>Politische Strukturen, Prozesse und Partizipationsmöglichkeiten -Partizipationsmöglichkeiten in der Demokratie -Demokratiethoretische Grundkonzepte -Verfassungsgrundlagen des politischen Systems</p>	<p>Politische Strukturen, Prozesse und Partizipationsmöglichkeiten -Kennzeichen und Orientierung von politischen Parteien sowie NGOs -Gefährdung der Demokratie</p>	<p>Markwirtschaftliche Ordnung -Rolle der Akteure im System -Ordnungselemente und normative Grundannahmen -Marktsysteme und ihre Leistungsfähigkeit -Wettbewerbs- und Ordnungspolitik</p>	<p>Individuum und Gesellschaft -Sozialisationsinstanzen -Individuelle Zukunftsentwürfe -Verhalten von Individuen in Gruppen -Identitätsmodelle / Rollenmodelle -Soziologische Perspektiven zur Orientierung in Berufs- und Alltagswelt</p>

Pädagogik	Erziehung – Erziehungsbedürftigkeit und Erziehungsfähigkeit	Erziehung – Erziehung und Bildung im Verhältnis zu Sozialisation und Enkulturation Erziehung in verschiedenen kulturellen Kontexten 2.1. Informationsrecherche 2.2. Informationsauswertung 4.1. Medienproduktion und Präsentation	Lernen – Lernbedürftigkeit und Lernfähigkeit	Lernen – Selbststeuerung und Selbstverantwortlichkeit in Lernprozessen Lernvideos zu Klassischer und Operanten Konditionierung erstellen 1.2. Digitale Werkzeuge 3.1. Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen 4.1. Medienproduktion und Präsentation
Philosophie	Einführung in die Philosophie Erklärvideo zu Naturphilosophen: 4. Medienproduktion und Präsentation/ 1.2. Digitale Werkzeug/ 2.1 Informationsrecherche, 2.2 Informationsauswertung Einführung in die Anthropologie: Was ist der Mensch – im Vergleich zum Tier? 1.1 Medienausstattung 1.2 Digitale Werkzeuge	Einführung in die philosophische Ethik: Was soll ich tun? Strafen – Was darf der Staat? 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 3.4 Cybergewalt und -kriminalität	Einführung in die Erkenntnistheorie: Was kann ich wissen? 5.1 Medienanalyse 5.2 Meinungsbildung 5.3 Identitätsbildung 6.1 Prinzipien der digitalen Welt 6.2 Algorithmen erkennen	Einführung in die Metaphysik: Was darf ich hoffen? – Existiert Gott?
Religion	Wahrnehmung von Religion in unserer Zeit 2.1. Informationsrecherche 2.2. Informationsauswertung 2.3. Informationsbewertung	Die Bibel als Glaubenszeugnis 2.1. Informationsauswertung 2.2. Informationsbewertung 4.1. Quelldokumentation	Glaube und Naturwissenschaft im Dialog 1.2. Digitale Werkzeuge 4.1. Medienproduktion und Präsentation 5.2. Meinungsbildung	Grundlagen christlicher Ethik 1.2. Digitale Werkzeuge 2.1. Informationsrecherche 2.2. Informationsauswertung 2.3. Informationsbewertung 4.1. Medienproduktion und Präsentation 5.1. Meinungsbildung 5.2. Identitätsbildung

Kunst	Von der freien grafischen Gestaltung zum Gegenstand	Farbe – Das Bild der Wirklichkeit in der Malerei 2.1. Informationsrecherche 2.2. Informationsauswertung	Was ist Kunst? Bearbeitung der Frage an einem Motiv oder Gegenstand 2.1. Informationsrecherche 2.2. Informationsauswertung 5.2 Meinungsbildung	Expressive Gestaltungsmöglichkeiten durch Material, Farbe und Formen – Material, Farbe und Technik – Expressive Gestaltungsmöglichkeiten im medialen Vergleich Die plastische Form im Raum
Sport	Fitness / Aufwärmen in Theorie und Praxis 1.2 Digitale Werkzeuge 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 5.2 Identitätsbildung	Ausdauersportarten in Theorie und Praxis Torschusspiel: Basketball 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 5.1 Meinungsbildung 3.2 Kommunikation und Kooperationsregeln	Rückschlagspiele: Badminton / Volleyball Exkursion: Wasserski / Ski 2.1 Informationsrecherche 3.2 Kommunikation und Kooperationsregeln	Leichtathletik -Mehrkampf Theorie: Trainingslehre und Bewegungslehre 1.2 Digitale Werkzeuge 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung



Jahresarbeitsplan Q1, 20/21

Quartal Fach	August/September/Oktober	November/Dezember/Januar	Februar/März/April	Mai/Juni
Deutsch	Das Spannungsfeld zwischen Individuum und Gesellschaft im Spiegel des Theaters; Strukturell unterschiedliche Dramen aus unterschiedlichen historischen Perspektiven (modernes Drama: B. Brecht: Galileo Galilei) (GK, LK)	Das Spannungsfeld zwischen Individuum und Gesellschaft im Spiegel des Theaters; Strukturell unterschiedliche Dramen aus unterschiedlichen historischen Perspektiven (klassisches Drama: G.E. Lessing: Nathan der Weise) (GK, LK) 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.2. Gestaltungsmittel	Lyrik – Unterwegssein (Romantik bis Gegenwart (GK)) (Barock bis Gegenwart (LK))	Sprachvarietäten und ihre gesellschaftliche Bedeutung (GK/LK) Verhältnis von Sprache, Denken und Wirklichkeit (LK)

Englisch	American myths and realities: freedom and success 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 5.2. Meinungsbildung	Voices from African Continent Focus on Nigeria 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 5.2. Meinungsbildung 5.3. Identitätsbildung	Tradition and change in the multi-cultural British society 2.2 Informationsauswertung 2.3 Informationsbewertung 2.4 Informationskritik	The impact of Shakespearean drama on young audiences today: Study of film scenes 5.1. Medienanalyse 5.2. Meinungsbildung 4.1 Medienproduktion & Präsentation 4.2 Gestaltungsmittel 4.3 Quelledokumentation
Mathematik	Vektoren Geraden und Ebenen im Raum 1.2. Digitale Werkzeuge	Ganzrationale Funktionen 1.2. Digitale Werkzeuge	Integralrechnung / Exponentialfunktionen 1.2. Digitale Werkzeuge 4.2. Gestaltungsmittel	Wahrscheinlichkeitsrechnung / Statistik 1.2. Digitale Werkzeuge 4.2. Gestaltungsmittel
Spanisch	Kindheit in Lateinamerika	Andalusien: Ökotourismus und Landwirtschaft	Die Wirtschaftskrise in Spanien und ihre Konsequenzen	Die <i>Mapuches</i> , die indigene Bevölkerung in Chile
Chemie	Chemisches Gleichgewicht, Reaktionsgeschwindigkeiten Säuren und Basen in Alltagsprodukten: Konzentrationsbestimmung von Essigsäure in Lebensmitteln 1.2. Digitale Werkzeuge 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4. Medienproduktion und Präsentation	Säuren und Basen in Alltagsprodukten: Starke und schwache Basen 1.2. Digitale Werkzeuge 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung	Strom für Taschenlampe und Mobiltelefon Von der Wasserelektrolyse zur Brennstoffzelle 1.2. Digitale Werkzeuge 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 5.2. Meinungsbildung 5.3. Identitätsbildung	Korrosion vernichtet Werte Vom fossilen Rohstoff zum Anwendungsprodukt 1.2. Digitale Werkzeuge 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4. Medienproduktion und Präsentation 5.2. Meinungsbildung 5.3. Identitätsbildung
Physik	Einstein	Einstein	Einstein	Einstein
Biologie	Neuro- und Sinnesphysiologie Erklärvideos: 1.2. Digitale Werkzeug 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4. Medienproduktion und Präsentation	Neurophysiologie II Ethologie Klassische Genetik 1.2. Digitale Werkzeug 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4. Medienproduktion und Präsentation	Molekulargenetik Mutationen Verwandtschaften Gentechnik 1.2. Digitale Werkzeug	Humangenetik Genetische Beratung Stammbaumanalysen 1.2. Digitale Werkzeug 2.2 Informationsauswertung 4. Medienproduktion und Präsentation 5.2. Meinungsbildung 5.3. Identitätsbildung

Geschichte	Nationalismus, Nationalstaat, deutsche Identität im 19. Jh. 2.2 Informationsauswertung 2.3 Informationsbewertung 4.1 Medienproduktion & Präsentation 4.2 Gestaltungsmittel 4.3 Quelledokumentation	Moderne Industriegesellschaft zwischen Fortschritt und Krise	Vom Hochimperialismus zum ersten „modernen“ Krieg der Industriegesellschaft 2.4 Informationskritik 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung	Die Zeit des Nationalsozialismus – Voraussetzungen, Herrschaftsstrukturen, Nachwirkungen und Deutungen 2.2 Informationsauswertung 2.3 Informationsbewertung
Erdkunde	Landwirtschaftliche Produktion im Spannungsfeld von Ernährung und Versorgung einer wachsenden Weltbevölkerung 4.1 Medienproduktion und Präsentation	Markt- und exportorientiertes Agrobusiness als zukunftsfähiger Lösungsansatz? 4.1 Medienproduktion und Präsentation 5.2. Meinungsbildung	Wirtschaftsregionen im Wandel – Einflussfaktoren und Auswirkungen 4.1 Medienproduktion und Präsentation 1.2. Digitale Werkzeug	Förderung von Wirtschaftszonen - notwendig im globalen Wettbewerb der Industrieregionen? 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung
SoWi	Warum ist die Wirtschaft in Bewegung? Konjunkturzyklus / Grundlagen staatlichen Handelns	Der Staat als Akteur auf verschiedenen Feldern: Wirtschaftspolitische Handlungsmöglichkeiten im Blick	Grenzen des Wachstums (Spannungsfeld Ökonomie/Ökologie) Utopie der vollständigen Gleichheit	Klasse, Schicht, Milieu – Modelle der Gesellschaftswelt Alles bleibt anders? Wandel gesellschaftlicher Strukturen
Pädagogik	Blick auf das Modell kognitiver Entwicklung nach Piaget Bildungsprozess nach Gerd E. Schäfer Moralentwicklung nach Kohlberg 4.1. Medienproduktion und Präsentation 4.3. Quelledokumentation	„Lust und Frust“ - Eine pädagogische Sicht auf Modelle psychosexueller und psychosozialer Entwicklung: Freud und Erikson	Medienerziehung: Chancen und Risiken sozialer Netzwerke für die Identitätsentwicklung 5.1. Medienanalyse 5.2. Meinungsbildung 5.3. Identitätsbildung 5.4. Selbstregulierte Mediennutzung Interaktionistische Sozialisationsmodelle: Mead, Krappmann	Hurrelmanns Modell der produktiven Realitätsverarbeitung Erklärungen für Gewalt und pädagogische Handlungsmöglichkeiten (Rauchfleisch, Heitmeyer) 5.3. Identitätsbildung Systemische Sicht auf Familie
Philosophie	Das Selbstverständnis des Menschen - der Mensch als Natur- und Kulturwesen Das Verhältnis von Leib und Seele 1.1 Medienausstattung *1.2 Digitale Werkzeuge (benötigt i.d.R. Lizenzen) 6.1 Prinzipien der digitalen Welt *6.2 Algorithmen erkennen 6.4 Bedeutung von Algorithmen	Werte und Normen des Handelns – Grundsätze eines gelingenden Lebens, Nützlichkeit und Pflicht als ethische Prinzipien 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	Zusammenleben in Stadt und Gesellschaft – Gemeinschaft als staatsphilosophischer Legitimation, Konzepte von Demokratie und sozialer Gerechtigkeit 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	Geltungsansprüche der Wissenschaft – Erkenntnistheoretische Grundlagen und der Anspruch der Naturwissenschaften auf Objektivität 2.1 Informationsrecherche 2.3 Informationsbewertung 4.3 Quelledokumentation

Religion	<p>Das Zeugnis vom Zuspruch und Anspruch Jesu Christi</p> <p>1.2. Digitale Werkzeug (Smartphones, Tablets, Laptops)</p> <p>2.1. Informationsrecherche</p> <p>2.2. Informationsauswertung</p> <p>4.1. Medienproduktion und Präsentation</p> <p>4.3. Quelledokumentation</p>	<p>Kirche in ihrem Anspruch und Auftrag</p> <p>2.1. Informationsrecherche</p> <p>2.2. Informationsauswertung</p> <p>3.1. Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p> <p>4.4. rechtliche Grundlagen</p> <p>5.2. Meinungsbildung</p> <p>5.3. Identitätsbildung</p>	<p>Verantwortliches Handeln aus christlicher Motivation</p> <p>1.2. Digitale Werkzeug (Smartphones, Tablets, Laptops)</p> <p>2.1. Informationsrecherche</p> <p>2.2. Informationsauswertung</p> <p>5.1. Medienanalyse</p> <p>5.2. Meinungsbildung</p> <p>5.3. Identitätsbildung</p> <p>5.4. Selbstregulierte Mediennutzung</p>	<p>Die christliche Hoffnung auf Vollendung</p> <p>1.2. Digitale Werkzeug (Smartphones, Tablets, Laptops)</p> <p>2.1. Informationsrecherche</p> <p>2.2. Informationsauswertung</p> <p>5.1. Medienanalyse</p> <p>5.2. Meinungsbildung</p> <p>5.3. Identitätsbildung</p> <p>5.4. Selbstregulierte Mediennutzung</p>
Kunst	<p>Künstlerische Verfahren u. Strategien der Bildentstehung in individuellen u. gesellschaftlichen Kontexten in aleatorischen sowie zwei- u. dreidimensionalen kombinatorischen Verfahren bei <u>Max Ernst</u></p> <p>2.1. Informationsrecherche</p> <p>2.2. Informationsauswertung</p> <p>1.2. Digitale Werkzeug (Smartphones, Tablets, Laptops)</p> <p>4.1. Medienproduktion und Präsentation</p>	<p>Künstlerische Verfahren u. Strategien der Bildentstehung in individuellen u. gesellschaftlichen Kontexten in kombinatorischen Verfahren bei <u>Hannah Höch</u></p> <p>2.1. Informationsrecherche</p> <p>2.2. Informationsauswertung</p> <p>1.2. Digitale Werkzeug (Smartphones, Tablets, Laptops)</p> <p>4.1. Medienproduktion und Präsentation</p>	<p>Künstlerische Verfahren und Strategien der Bildentstehung in individuellen und gesellschaftlichen Kontexten als Konstruktion von Erinnerung in den Installationen und Objekten von <u>Louise Bourgeois</u></p> <p>2.1. Informationsrecherche</p> <p>2.2. Informationsauswertung</p> <p>1.2. Digitale Werkzeug (Smartphones, Tablets)</p> <p>4.1. Medienproduktion und Präsentation</p>	<p>Künstlerische Verfahren und Strategien der Bildentstehung in individuellen und gesellschaftlichen Kontexten als Konstruktion von Erinnerung in den Installationen und Objekten von <u>Louise Bourgeois</u> und anderen Künstlern</p> <p>2.1. Informationsrecherche</p> <p>2.2. Informationsauswertung</p> <p>1.2. Digitale Werkzeug (Smartphones, Tablets)</p>
Literatur	<p>Auswahl des Darstellungs- bzw. Präsentationsvorhabens</p> <p>2.1. Informationsrecherche</p>	<p>Bearbeitung</p>	<p>Bearbeitung und Umsetzung</p> <p>1.2. Digitale Werkzeug (Smartphones, Tablets, Laptops)</p> <p>4.1. Medienproduktion und Präsentation</p>	<p>Präsentation</p>
Sport	<p>Profilkurse</p>	<p>Profilkurse</p>	<p>Profilkurse</p>	<p>Profilkurse</p>

Jahresarbeitsplan Q2, 20/21

Quartal Fach	August/ September/Oktober	November/Dezember/Januar	Februar/März/April	Mai/Juni
Deutsch	GK: Tradition und Traditionsbrüche in der Literatur LK: Tradition und Traditionsbrüche in Literatur und Gesellschaft 2.1 Informationsrecherche	Spracherwerb – Instinkt oder Erziehung? Der Trafikant (Robert Seethaler) Spracherwerb – Wie kommt der Mensch zur Sprache? Der Trafikant (Robert Seethaler) 2.1 Informationsrecherche 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.2. Gestaltungsmittel	Die literarische Darstellung von Liebe als Ausdrucks des Zeitgeistes Die literarische Darstellung von Liebe als Ausdrucks des Zeitgeistes 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4. Medienproduktion und Präsentation	Lyrische Texte aus unterschiedlichen historischen Kontexten ABITUR Lyrische Texte aus unterschiedlichen historischen Kontexten ABITUR
Englisch				
Mathematik	Integralrechnung Wahrscheinlichkeit/ Statistik	Wahrscheinlichkeit: Bernoulli-Experimente Stochastische Prozesse- Übergangsmatrizen	Exponentialfunktion und die e-Funktion Zusammengesetzte Funktionen	ABITUR
Spanisch				
Chemie	Elektrochemie Elektrolyse, Protolyse Von der Galvanischen Zelle zur Brennstoffbatterie Ökologische Aspekte 1.2. Digitale Werkzeuge 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4. Medienproduktion und Präsentation 5.2. Meinungsbildung 5.3. Identitätsbildung	Wenn das Erdöl zu Ende geht Organische Verbindungen und Reaktionswege 1.2. Digitale Werkzeuge 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4. Medienproduktion und Präsentation 5.2. Meinungsbildung 5.3. Identitätsbildung	Maßgeschneiderte Produkte aus Kunststoffen Organische Verbindungen und Reaktionswege und organische Werkstoffe 1.2. Digitale Werkzeuge 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung	Bunte Kleidung Farbstoffe und Farbigkeit ABITUR 1.2. Digitale Werkzeuge 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4. Medienproduktion und Präsentation 5.2. Meinungsbildung 5.3. Identitätsbildung
Physik	Einstein-Gymnasium	Einstein-Gymnasium	Einstein-Gymnasium	Einstein-Gymnasium

Biologie	Molekulargenetik /Humangenetik Evolution (Grundlagen evolutiver Veränderungen) 1.2. Digitale Werkzeug 2.2 Informationsauswertung 4.Medienproduktion und Präsentation 5.2. Meinungsbildung 5.3. Identitätsbildung	Evolution Art und Artbildung Evolution des Menschen Stammbäume Evolution und Verhalten 1.2. Digitale Werkzeuge 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4.Medienproduktion und Präsentation 5.2. Meinungsbildung	Ökologie Umweltfaktoren und ökologische Kompetenz Dynamik von Populationen 1.2. Digitale Werkzeuge 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4.Medienproduktion und Präsentation 5.2. Meinungsbildung 5.3. Identitätsbildung	Ökologie Stoffkreisläufe und Energiefluss Mensch und Ökosysteme 1.2. Digitale Werkzeuge 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4.Medienproduktion und Präsentation 5.2. Meinungsbildung 5.3. Identitätsbildung ABITUR
Geschichte				
Erdkunde				
SoWi	Globale Strukturen und Prozesse -Internationale Friedens- und Sicherheitspolitik -Konfliktbewältigung und Friedenssicherung -Bedeutung von Menschenrechten und Demokratie -Merkmale, Dimensionen, Auswirkungen der Globalisierung	Globale Strukturen und Prozesse -Internationale Wirtschafts-Beziehungen -Wirtschaftsstandort Deutschland	Klasse, Schicht, Milieu – Modelle der Gesellschaftswelt Alles bleibt anders? Wandel gesellschaftlicher Strukturen	Abitur
Pädagogik				
Philosophie				
Religion	Der Mensch zwischen Freiheit und Verantwortung	Jesus von Nazareth, der Christus: Kreuz und Auferweckung	Der Auftrag der Kirche in einer sich wandelnden Welt	Gerechtigkeit und Frieden

Kunst	Künstlerisch gestaltete Phänomene als Konstruktion von Wirklichkeit in individuellen und gesellschaftlichen Kontexten im malerischen und grafischen Werk (1790-1825) von Francisco de Goya 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung	Künstlerisch gestaltete Phänomene als Konstruktion von Wirklichkeit in individuellen und gesellschaftlichen Kontexten im malerischen und grafischen Werk (1790-1825) von Francisco de Goya 1.2. Digitale Werkzeuge 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.2. Gestaltungsmittel	Künstlerisch gestaltete Phänomene als Konstruktion von Wirklichkeit in individuellen und gesellschaftlichen Kontexten in den fotografischen Werken von Thomas Struth 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung	Künstlerisch gestaltete Phänomene als Konstruktion von Wirklichkeit in individuellen und gesellschaftlichen Kontexten in den fotografischen Werken von Thomas Struth 1.2. Digitale Werkzeuge 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.2. Gestaltungsmittel
Sport	Profilkurse	Profilkurse	Profilkurse	Profilkurse