

# **Medienbildungskonzept (MBK) der Conventer Schule Rethwisch**

Regionale Schule mit Grundschule

Im folgenden Text werde zu einfacheren Lesbarkeit Abkürzungen benutzt:

MBK Medienbildungskonzept

SuS Schülerinnen und Schüler

LuL Lehrerinnen und Lehrer

# Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung und Zielsetzung.....	3
1.1 Perspektive Unterricht.....	3
1.2 Perspektive Bildung und Erziehung.....	3
1.3 Perspektive Eltern und Gesellschaft.....	4
2 Unsere Schule im Profil.....	4
2.1 Schulstandort und -profil.....	4
2.2 Schulorganisation und Beteiligte.....	4
3 Schul- und Unterrichtsentwicklung.....	5
3.1 Perspektive Unterricht.....	5
3.1.1 Aktueller Stand.....	5
3.1.2 Planung.....	6
3.2 Perspektive Bildung.....	6
4 IT-Ausstattung (Ist-Zustand) und Ausstattungsbedarf.....	7
4.1 Hardware.....	7
4.2 Software.....	7
5 Betriebs- und Service-Konzept.....	9
6 Fortbildungskonzept.....	10
7 Zeitplanung/Meilensteine.....	12
8 Evaluation.....	12
9 Anlage 1.....	13
9.1 Kompetenzübersicht.....	13
9.1.1 Grundschule.....	13
9.1.2 Regionalschule.....	14

## 1 Einleitung und Zielsetzung

Die digitale Welt nimmt einen großen Teil unseres Alltags- und Berufslebens ein. Wir wollen an unserer Schule den Schülern den sicheren, reflektierten und selbstbestimmten Umgang mit *digitalen Medien* ermöglichen und sie befähigen, diese zukünftig mitgestalten und erweitern können. Darüber hinaus ermöglichen digitale Medien neue Formen der Wissensvermittlung. Der Einsatz digitaler Medien im Unterricht dient dabei beiden Zielen. Die Sichtweisen der Lehrenden, der Lernenden, der Eltern und der Gesellschaft werden berücksichtigt.

### 1.1 Perspektive Unterricht

Der Einsatz von digitalen Werkzeugen (Software, digitale Medien, digitale Geräte) im Unterricht dienen vor allem der Veranschaulichung und Vertiefung von Lehrinhalten, aber auch der Motivation und dem Training des Umgangs mit digitalen Werkzeugen. Ein gleichberechtigter Zugang zu modernen digitalen Werkzeugen ist Voraussetzung für den Einsatz im Unterricht.

### 1.2 Perspektive Bildung und Erziehung

Die Fähigkeiten, digitale Medien und digitale Werkzeuge zu beherrschen und zu nutzen, werden den Erfolg im Berufs- und Privatleben bestimmen. Auch die Schule leistet einen Beitrag, die Herausforderungen zu meistern, die sich einerseits durch die neuen Möglich-

keiten der digitalen Welt und andererseits durch die sehr schnellen Veränderungen dieser digitalen Welt selbst ergeben. Dazu gehört die Vermittlung eines sicheren Umgangs mit digitalen Medien und Geräten und die Fähigkeit zur Selbstreflexion. Diese kann begleitend beim Einsatz von digitalen Werkzeugen im Unterricht beleuchtet und erlernt werden.

### 1.3 Perspektive Eltern und Gesellschaft

Schule sollte als eine fortschrittliche Institution wahrgenommen werden, die zwar traditionelle und fundiertes Wissen vermittelt, aber eben auch moderne Aspekte des Lebens. Dazu gehört auch eine moderne und fortschrittliche Präsentation der Schule selbst gegenüber Eltern und Gesellschaft. Dies umfasst neben äußerlich sichtbaren Merkmalen wie einer Internetseite und digitalen Kommunikationswegen auch modern gestaltete Prozesse, die digitale Werkzeuge nutzen an die Möglichkeiten der digitalen Welt angepasst sind.

## 2 Unsere Schule im Profil

### 2.1 Schulstandort und -profil

Daten der Schule	
Name der Schule	Conventer Schule
Nummer der Schule	5567; 75435126
Schulstandort/Adresse	Schulstraße 5, 18211 Rethwisch
Schulart	Regionale Schule mit Grundschule
Schulprofil und Homepage	<a href="http://www.schule-rethwisch.de">www.schule-rethwisch.de</a>

### 2.2 Schulorganisation und Beteiligte

Bereich	Personen
Schulleiter/in	Ria Mittelstädt
Stellv. Schulleitung	Jana Geißler
IT-Koordinator (Erstansprechpartner)	Ria Mittelstädt
Mitglieder Steuergruppe	Frau Johansson, Frau Wischnack, Herr Volke
Datenschutzbeauftragter	EGO-MV
Stellv. Datenschutzbeauftragter	André Volke

Die Steuergruppe besteht aus Kollegen der Grund- und Regionalschule. Darüber hinaus gibt es weitere Arbeitsgruppen, die sich mit den Themen der Digitalisierung beschäftigen (Notenprogramm, Lernplattform, Datenschutz, Administration, Webseite).

### 3 Schul- und Unterrichtsentwicklung

#### 3.1 Perspektive Unterricht

##### 3.1.1 Aktueller Stand

Regelmäßig werden die digitalen Tafeln neben ihrer Whiteboard-Funktion (inkl. Speicherung und mögliche Weiterentwicklung/Zurverfügungstellung der Tafelbilder) auch für digitale Inhalte (Audio und Video, Präsentation von digitalen Inhalten über den an die Tafel gekoppelten Lehrerlaptop etc.) verwendet. Dabei wird teilweise (fachspezifisch) auch die Lernplattform ItsLearning eingebunden. Die dazu notwendigen und technischen Ressourcen (Tablets, Computerraum) werden über ein digitales Planungstool (ItsLearning-Kalender) reserviert und verwaltet, sodass eine im Voraus planbare Nutzung der Technik für die Unterrichtsstunden möglich ist.

Seit dem Schuljahr 2022/23 hat sich der digitale Einsatz in unserem Unterricht deutlich intensiviert. Dank der Ausstattung aller Klassenräume mit digitalen Tafeln und der WLAN-Verfügbarkeit in der gesamten Schule können wir digitale Medien nun regelmäßig und vielfältig nutzen – sowohl punktuell als auch projektartig und zunehmend dauerhaft.

Die derzeitig dominierenden Unterrichtsszenarien an unserer Schule sind:

		nie	sehr selten	selten	häufig	sehr häufig
Punktuelleinsatz	digitaler Medien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	digitaler Werkzeuge	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Medienreflektion, -kritik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

		nie	sehr selten	selten	häufig	sehr häufig
Projektartige Arbeit mit	digitaler Medien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	digitaler Werkzeuge	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Medienreflektion, -kritik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

		nie	sehr selten	selten	häufig	sehr häufig
Dauerhafter Einsatz	digitaler Medien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	digitaler Werkzeuge	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Medienreflektion, -kritik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

##### 3.1.2 Planung

Unser Ziel ist es, diesen Fortschritt weiter auszubauen und digitale Werkzeuge noch stärker in den Unterricht zu integrieren. Für die kommenden Schuljahre 2025/26 und 2026/27

ist soll der dauerhafte Einsatz digitaler Werkzeuge in Richtung *häufig* verbessert werden, projektartige Arbeiten sollen in Richtung *häufig* ausgebaut werden. Verbesserungen im Lernerfolg sind der Maßstab für den Einsatz digitaler Medien und Werkzeuge.

Digitale Medien und Tools (eduPool, bettermarks, FWU-Mediathek, Mastertool) sind eher selten genutzt. Über Fortbildungen der Lehrkräfte soll die intensivere Nutzung im Unterricht ermöglicht und gefördert werden und bildet im Schuljahr 2025/26 einen Schwerpunkt.

Einsatz von digitalen Lehrbüchern: Auch im regulären Unterricht sollen digitale Lehrbücher eingesetzt werden. Aktuell wird in einigen Fächern bereits die BiBox genutzt. Dies soll weiter ausgebaut werden. Auch die Nutzung von digitalen Werkzeugen durch die Schüler im Unterricht soll dort noch stärker ausgebaut werden, wo sich damit positive Lernerfolge erzielen lassen. Den Umfang und die Art der Nutzung wird in den jeweiligen Fachschaften diskutiert und festgelegt.

Zu Themen im Umgang mit Medien, digitalen Diensten, Daten und digitalen Werken werden die Schüler aber auch Lehrkräfte geschult. Dies geschieht zum einen regelmäßig im Rahmen des Informatik-Unterrichts, aber auch in zusätzlichen Veranstaltungen:

- Polizei Mecklenburg Vorpommern
- Online-Veranstaltungen für Schüler bzw. Eltern zu rechtlichen Aspekten (z.B. Gesa von Schwerin)

## 3.2 Perspektive Bildung

In Anlage unseres Medienbildungskonzeptes werden die Dimensionen schulischer Medienbildung in den einzelnen Leit-Fächern mit den jeweiligen Jahrgangsstufen beschrieben. Seit dem Schuljahr 2022/23 erfolgte die schrittweise Umsetzung erfolgreich. Der Einsatz digitaler Medien findet nun regelmäßig statt und wird sowohl in punktuellen Phasen als auch bei projektartigen und dauerhaften Lernformen angewendet. Unser Ziel ist es, diesen Fortschritt weiterhin systematisch auszubauen und dabei alle Schülerinnen und Schüler aktiv in die digitale Lernwelt einzubinden.

Die Fachkonferenzen, die durch die Zuordnung als Leitfächer benannt sind, haben die digitalen Kompetenzen in die Fachpläne integriert und dabei die altersspezifischen Entwicklungsstufen berücksichtigt. Die aktuellen Rahmenpläne des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur, die mittlerweile für viele Unterrichtsfächer vorliegen, beinhalten ebenfalls diese Kompetenzen und unterstützen deren Umsetzung im Unterricht.

# 4 IT-Ausstattung (Ist-Zustand) und Ausstattungsbedarf

## 4.1 Hardware

Unsere Schule besteht aus drei Gebäuden, deren Grundsanierung 2013 erfolgte. Die Schule verfügt über einen Internetzugang, seit 2023 mit 1 GBit/sek (effektiv ≈950MBit/sek Down- und ≈190 MBit/sek Upstream).

Alle Unterrichtsräume sind mit digitalen Tafeln ausgestattet und verfügen über WLAN sowie weitere LAN-Anschlüsse. Wir verfügen über ein schulweites Netz mit getrennten

VLANS, einer Firewall (UTM), einem Windows-Domänen-Server (DNS, AD, Printserver, Fileserver für Ordnerumleitung), mehreren PCs (Linux, ebenfalls an AD der Domäne über Kerberos angebunden) in den Lehrerzimmern und jeder Lehrer verfügt über einen Laptop (Windows), der über den Domänen-Server per GPO administriert wird.

Darüber hinaus verfügt die Schule über je einen PC-Raum mit 25 Linux-PCs sowie 27 Windows 10-PCs und 60 Tablets.

## 4.2 Software

Schulweit	Verwaltung
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ItsLearning</li> <li>• FuxNoten</li> <li>• LibreOffice</li> <li>• DisplayShare (Tafelkopplung)</li> <li>• IST (ehem. Dr. Kaiser, Schutz- &amp; Steuersoftware)</li> <li>• Veyon (Didaktische Steuersoftware)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• FuxSchool (Stammdaten)</li> <li>• Indiware (Stundenplanung)</li> <li>• Lernwerkstatt 10</li> </ul>

		Ist	Soll
1	Breitbandanbindung	Mbit/s	Mbit/s
1.1	Breitbandanbindung	Upstream ≈190 Downstream ≈950	Upstream ≥200 Downstream ≥1000

		Ist	Soll
2	Raumsituation	Anzahl	Anzahl
2.1	Klassenräume mit LAN-Zugang	26	26
2.2	Klassenräume mit WLAN-Zugang	26	26
2.3	Lehrerzimmer WLAN	2	2
2.3	Cafeteria WLAN (Versammlungen z.B. Schulkonferenz etc.)	0	1

		Ist	Soll
3	Computertechnik und Peripheriegeräte	Anzahl	Anzahl
3.1	Computerräume (26 bzw. 24 Computerarbeitsplätze)	2	3
3.2	Klassenräume mit digitalen Tafeln	26	26

3.3	mobile Endgeräte (Tablets)	60	120
3.4	Laptops für Lehrer	40	45
3.5	Dokumentenkamera	10	10
3.6	Drucker	3 (+2)	5
3.7	Scanner	0(+2)	2
3.8	Hardwaretoken zur 2FA SSO	0	

		<b>Ist</b>	<b>Soll</b>
4	Geräte zur Medienproduktion	Anzahl	Anzahl
4.1	digitale Fotoapparate	1	2
4.2	digitale Video-Kameras	0	1
4.3	digitale Audio-Recorder	0	1

		<b>Ist</b>	<b>Soll</b>
5	Programme/Apps und Sonstiges	Lizenzen	Lizenzen
4.1	Office-Anwendungen	2 Computer-raumlizenzen	Schullizenz
	Libre Office	Auf allen Sys-temen instal-liert	kostenfrei
4.2	dynamische Geometriesoftware		kostenfrei
4.3	Worksheetcrafter		Schullizenz
4.4	Lernwerksatt 10	Schullizenz	Schullizenz
4.5	Weitere fachspezifische Programme nach Bedarf (Anton, Geogebra, Gimp, ...)		

		<b>Ist</b>	<b>Soll</b>
	Anwendungen/Dienste (Mediatheken, ...)	Lizenzen	Lizenzen
	FWU-Mediathek	0	Schullizenz
	BiBox	vereinzelt (fachabhängig)	Schullizenz

		<b>Ist</b>	<b>Soll</b>
	Interaktion/Kommunikation (Dateiablage, Cloud, ...)	Lizenzen	Lizenzen

	Itslearning	kostenfrei	kostenfrei
	Windows-Domänen-Server	1	1

## 5 Betriebs- und Service-Konzept

Für die Wartung der Servertechnik sowie der Lehrerlaptops und der Firewall und Intranet steht in einem begrenzten Rahmen die Fima Pepp-Computerservice GmbH, Rostocker Straße 116, 18236 Kröpelin zur Verfügung. Die notwendigen Vereinbarungen (Erreichbarkeit, Erstinformation, Auftragsauslösung, Vollzug) sind mit dem Schulträger verbindlich getroffen und schriftlich fixiert worden.

Auf Seiten der Schule steht Herr A. Volke als Erstansprechpartner zur Verfügung. Er ist sowohl für den Betrieb der Computerräume, Lehrerlaptops, Tafeln, Tablets, Server, Drucker und sonstigen Computer als auch die Administration (Betriebssysteme, Software) zuständig.

Umfang der regelmäßig anfallenden Arbeiten:

- Einrichtung, Wartung und Pflege der Rechnersysteme
  - Regelmäßige Wartung und Aktualisierung der gesamten Rechentechnik (Server, PCs in Computerräumen und Lehrerzimmer, Tafeln, Tablets, Laptops, Netzwerktechnik)
  - Installation von neuer Software sowie Lizenzmanagement
  - Reparatur- bzw. Wartungsarbeiten an Hard- und Software (mit garantierten Reaktionszeiten)
- 1st, 2nd und 3rd Level-Support (derzeit erfolgt ein Teil des 2nd Level-Supports durch die Firma Pepp)
- Informationssicherheit und Datenschutz
  - Erstellung bzw. Pflege des Konzeptes zur Informationssicherheit und zum Datenschutz
  - Überwachung und Durchführung von Datensicherungsarbeiten
  - Vergabe und Pflege von Kennwörtern, persönlichen Datenbereichen und Gruppenarbeitsbereichen

Darüber hinaus sind bei Änderungen und Erweiterungen der IT-Infrastruktur folgende Tätigkeiten zu erledigen:

- Planung
  - Bedarfserfassung auf der Grundlage der pädagogischen Anforderungen
  - Planung bzw. Anpassung der logischen und physikalischen Netzwerkstruktur
- Umsetzung
  - Installation und Konfiguration der notwendigen IT-Infrastruktur und Peripheriegeräte

- Konfiguration und Dokumentation des Schulnetzes
- Einweisung der Lehrkräfte in die Bedienung neuer Hard- und Software

## 6 Fortbildungskonzept

Der Fortbildungsbedarf wurde mit Hilfe eines Fragebogens sowie der Handreichung individuell für die Lehrkräfte der Schule ermittelt und zusammengefasst. Zusätzlich wurde im Rahmen der Förderung der digitalen Tafeln ein bestimmter Fortbildungsstand in digitalen Medien für alle Lehrkräfte nachgewiesen, um die Fördergelder zu sichern. Diese Maßnahmen bilden die Grundlage für die schulinterne Fortbildungsplanung, die auch weiterhin darauf abzielt, den sicheren und didaktisch sinnvollen Einsatz der digitalen Tafeln sowie anderer digitaler Medien im Unterricht zu fördern.

Zusammenfassung des Fortbildungsbedarfs:

Einschätzung der eigenen Kompetenz zur technischen Handhabung folgender Medien		Anzahl der jeweiligen Kompetenzgrade				Anzahl der jeweiligen Fortbildungsbedarfe				geplante strukturelle Zuordnung und organisatorische Reihenfolge der Qualifizierungsangebote
		sehr sicher	sicher	unsicher	sehr unsicher	sofort	mittelfristig	langfristig	kein	
Software stationär/mobil	Textverarbeitungsprogramm (z. B. Word)	2	15	10	10		20			
	Tabellenkalkulationsprogramm (z. B. Excel)	2	15	10	10		20			
	Präsentationsprogramm (z. B. PowerPoint)	2	15	10	10		10			
	Bildbearbeitungssoftware	5	15	9	8			10		
	Audio – Aufnahme und Audioschnitt	3	5	20	9			10		
	Video – Aufnahme und Videoschnitt	3	5	20	9			10		
Geräte	Scanner	12	18	5	3					
	Beamer	entfällt								
	Digitale/r Videokamera/ Fotoapparat	20	10	7						
	Dokumentenkamera	12	18	5	3					
	interaktive Tafel + Peripheriegeräte	15	17	5						
	Smartphone + Tablet	15	15	7						
Internet	Recherchieren mit Browsern	25	9	3						
	E-Mail-Account anlegen und nutzen	25	9	3						
	Download und Entpacken von Dateien	3	15	10	9			15		
	Homepage/Blog erstellen und pflegen									
	Online-Anwendungen (Banking, Booking, ...)	20	10	7						
Interaktives im Web (2.0)	Kommunizieren (Social Networks, Chats, Messenger, Audio-/ Videokonferenzen)	20	10	7						
	Freigeben und Teilen von Inhalten, Terminen, etc. (Clouds, Blogs, Social Networks, ...)	3	5	20	9					
	Kooperieren und Lehren mit Lernplattformen (ItsLearning)	12	20	5						
	Kollaborieren (TaskCards, Collabora)	2	10	22	3		25			

Einschätzung der eigenen Kompetenz zur technischen Handhabung folgender Medien	Anzahl der jeweiligen Kompetenzgrade				Anzahl der jeweiligen Fortbildungsbedarfe				geplante strukturelle Zuordnung und organisatorische Reihenfolge der Qualifizierungsangebote
	sehr sicher	sicher	unsicher	sehr unsicher	sofort	mittelfristig	langfristig	kein	
Erstellen von onlinebasierten, interaktiven Arbeitsblättern, Fragebögen, LearningApps	5	9	19	4		20			
Produzieren und Veröffentlichen in Video-, Audio- und Fotoportalen	3	5	20	9					
<b>Methodik und Didaktik</b>									
Filmbildung/Filmkritik									
Medien und Gesellschaft – Macht der Medien	-	-	-	-					
Online-Mediatheken im Fachunterricht	12	15	7	3		10			
Audio- und Videoprojekte	3	5	20	9					
Nutzung des Internets als Quelle und Wissensspeicher im Unterricht	27	5	3	2					
Lernen und Lehren mit interaktiven Medien	12	12	11	2	15				
Lernen und Lehren mit mobilen Medien	-	-	-	-					
Forschendes Lernen mit Medien	-	-	-	-					
Medienbasierte Unterrichtsmethoden (Web-Quest, Geocaching, Flipped Classroom, ...)	2	8	22	5			30		
Nutzung des Potentials von Medien zur Inklusion und zum Ausgleich von Heterogenität	2	7	22	6			20		
<b>Medienrecht und Prävention</b>									
Medienrecht im Internet (Urheber- und Lizenzrecht, Persönlichkeitsrecht, verbotene Inhalte, Hasskommentare)	18	14	5						
Kinder- und Jugendmedienschutz (z. B. Cybermobbing, Grooming, Fake News)	18	14	5						
Datenschutz als Bildungsaufgabe	3	7	25	2			25		
Datenschutz in der Schulverwaltung									
Big Data als Bildungsaufgabe	3	7	25	2		25			
Mediensucht									

## 7 Zeitplanung/Meilensteine

Termin	Meilenstein	Verantwortlich
10/2025	Beschluß zu MBK in Schulkonferenz	SL
11/2025	Umrüstung Tafeln (WLAN->LAN)	Steuerungsteam
12/2025	Beschaffung Klassensatz Laptops	Schulträger
01/2025	Erstellen eines RADIUS-Servers zur kontrollierten Bereitstellung von WLAN an Gäste/Schüler	Steuerungsteam
03/2026	Umrüstung Computerkabinett (Windows 10 auf Linux)	Steuerungsteam
09/2026	Evaluation und Fortschreibung MBK	Steuerungsteam
11/2025-06/2026	Fortbildungen	SL/Steuerungsteam

## 8 Evaluation

Die Schule verpflichtet sich, das Medienbildungskonzept in den Punkten der Weiterentwicklung der Unterrichtsszenarien, der Ausweitung des Kompetenzrahmens der KMK auf die Fächer und Jahrgangsstufen sowie die Fortbildungsvorhaben jährlich fortzuschreiben.

Die Nutzung der digitalen Tafeln, der Dokumentenkameras und der digitalen Lehrbücher wird regelmäßig evaluiert, um die pädagogische Wirkung zu überprüfen und Optimierungsmöglichkeiten für die Unterrichtspraxis zu identifizieren. Ziel ist es, die Medien gezielt einzusetzen, um den Lernfortschritt der Schülerinnen und Schüler bestmöglich zu fördern.

## 9 Anlage 1

### 9.1 Kompetenzübersicht

Es werden folgende medialen Kompetenzen an der Schule erworben

#### 9.1.1 Grundschule

In der Grundschule Rethwisch arbeiten die SuS regelmäßig mit einer Vielzahl digitaler Medien, die gezielt in den Unterricht integriert werden. Jede Unterrichtsstunde nutzt die Möglichkeiten der modernen digitalen Tafeln, sei es zum Abspielen von Filmen, zur Visualisierung von Inhalten mit digitalen Lehrbüchern oder zur Musikwiedergabe. Dokumentenkameras ermöglichen eine individuelle Präsentation von Arbeitsmaterialien. Tablets sind ebenfalls vorhanden und bieten perspektivisch weitere Einsatzmöglichkeiten. Zusätzlich wird das Lernen durch klassische Medien wie Kinderbücher, Zeitschriften und Sachbücher ergänzt, deren Bedeutung im Medienmix erhalten bleibt. Jede Lehrkraft verfügt über einen eigenen Laptop, der zur Vorbereitung und Durchführung des Unterrichts dient. Zudem lernen die Schüler weiterhin wichtige Regeln für den sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien. Der Grundschule stehe 40 Tablets zur Verfügung, die bedarfsgerecht in den Klassen eingesetzt werden.

#### *Kompetenzen:*

##### *Bedienen und Anwenden*

Die Schüler

- nutzen analoge und digitale Medien (z.B. Bücher, Arbeitshefte, digitale Tafeln, Tablets, CD, DVD) zur Motivation, Informationsgewinnung und aktiven Bearbeitung von Aufgaben. Dabei arbeiten sie interaktiv mit digitalen Tafeln und digitalen Aufgabenangeboten, wodurch ihre Medienkompetenz gestärkt und ihr Lernen auf vielfältige Weise unterstützt wird.
- wenden ab Klasse 4 Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (einfache Formatierungen, Rechtschreibhilfen, Einführen von Grafiken, Druckfunktion).
- wenden ab Klasse 4 Basisfunktionen des Internets an (Suchmaschinen, Recherchieren von Informationen)

##### *Informieren und Recherchieren*

Die Schüler

- formulieren ihren Wissensbedarf.
- recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bücherbusangeboten.
- entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.
- unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen.

##### *Kommunizieren und Kooperieren*

## Die Schüler

- tauschen sich über ihr eigenes Kommunikationsverhalten (Telefon, SMS, E-Mail, Chat) aus.
- entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.
- nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien.

## *Produzieren und Präsentieren*

### Die Schüler

- kennen unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z.B. Plakate, Steckbriefe)
- erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (ab Klasse 4 auch digitales Produkt).
- stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.

## *Analysieren und Reflektieren*

### Die Schüler

- schildern die eigene Medienerfahrung und erkennen daraus resultierende Möglichkeiten und Risiken für ihren Alltag.
- vergleichen altersgemäße Medienangebote und wählen sie passend aus.
- lernen unterschiedliche Ausdrucksmöglichkeiten von Film und Werbung kennen.

## **9.1.2 Regionalschule**

In der Regionalschule soll neben der Festigung und Weiterentwicklung der Kompetenzen im Umgang mit Printmedien, dargestellt werden, wie mit digitalen Medien umgegangen wird bzw. umgegangen werden soll.

### Ziele:

- Die Schüler sollen:
- Medien für das Lernen und Üben nutzen
  - Medien im Unterricht selbst produzieren
  - Medieninhalte kritisch reflektieren

### Kompetenzen:

#### *Bedienen und Anwenden*

- SuS kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien:
- Betriebssystem Windows
- Software: Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogramme, Tabellenkalkulationsprogramme und fachspezifische Programme
- Umgang mit der Hardware
- Umgang mit dem Internet

### *Informieren und Recherchieren*

- SuS recherchieren zielgerichtet und bewerten Informationen.
- nutzen von Suchmaschinen, Medienrecherchen
- Vergleichen und Bewerten von Informationsquellen, erkennen von unterschiedlichen Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhaltes
- Kennen und Anwenden von Zitierweisen und Quellenangaben von Texten

### *Kommunizieren und Kooperieren*

- SuS kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig.
- Verwenden von E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation
- verantwortungsbewusster Umgang mit Kommentaren und privaten Daten in Netz (Datenschutz, Persönlichkeitsrechte)
- Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen von Reaktionsmöglichkeiten
- Nutzen von altersgemäßen Medien (z.B. Wiki, Lernplattformen)
- Analysieren und Erkennen des Einflusses der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft

### *Produzieren und Präsentieren*

- SuS erarbeiten gemeinsam und allein Medienprodukte und präsentieren sie.
- Planen, Erstellen und Präsentieren eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Bildbearbeitung)

### *Analysieren und Reflektieren*

- SuS beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.
- Diskutieren des Stellenwerts von Medien und hinterfragen der Bedeutung für eine Gruppenzugehörigkeit
- kennen Altersbeschränkung für Filme, Spiele und soziale Netzwerke
- Diskutieren über Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums
- Erkennen von Unterschieden zwischen visuellen und realen Welten
- Grundkenntnisse über Grundregeln des Urheberrechts

## Anlage 1b – Medienbildungsmatrix (in Bearbeitung)

### Medienbildungsmatrix Grundschule

Kompetenzbereich Unterrichtsfach	Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren	Kommunizieren & Kooperieren	Produzieren & Präsentieren	Schützen & sicher Agieren	Problemlösen & handeln	Analysieren & Reflektieren
Deutsch	<p>legen einen Hefter an und führen diesen</p> <p>nutzen eine kindgerechte Suchmaschine (z.B. FragFinn, Hamster-kiste, Blinde Kuh)</p> <p>entnehmen Infos aus Büchern, Lernplattformen, Printmedien, Hörmedien</p> <p>arbeiten mit dem Wörterverzeichnis, dem Wörterbuch oder Lexika</p> <p>nutzen Möglichkeiten der Informationssuche in unterschiedlichen Medien</p> <p>Buchvorstellungen und Vorträge erarbeiten</p> <p>Bücherbus für schulische Zwecke nutzen</p>	<p>Durchführen einer Lesekonferenz</p> <p>äußern unsere Gedanken und Meinungen zu Texten in mündlicher und schriftlicher Form und tauschen sie mit anderen aus</p> <p>beraten Textentwürfe mit Partnern und überarbeiten Texte</p> <p>freies Schreiben</p> <p>Digitale Lerngemeinschaften über It's Learning =&gt; alle arbeiten an einem Dokument</p>	<p>Informationen raussuchen und einen Steckbrief oder Vortrag erarbeiten</p> <p>nutzen verschiedene Präsentationsformen und Medien zum Präsentieren ihrer Texte z.B. ein Plakat erstellen</p> <p>schreiben Texte lesbar und gestalten sie situations- und adressatengerecht</p> <p>Verwenden den Computer zum Texte schreiben</p> <p>präsentieren Lernergebnisse und benutzen dabei Fachbegriffe</p>	Wir üben mit der Website „Internet ABC“ den sicheren Umgang im WWW (fächerübergreifend mit Informatik ab Klasse 4)	<p>Anwendung digitaler und nichtdigitaler Nachschlagwerke</p> <p>Nutzen von Lernplattformen und Videoplattformen</p>	<p>ziehen Schlussfolgerungen aus Texten</p> <p>Wir bewerten Internetseiten</p>
Sachunterricht	Entnehmen Infos aus Lexika, Printmedien, kindgerechten Internet-seiten	<p>Plakatgestaltung</p> <p>Vorträge</p>	Gestaltung Plakate und Vorträge mit den verschiedensten Medien (Texte, Bilder)	/	<p>Kindgerechte Nutzung von digitalen Medien im Alltag</p> <p>Bibliotheksbesuche</p>	<p>Wirkung von Medien/Werbung untersuchen</p> <p>Medien in der Schule und in der Freizeit</p>
Mathematik	Lernprogramme zur Veranschaulichung nutzen	/	Interaktive Übungen und Arbeitsblätter	/	Nutzen von Lernplattformen und Videoplattformen	/

	(z.B. Mathe-tiger) Diagramme erschließen, auswerten		(z.B. Sofatutor)		men	
Informatik	Arbeit mit Textprogrammen	Chatfunktion It's Learning Kommunikationsregeln	Arbeit am Computer (Tastatur, Maus, Rechner, Bildschirm, Drucker)	/	/	/

## Medienbildungsmatrix Klasse 5

Kompetenzbereich Unterrichtsfach	Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren	Kommunizieren & Kooperieren	Produzieren & Präsentieren	Schützen & sicher Agieren	Problemlösen & handeln	Analysieren & Reflektieren
Deutsch	Informationen zu einem Thema in unterschiedlichen Medien suchen und vergleichen	persönliche E-Mails planen, verfassen und überarbeiten	Texte mithilfe digitaler Medien verfassen (Briefe, Beschreibungen)		Lernplattformen und Videoplattformen nutzen	digitale Rechtschreibtrainer verwenden
Informatik	Dateien öffnen und speichern  Anlegen eines Ordners  Internetrecherchen für die Präsentationen	Nutzen des Schülernetzwerks  Nutzen der Lernplattform (its learning)	Bildbearbeitung Raster- und Vektorgrafik (Paint, Gimp, Draw)  Erstellen von einfachen Präsentationen mit Texten, Grafiken und Bildern  Texte verfassen, bearbeiten und formatieren  Formatieren von Bildern  Erstellen von Bildausschnitten	sicherer Umgang mit Werken fremder Urheber	Markieren, kopieren, einfügen, ausschneiden und bearbeiten von Texten und Bildern  Nutzen von blockbasierter Programmierung (code.org, Scratch) Erstellen von einfachen Algorithmen Erstellen von eigenen kurzen Programmen (Scratch)	Inhaltliche Bewertung und Umgang mit Quellen von Internetrecherchen  Urheberrechte von Bildern im Internet
Mathematik	Erarbeitung Winkel mit einer Online-Software kennenlernen  Römische Zahlen  Angaben von Größen  Fahrplan  Daten suchen für statistische Erhebung  Diagramme und Grafiken  Arbeit mit Itslear-	Historische Aspekte bei der Entstehung von Größen und Einheiten  Beschreiben von Ablauf von z.B. Bahnfahrt mithilfe eines Fahrplans  Erstellen von Präsentationen in Gruppenarbeit zur Statistik	Darstellen am Zahlenstrahl  Römische Zahlen  Gebrochene Zahlen Darstellen, Vergleichen und Ordnen  Aufbereitung statistischer Werte in Tabellen  Geom. Abbildungen	Datenschutz bei Datensammlung	Nutzung Taschenrechner zur Ergebniskontrolle z.B. beim Rechnen mit natürlichen Zahlen  Geometriesoftware  Umgang mit dem Fahrplan  Nutzung von Übungssoftware	Auswertung statistischer Erhebungen

	ning					
Englisch	Informationen aus einem Internetchat entnehmen  Internetrecherche zu "Wie wohnt man in GB" Recherche zu den Themen Hobby und (Lieblings-) Tier	Übung des Schreibens von Nachrichten und des Führens von kurzen Diskussionen (über itslearning)  Integration von ausgewählten Onlineangeboten im Unterricht, z.B. Kahoot, classroom manager, Kreuzwörterrätsel, Quiz, Erklärvideos, songs (Youtube)	Fächerübergreifende Werkstatt "Wohnen" (En, D, AWT, Geo)  Interview zum Tagesablauf führen und Filmaufnahmen/Tonaufnahmen produzieren  Eine PPT/ Bildpräsentation zum Hobby erstellen; Lieblingstier vorstellen Entnehmen von Informationen aus Aushängen & selbst einen am PC gestalten  Digitale Einladungskarte zum Geburtstag	"Onlineshopping for a birthday party" (special present) thematisieren, Shoppingplattformen erfragen, Internet-Erfahrungsaustausch,  Konsum digitaler Medien im Alltag abfragen und Gefahren verdeutlichen	(Digitale) Nachschlagewerke bewerten und zur Recherche von dienlichen Vokabeln nutzen  Nutzung digitaler Lernplattformen und Apps zur Übung und Selbstkontrolle z.B. sofatutor, Babel, Seesaw, Pocketschool, Phase 6 etc.	Digitale Abstimmungen und Reflektionsphasen durchführen, z.B. mit dem QRCode-System oder über itslearning
Musik	Internetrecherche zu Komponisten und Instrumenten	Gemeinsames Singen/Musizieren  Nutzen der Lernplattform	Steckbrief/Plakat anfertigen  Musikaufnahme		Digitale Nachschlagewerke nutzen	Musik beschreiben
AWT	Werkzeuge und deren Funktionen recherchieren	Gegenseitiges unterstützen bei der Herstellung von Produkten	Präsentation der fertigen Produkte und Darstellung von Fertigungstechniken	Sicherer Umgang mit Werkzeugen	Probleme beim Herstellen von Produkten erkennen und Lösungen finden	Feedback und Bewertung anderer Produkte nach festen Kriterien
Geografie	Internetrecherche zu verschiedenen Regionen der Erde  Arbeiten mit Online-Karten	Nutzung von Itslearning /Videokonferenzen				Auswerten von Filmen
Klassenstunden				Cybermobbing und Internetsicherheit		
Elternabende				Cybermobbing und Internetsicherheit		



## Medienbildungsmatrix Klasse 6

Kompetenzbereich Unterrichtsfach	Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren	Kommunizieren & Kooperieren	Produzieren & Präsentieren	Schützen & sicher Agieren	Problemlösen & handeln	Analysieren & Reflektieren
Deutsch	Informationen zu einem Thema in unterschiedlichen Medien suchen und bewerten	förmliche E-Mails planen, verfassen und überarbeiten mittels Textverarbeitungsprogramm	Texte grafisch gestalten und dadurch ihr Textverständnis zum Ausdruck bringen (Kalenderprojekt)	Sachtexte: Texte zum Thema Mediennutzung nutzen	Lernplattformen und Videoplattformen nutzen	digitale Rechtschreibtrainer verwenden
Biologie	Internetrecherchen zum Thema: "Wirbeltiere und wirbellose Tiere"	Nutzen der Lernplattform Itslearning zur Kommunikation S-S, L-S	Präsentationen erstellen Informationen raussuchen und einen Steckbrief oder Vortrag erarbeiten		Lernplattformen und Videoplattformen nutzen	
Geschichte	Umgang mit Internetquellen und verschiedenen Medien  Gezielte Auswahl der richtigen Medien  Umsetzung von Lernaufträgen und anlegen eigener Organisationsübersicht (itslearning)	Nutzung der Lernplattform itslearning zur Kommunikation S-S, S-L  Videokonferenzen zur Unterrichtsbegleitung  Unterschiedlichste Präsentationsmöglichkeiten bei dem Projektarbeit zu den Hochkulturen (Onlinequiz, Comic, interaktive Lückentexte)	Anfertigung von Präsentationen in unterschiedlicher Form (Power Point Präsentation, Plakat)  Fächerübergreifendes Projekt EU (Deutsch/Geschichte/Geografie/Mathe)	Schulung der Medienkompetenzen durch die kritische Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Medien/ im Internet  Verantwortungsbewusster Umgang mit Informationen	Lernplattformen und Videoplattformen nutzen	Kritischer Umgang mit Onlinequellen, bewerten und auswählen
Mathematik	Mengenangaben als Brüche bei Nutzung in Rezepten  Datensuche für statistische Erhebung  Diagramme und Grafiken-Statistik  Arbeit mit itslearning	Übersicht von Eigenschaften und Sätze in Dreiecken und Vierecken erarbeiten	Mengendiagramme zu natürlichen Zahlen  Darstellen und Ordnen gebrochener Zahlen  Beispiele für Häufigkeiten und Wahrscheinlichkeiten  Eigenschaften und Sätze in Dreiecken und Vierecken in GA präsentieren  Darstellung von Schrägbildern und ermitteln von sichtbaren Kanten	Nutzung von Übungssoftware	Nutzung von Taschenrechner zur Ergebniskontrolle z.B. bei Teilbarkeit  Nutzung von Geometriesoftware, um Eigenschaften von geom. Figuren und Körpern zu untersuchen	
Englisch	Ablage von Informationen	Im sicheren Raum (itslearning)	Ein Hintergrundbild/Büh-	Im Rahmen des The-	(Digitale) Nachschla-	Digitale Abstimmun-

	<p>und Dokumenten im eigenen Ordner (itslearning)</p> <p>Training und Anwendung der Suche nützlicher Informationen zur Planung lebensnaher Aktivitäten im Ausland z.B. eines Trips nach London</p> <p>Virtueller Rundgang in London und Erkunden der Sehenswürdigkeiten</p>	<p>in Gruppen diskutieren, sich abstimmen, Inhalte austauschen und gemeinsam planen, Fragen stellen, sich helfen etc.</p> <p>In Videokonferenzen gemeinsam üben und sich gegenseitig unterstützen in Vorbereitung auf z.B. eine Präsentation, ein Rollenspiel, ein Dialog</p> <p>Integration von ausgewählten Onlineangeboten im Unterricht, z.B. Kahoot, classroom manager, Kreuzworträtsel, Quiz, Erklärvideos (Youtube)</p>	<p>nenbild digital gestalten/bearbeiten</p> <p>Ein/e Plakat/ PPT/ Text/ Steckbrief zu einem Idol/ Helden erstellen</p> <p>Einen Kalender zu den britischen Feiertagen erstellen</p> <p>Eine Geschichte in Word verfassen</p> <p>Scrapbook – Fotostory erstellen</p>	<p>mas "Dos and dont's" (U5) Thematisierung der Regeln im Alltag, in der Schule und im Internet</p> <p>Erarbeitung von Risiken, Grenzen und Chancen des Internets</p>	<p>gewerke zur Recherche von dienlichen Vokabeln nutzen</p> <p>Nutzung digitaler Lernplattformen und Apps zur Übung und Selbstkontrolle z.B. sofatutor, Babel, Seesaw, Pocketschool, Phase 6 etc.</p>	<p>gen und Reflektionsphasen durchführen, z.B. mit dem Barcode-System oder über itslearning</p> <p>Gegenseitiges Lesen und Feedback geben zu geschriebenen Texten in itslearning</p> <p>Eigene Ton und/oder Filmaufnahmen zur Übung und Verbesserung von Präsentationen</p>
Physik	<p>Lichtgeschwindigkeit, Spektrum, Finsternisse, Mondphasen, Optische Geräte</p> <p>Historische Betrachtungen zum Messen/ Messgeräte</p> <p>Arbeit mit itslearning</p>		<p>Präsentation Finsternisse, Opt. Geräte</p> <p>Sicher Umgang mit el. Strom</p>		<p>Sofatutor– Lernvideos z.B Finsternisse, Mondphasen; Strom; Schall</p> <p>Simulationen Modell der Stromleitung</p> <p>Schall und seine Eigenschaften</p>	
Musik	<p>Internetrecherche zu Komponisten und Instrumenten</p>	<p>Gemeinsames Singen/Musizieren</p> <p>Nutzen der Lernplattform</p>	<p>Steckbrief/Plakat anfertigen</p> <p>Musikaufnahme</p>		<p>Digitale Nachschlagewerke nutzen</p>	<p>Musik beschreiben</p>
AWT	<p>Werkzeuge und deren Funktionen recherchieren</p>	<p>Gegenseitiges unterstützen bei der Herstellung von Produkten</p>	<p>Präsentation der fertigen Produkte und Darstellung von Fertigungstechniken</p>	<p>Sicherer Umgang mit Werkzeugen und Plagiaten</p>	<p>Probleme beim Herstellen von Produkten erkennen und Lösungen finden</p>	<p>Feedback und Bewertung anderer Produkte nach festen Kriterien</p>
Geografie	<p>Internetrecherche zu europäischen Ländern</p> <p>Arbeiten mit Online-Karten</p>	<p>Nutzung von Itslearning /Videokonferenzen</p>	<p>Präsentationen europäische Länder</p>			<p>Auswerten von Filmen</p>

Informatik	Nutzung des Internet als Informationsquelle: - bei Problemen - bei Fragen (How to ...)	Abspeichern von Dateien in der Cloud (ItsLearning)	Texte ansprechend gestalten (z.B. Nutzung von Formatvorlagen, Formatierungsattributen unter Writer und Word)	Sicherer Umgang mit eMails und anderen Kommunikationskanälen (Chat, Signal, WhatsApp, TikTok etc.) – Gefahren, Risiken	Aufgabenstellungen selbständig unter Zuhilfenahme des Internet (Recherche, Wikipedia, Lernvideos) lösen lernen	Nutzung von Abstimmungstools (ItsLearning Umfrage)
Klassenstunden				Cybermobbing und Internetsicherheit		
Elternabende				Cybermobbing und Internetsicherheit		

### Medienbildungsmatrix Klasse 7

Kompetenzbereich Unterrichtsfach	Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren	Kommunizieren & Kooperieren	Produzieren & Präsentieren	Schützen & sicher Agieren	Problemlösen & handeln	Analysieren & Reflektieren
Deutsch	Nutzen von Suchstrategien bei der Recherche von Vorgangsbeschreibungen (Rezepten, Anleitungen)	Leserbriefe planen, verfassen und überarbeiten mittels Textverarbeitungsprogramm	Erstellen von Präsentationen, kurzen Ton bzw. Filmaufnahmen zur Informationsvermittlung/ Unterhaltung			Unterscheiden von Medientexten mit ihren speziellen Besonderheiten: Onlinezeitungen
Informatik	Speichern von geänderten Arbeitsständen, Versionierung, Backup	Austausch bei Partnerprojekten (Spieleprogrammierung) über ItsLearning	Präsentation von eigenen Arbeitsergebnissen (eigene Spieleprogrammierung, Gameplay präsentieren); Nutzung von Präsentationssoftware (Impress, Powerpoint)	Verschlüsseln von Dateien (Open-Source-Tool 7Zip) zum Komprimieren und Schützen bei eMail-Kommunikation	Nutzung von Tabellenkalkulationen (Calc, Excel) zur Datenanalyse und -auswertung sowie -darstellung (Diagramme)	Eigene Mediennutzung erkennen und reflektieren; Social Media, Computerspiele
Chemie	Internetrecherchen zum Thema: "Metalle und Nichtmetalle", "Aufbau eines Atoms" usw		Präsentationen erstellen Informationen raussuchen und einen Steckbrief oder Vortrag erarbeiten.		Lernplattformen und Videoplattformen nutzen	Ziehen Schlussfolgerungen aus Experimenten Experimente in einer Weise protokollieren, die eine nachträgliche Reproduktion der Ergebnisse ermöglicht
Biologie	Internetrecherchen zum Thema: "Verhütungsmethoden", "Mensch", "Gesunde Ernährung" usw.		Präsentationen erstellen Informationen raussuchen und einen Steckbrief oder Vortrag erarbeiten		Lernplattformen und Videoplattformen nutzen	
Mathematik	Internetrecherchen zum Thema: Anwendung von Prozent- und Zinsrechnung	Interaktive Aufgabenpools nutzen, z.B. zur Prozentrechnung	Erstellen von Präsentationen  Verschiedene Darstel-	Nutzung von Übungssoftware	Lernplattformen und Videoplattformen nutzen, Mathematik CD	

	Bedeutung der Zahl Pi	Auswertung von Darstellungsformen von Zuordnungen	<p>lungsformen von Zuordnungen</p> <p>Darstellung und Ordnen rationaler Zahlen</p> <p>Bedeutung der Zahl Pi</p>		<p>Nutzung von Taschenrechner</p> <p>Nutzung Geometrie-Software</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kreis, Linien am Kreis</li> <li>- Zeichnen von Dreiecken</li> <li>- Zeichnen von Körpern</li> </ul>	
Physik	<p>Tabellen zu Stoffdichten</p> <p>Anwendungsbeispiele zu Dichten auf der Baustelle</p> <p>Werte zur Gewichtskraft an verschiedenen Orten</p> <p>Mindmap zu Kräften</p> <p>Maßnahmen zur Verringerung bzw. Vergrößerung der Reibung</p> <p>Erde als Magnet</p> <p>Anwendungsbeispiele für kraftumformende Einrichtungen</p> <p>El. Leistungen verschiedener Geräte</p> <p>Arbeit mit itslearning</p>	Aufbau von Magneten	<p>Teilchenmodell</p> <p>Würdigung von Isaac Newton</p> <p>Nutzung von Übungssoftware</p> <p>Kraftumformende Einrichtungen</p>		Lernvideos und Lernplattformen zu verschiedenen physikalischen Inhalten nutzen	
Geschichte	<p>Umgang mit Internetquellen und verschiedenen Medien</p> <p>Gezielte Auswahl der richtigen Medien</p>	<p>Nutzung der Lernplattform itslearning zur Kommunikation S, S-L</p> <p>Videokonferenzen zur Unterrichtsbegleitung(big-</p>	Anfertigung von Präsentationen in unterschiedlicher Form (Power Point Präsentation, Plakat, Gankeriegang)	Schulung der Medienkompetenzen durch die kritische Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Medien/ im Internet	<p>Lernplattformen und Videoplattformen nutzen</p> <p>Verschiedene Online-Ressourcen kennen und</p>	Kritischer Umgang mit Onlinequellen, bewerten, auswählen und interpretieren

	Umsetzung von Lernaufträgen und Anlegen eigener Organisationsübersicht (itslearning)	bluebutton Unterschiedlichste Präsentationsmöglichkeiten zum Thema Mittelalter (Planspiel, Perspektivwechsel + Gegewartsbezug, regionale Projekte)	Fächerübergreifendes Projekt USA (Deutsch/ Geschichte/Geografie/ Mathe)	Verantwortungsbewusster Umgang mit Informationen	nutzen	
Geografie	Recherche mit Internetquellen und verschiedenen Medien  Gezielte Auswahl der richtigen Medien  Arbeit mit OnlineKarten	Kreuzworträtsel selbst erstellen über Itslearning kommunizieren Online Übungsprogramme gemeinsam nutzen	PowerPoint zu Themen in Russland Arbeit mit Excel zur Erstellung von Diagrammen Bevölkerungsentwicklung China Indien	Auseinandersetzen mit Videos	Nutzen von Nachschlagewerken, Digitale Lernplattformen Topografie anwenden	Onlinequellen aussuchen und bewerten z.B. Erdöl vom Golf
Englisch	Recherchen zu Themen: Sportarten, Sommercamp, Lieblingsband, - musik Blogs zum Thema "Useful devices"	Emails schreiben und auf Leserbriefe reagieren Ordering a takeaway Videokonferenzen Integration von Onlineangeboten im Unterricht, z.B. Kreuzworträtsel, Quiz, Erklärvideos, Songs (YouTube, Sofatutor, Antonapp)	PPT/ Poster/ Bilder zu Themen: Sportarten, Lieblingsmusik...	Texte über Cybermobbing, Bullying diskutieren und auswerten Diskussion zu Themen wie Computers – good or bad?, Useful devices, Digital footprint...	Nachschlagemöglichkeiten bewerten und zur Recherche von Lexik nutzen Verwendung digitaler Lernplattformen und Apps zur Übung und Selbstkontrolle (Sofatutor, Babel, ...)	Digitale Abstimmungen und Reflexionsphasen über Itslearning
Musik	Recherchen zu Gattungen und Epochen  Kennenlernen der verschiedenen Tonträger	Gemeinsames Singen/Musizieren  Nutzen der Lernplattform	Eigene Werbung (Anzeige oder Spot erstellen)		Nutzen von Nachschlagewerken, Lernvideos, social media  Erfassen von Aufgabenstellungen und verteilen der Aufgaben bei Gruppenarbeiten	Funktion von Musik in der Werbung erkennen  Musik beschreiben  Vor- und Nachteile der unterschiedlichen Tonträger erfassen  Erfassen der Komplexität einer Musicalproduktion
AWT	Materialeigenschaften recherchieren und Materialien bestimmten Funktionen zuordnen	Nutzen von Lernplattformen	Technische Zeichnungen erstellen  Produkte vermarkten	Plagiate erkennen und Produkte sichern	Technische Darstellung von Ideen  Produkte vermarkten	Feedback und Bewertung anderer Vorträge nach festen Kriterien



## Medienbildungsmatrix Klasse 8

Kompetenzbereich Unterrichtsfach	Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren	Kommunizieren & Kooperieren	Produzieren & Präsentieren	Schützen & sicher Agieren	Problemlösen & handeln	Analysieren & Reflektieren
Deutsch	Teilnahme am MADS-Zeitungsprojekt	Verfassen eines Kommentars	Einen Podcast zu einer Buchvorstellung produzieren			Filmausschnitte zu "Malala" vergleichen und bewerten
Informatik	Umgang mit Suchmaschinen; Macht der Suchmaschinen; KI als Suchmaschine	Informationsaustausch bei Partnerprojekten (Informatiksystem) über ItsLearning	Entwurfs/ der Spezifikation für ein Informatiksystem	Schutz von Daten vor fremden Zugriffen insbesondere bei Kommunikationsprotokollen z.B. bei IoT-Anwendungen	Aufgabenstellungen selbständig unter Zuhilfenahme des Internet (Recherche, Wikipedia, Lernvideos) lösen	Welche persönlichen Daten gebe ich preis (bei Social Media, Nutzung von Suchmaschinen -> Verknüpfung von Daten (Cookies)) Eigenen Umgang mit Internet reflektieren
Geschichte	Quellen erfassen Auswahl von richtigen Medien, historischen Informationsquellen	Internetrecherche für Vorträge nutzen Nutzung der Lernplattform	Präsentationen erstellen zu einem historischen Ereignis oder einer historischen Persönlichkeit		Möglichkeiten der Nutzung der Lernplattform erweitern	Unterschiedliche Anbieter von GE-Lernvideos auf youtube bewerten
Sozialkunde	mithilfe von aktuellen Nachrichten recherchieren	Erscheinungsformen von Hatespeech oder Mobbing erkennen und Schutzmöglichkeiten eruieren  Umfragen erstellen und auswerten	Regelungen zum Recht am eigenen Bild kennenlernen	Rechtsfragen des Alltags (Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum)		Videos in Youtube als Informationsquelle bewerten
Geographie	Umgang mit Suchmaschinen lernen, Auswahl von richtigen Medien, Wesentliches daraus erfassen Arbeit mit Online thematischen Karten	Live-Blogs und Chats als Medien nutzen um sich u.a. mit Naturraum und den Problemen Afrikas auseinander zu setzen	Präsentation ausgewählter Länder in gemeinsam erstellten Übersichten, PowerPoint erarbeiten		Nutzen von Nachschlagewerken, Lernvideos, Hörspiele analysieren z. B. zum Sahel Youtube	Analysieren von Lernvideos zu bestimmten Themen
Chemie	Internetrecherchen zum Thema: "Metalloxe im Alltag", "Metalle und ihre Bedeutung" usw		Präsentationen erstellen Informationen raussuchen und einen Steckbrief oder Vortrag erarbeiten		Lernplattformen und Videoplattformen nutzen	Ziehen Schlussfolgerungen aus Experimenten Experimente in einer Weise protokollieren, die eine nachträgliche

						Reproduktion der Ergebnisse ermöglicht
Biologie	Internetrecherchen zum Thema: " Heimische Samenpflanzen", usw		Präsentationen erstellen Informationen raussuchen und einen Steckbrief oder Vortrag erarbeiten		Lernplattformen und Videoplattformen nutzen Applikation Incognito zur Bestimmung der Pflanzen nutzen	
Mathematik	Internetrecherchen zu verschiedenen Themen, z.B. Satz des Pythagoras	Interaktive Aufgabepools nutzen	Präsentationen erstellen, Informationen für Vorträge suchen		Nutzen der Mathe CD, von Lernplattformen und Videoplattformen  Nutzen von Geometriesoftware zum Erkennen von Eigenschaften von Funktionen	
Physik	Simulation fließender Ladungen in verschiedenen Stromkreisen  Energiekosten vergleichen  Lichtgeschwindigkeit untersuchen  Arbeit mit itslearning	Beispiele für Volumenänderung von Körpern bei Temperaturänderung	Verschiedene Spannungsquellen  Regeln im Umgang mit el. Strom  Würdigung von Ampere; Volta; Ohm  Diagramme zeichnen  Optische Geräte im Vergleich		Lernvideos und Lernplattformen zu verschiedenen physikalischen Inhalten nutzen  Digitale Messgeräte nutzen	
Musik	Recherchen zu Gattungen und Epochen	Gemeinsames Singen/ Musizieren  Nutzen der Lernplattform  Social media auswerten, vergleichen	Erstellen von Präsentationen, kurzen Ton bzw. Filmaufnahmen zur Informationsvermittlung/ Unterhaltung		Nutzen von Nachschlagewerken, Lernvideos, social media  Erfassen von Aufgabenstellungen und verteilen der Aufgaben bei Gruppenarbeiten	Musik analysieren und bewerten  Gattungsmerkmale erkennen und Hörbeispiele zuordnen
AWT	Baustile recherchieren  Wohnungsanzeigen auf Internetplattformen	Wohnvorstellungen äußern und darstellen  Nutzen von digitalen	Gemeinsames Präsentieren (PPP)  Wohnraum abgrenzen und	Persönliche Daten bei Wohnungsanzeigen schützen und sicher weitergeben	Nutzen von Nachschlagewerken, social media, Youtube	Eigene Bedürfnisse / Wünsche erkennen und mit Angeboten des Wohnungsmarkts ana-

	analysieren Berufssteckbrief erstellen	Lernhilfen	zeichnerisch darstellen			lysieren Eigene Stärken und Schwächen kennenlernen
Englisch	Virtueller Rundgang New York/ Ausflugziele NYC Internetrecherche – Essgewohnheiten in verschiedenen Ländern, Fast Food... Recherchen zu Gründen für Auswanderung, Familienrecherchen Website zu Fairtrade – Infos entnehmen	Emails lesen, verstehen, beantworten Verkaufsgespräche/ Telefongespräche hören/ imitieren Statistiken zu Freizeitaktivitäten auswerten, über ein Fastfoodrestaurant schreiben Podcast: American Sports Kommunizieren über Itslearning Blogeinträgen - Infos entnehmen	PPT – Schulleben USA, Ausflugziele NYC, Hollywood/Film /Serie, vorstellen Digitale Dia- Show, Vortrag: Native Americans Planning a stay in California Filmclips zu verschiedenen Themen	Smartphones pros and cons – rules	Nutzen von Nachschlagewerken, Lernvideos, Youtube	Essgewohnheiten und Lebensweisen in verschiedenen Ländern und verschiedenen Epochen vergleichen und diskutieren
Französisch	Sich im Internet zu Traditionen und Bräuche in Frkr. Informieren  Recherchieren zu Sehenswürdigkeiten in Paris (Postkarte gestalten und schreiben)	Simulation eines Telefongesprächs  Blog- Einträge für Mitschüler verfassen, lesen und kommentieren  Einkaufsdialog gemeinsam aufnehmen oder per VK üben	Stammbaum/Steckbrief der Familie digital anfertigen  Präsentation einer TV-Wettervorhersage mit PPT und musikalischer Unterstützung  Fanbrief zum Thema "Mon héros" verfassen bzw. einen kreativen Videobeitrag produzieren  Stundenplan am PC schreiben und Räume der Schule aufzeichnen und beschriften	Gemeinsam informative und gut aufbereitete Websites zu verschiedenen Themen im Unterricht thematisieren, lesen und analysieren	Tastenkombinationen für frz. Akzente thematisieren, recherchieren und anwenden	Dialoge, Texte sowie Präsentationen anhand von Aufnahmen bzw. digitalen Aufzeichnungen analysieren und verbessern

## Medienbildungsmatrix Klasse 9

Kompetenzbereich Unterrichtsfach	Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren	Kommunizieren & Kooperieren	Produzieren & Präsentieren	Schützen & sicher Agieren	Problemlösen & handeln	Analysieren & Reflektieren
Deutsch	Literaturepochen erkunden Internetrecherche	Untersuchen von Kommunikationssituationen in der Literatur, im Internet, im privaten Raum	Bewerbungsschreiben digital verfassen	Dateien in Ordnerstruktur speichern und anwenden	digitale Nachschlagewerke nutzen	Argumente analysieren und reflektieren
Informatik	Bewertung von Informationsquellen; Sicherheit von Daten(speichern) in der Cloud	Kommunikation über Lernplattform	Arbeiten mit Textverarbeitung (Writer und Word) und Präsentationssoftware ( Impress und PowerPoint)	Grundlegende Abläufe der Kommunikation im Internet kennenlernen (Chancen und Risiken)	Aufgabenstellungen selbständig unter Zuhilfenahme des Internet (Recherche, Wikipedia, Lernvideos) lösen	Umgang mit Daten - wann und wie schützen - Authentizität von Daten erkennen und sicherstellen
Sozialkunde	Verschiedene Interquellen zu einem bestimmten Ereignis im Hinblick auf ihre Güte hinterfragen ("Fakenews")	Live-Blogs und Chats als Medien politischer Kommunikation analysieren (z. B. Twitter)  Wahl-O-Mat kennenlernen			Netzpoltik als politisches Handlungsfeld erkunden	Wahl- und Werbeplakate, Internetauftritte von Parteien analysieren und reflektieren
Chemie	Internetrecherchen zum Thema : "Säuren im Alltag", "Basen im Alltag" usw		Präsentationen erstellen Informationen raussuchen und einen Steckbrief oder Vortrag erarbeiten		Lernplattformen und Videoplattformen nutzen	Ziehen Schlussfolgerungen aus Experimenten Experimente in einer Weise protokollieren, die eine nachträgliche Reproduktion der Ergebnisse ermöglichen
Biologie	Internetrecherchen zum Thema: "Bioindikatoren", Gleichwarme und wechselwarme Tiere" usw		Präsentationen erstellen Informationen raussuchen und einen Steckbrief oder Vortrag erarbeiten		Lernplattformen und Videoplattformen nutzen Applikation Incognito zur Bestimmung der Pflanzen nutzen	
Geschichte	Internetrecherchen/ Suchstrategien zum Thema "Kolonialismus und	Erkennen der unterschiedlichen Strömungen in der Gesellschaft, z. B. Rassismus/	Präsentationen erstellen zu historischen Ereignissen/ Persönlichkeiten		Lernplattformen und Videoplattformen nutzen	Analyse von Filmausschnitten – Einordnung in den histo-

	Imperialismus"	Militarismus				rischen Kontext
Mathematik	Internetrecherchen zum Thema: Anwendung von Strahlensätzen und quadratischen Funktionen	Arbeit mit der CD des Mathelehrbuches, Interaktive Aufgabenpools nutzen	Erstellen von Präsentationen bedeutender Mathematiker, Erstellen von Arbeitsblättern zu Funktionen		Lernplattformen und Videoplattformen nutzen, zum Beispiel für Berufseingangstests	Statistische Aussagen bewerten
Physik	Internetrecherchen zu verschiedenen Themen, zum Beispiel Radioaktivität/ Kraftwerke		Präsentationen erstellen: Nutzen und Gefahren radioaktiver Strahlung		Nutzen von Lernplattformen und Videoplattformen	Schlussfolgerungen aus Experimenten ziehen, Protokolle
Französisch	Ablage von Informationen und Dokumenten im eigenen Ordner (itslearning)  Virtueller Rundgang in Montpellier und Erkunden der Stadt  Landeskundliche Internetrecherche zu den Städten Frankreichs	Im sicheren Raum (itslearning) in Gruppen diskutieren, sich abstimmen, Inhalte austauschen und gemeinsam planen, Fragen stellen, sich helfen etc.  In Videokonferenzen gemeinsam üben und sich gegenseitig unterstützen in Vorbereitung auf z.B. eine Präsentation, ein Rollenspiel, ein Dialog	Ein Hintergrundbild/Bühnenbild digital gestalten/bearbeiten  Einkaufsdialog filmen und präsentieren  Einen Comic online lesen und selbst entwerfen  Erstellen eines Flyer oder Website zu einer frz. Stadt  Simulation eines Telefongesprächs/Aufnahmen der Unterhaltung	"Ados en réseaux"  Internetgewohnheiten frz. Jugendlicher  Profil für ein soziales Netzwerk erstellen (Aussehen, Charakter, Vorlieben etc.)  Interview zu verschiedenen Themen (Cybermobbing, Hacker, Chancen und Gefahren...)  Seinen digitalen Fußabdruck hinterfragen	(Digitale) Nachschlagewerke zur Recherche von dienlichen Vokabeln nutzen  Nutzung digitaler Lernplattformen zur Übung und Festigung von Vokabular, Grammatik und Aussprache	Eigene Ton- und Filmaufnahmen analysieren, bearbeiten, verbessern
Musik	Entstehung und Entwicklung Rock/Pop  Musik und Geschäft	Bedeutung von Social Media, Streamingdiensten  Zusammenhang Kultur und Gesellschaft	Erstellen von Präsentationen, kurzen Ton bzw. Filmaufnahmen zur Informationsvermittlung/ Unterhaltung  playlists	Eigene playlist erstellen  Sicherer Umgang mit den Neuen Medien	Nutzen von Nachschlagewerken, Lernvideos, social media  Erfassen von Aufgabenstellungen und verteilen der Aufgaben bei Gruppenarbeiten	Musik analysieren und bewerten  Stilmerkmale erkennen und Hörbeispiele zuordnen  Zusammenhang zwischen gesellschaftlicher Situation und musikalischer Entwicklung reflektieren
Englisch	Recherche zur Geschichte, Landesteilen, Sehenswürdigkeiten Australiens	E-mails und Sachtexten Informationen entnehmen (z. B. Geschichte Australiens und	PPT – Teile Australiens/Sehenswürdigkeiten Werbeplakate schreiben und ge-	Mobbing/Bullying im Internet/Telefonate mit einer Helpline	Verfassen und Diskutieren von Verhaltensregeln in der Schule	Besprechen und Analysieren der Musik der Aborigines;

	ens; Biografische Texte "Aborigines"; Recherche zu Extremsportarten, Stellenanzeigen, gesunde Ernährung, Essstörung und globale Erwärmung	der Aborigines); auf E-Mails reagieren, Filmclips zu Australien; Blogs zum Thema "Friendship" verstehen, reagieren, Ratschläge geben, Emails verfassen Beratungsgespräche: Helping each other Anrufe bei einem Beratungsdienst verstehen und reagieren; Radiosendungen, Radiointerviews, Lieder zu verschiedenen Themen verstehen;	stalten PPT Extremsportarten bzw. Reisebericht Rezepte / Essstörungen vorstellen Vorstellungsgespräche		und im Internet Sensibilisieren für Befindlichkeiten	allgemeine Kaufgewohnheiten und Zielen von entsprechenden Rückschlüssen für eigenes Kaufverhalten
AWT	Praktikumsbetriebe erkunden / finden  Ausbildungsmöglichkeiten im Land MV	Betriebe anschreiben  Inhalte gemeinsam austauschen und erstellen	Lebenslauf und Geschäftsbriefe erstellen  Praktikumsbericht schreiben und Praktikumsplatz vorstellen (PPP)  Lernvideo erstellen "Regeln für das erste Vorstellungsgespräch"	Eigenes Gedankengut schützen und sicher online verwalten	Zielgerichtete Online-suche und Zurechtfinden auf Internetseiten zur BO	Eigene Berufswünsche mit den realen Anforderungen abgleichen
Geographie	Internetrecherchen/ Suchstrategien zum Thema "Bedeutung der Meere"u.a.	Live-Blogs und Chats als Medien zum Thema naturräumliche Gestaltung – Schutz unserer Erde z. B. Friday for future Bewegung	PowerPoint zum Thema Ostsee Excel zur Erstellung von Diagrammen Erstellen eines Flyer Schutz der Meere	Daten schützen lernen	Nutzen von Hörspielen zu Problemen nachhaltige Nutzung unserer Ressourcen Nachschlagewerken, Lernvideos, YouTube	Statistische Aussagen bewerten und einordnen

## Medienbildungsmatrix Klasse 10

Kompetenzbereich Unterrichtsfach	Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren	Kommunizieren & Kooperieren	Produzieren & Präsentieren	Schützen & sicher Agieren	Problemlösen & handeln	Analysieren & Reflektieren
Deutsch	Recherchieren im Rahmen der Prüfungsvorbereitung Öffentliche Bibliotheken nutzen	Adressatenbezogene verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden	Anwenden von Kriterien zum formalen Aufbau von Handouts und Präsentationen	Internet als Ort der Manipulation kennen und aufdecken	digitale Nachschlagewerke nutzen Strategien zur systematischen Fehlersuche	Informationen analoger und digitaler Medien selektiv und themenbezogen auswerten
Informatik	Recherchieren und bearbeiten von Texten (Drehbuch, Planung)	Zusammenarbeit über its learning bei der Erstellung der Medienprodukte	Medienprodukte entwickeln – Planung und Durchführung (Audio, Video, Präsentation)	Sicherer Umgang mit Geräten (Kamera, Videorecorder, Audioaufnahmen) für die Erstellung der Medienprodukte Rechtliche Aspekte beim Erstellen von Bild-&Tonaufnahmen		Umgang mit Quellen, und Urheberrechten  Probleme mit Plagiaten  Auswirkungen der Digitalisierung – Chancen, Risiken, Rückschlüsse für eigene Verhalten  Medien analysieren (Autentizität)  Wirkung von Medien reflektieren
Geschichte	Quellen erfassen  Recherche zu historischen Themen für Präsentationen/ mündliche Prüfung		Produkt für historischen Wettbewerb planen, gestalten, präsentieren	Internet als Ort der politischen Manipulation und Geschichtsfälschung kennen und aufdecken		
Geografie	Internetrecherche zum Thema "Globale Probleme" und Europäische Union"	Arbeit mit physischen und thematischen Online-Karten Topographisches Übungsmaterial anwenden und gemeinsames Erstellen	Power Point Global Players gestalten Interview /Video planen Zum Thema Vielseitiges Europa Umfragen- EU heute	Chancen und Risiken der Kommunikation im Internet zu verschiedenen Themen wie Bev. Wachstum Unterernährung usw.		Bedeutung der digitalen Medien für das Fortschreiten der Globalisierung analysieren und bewerten
Sozialkunde	Internetrecherche z. B zum Thema "Chancen und Risiken des gemeinsamen Europas?"	Simulation politischer Entscheidungsprozesse/Entwicklung von Zukunftsszenarien			Digitale Angebote der Bpb nutzen und auswerten	Bedeutung digitaler Medien für die politische Meinungsbildung nutzen
Chemie	Internetrecherchen zum Thema: "FCKW und ih-		Präsentationen erstellen Informationen raussuchen		Lernplattformen und Videoplattformen nut-	Ziehen Schlussfolgerungen aus Experimenten

	re Bedeutung im Alltag", "Polymere" usw		und einen Steckbrief oder Vortrag erarbeiten		zen	Experimente in einer Weise protokollieren, die eine nachträgliche Reproduktion der Ergebnisse ermöglicht
Biologie	Internetrecherchen zum Thema: "Erblich bedingte Krankheiten", "Infektionskrankheiten" usw		Präsentationen erstellen Informationen raussuchen und einen Steckbrief oder Vortrag erarbeiten		Lernplattformen und Videoplattformen nutzen	
Mathematik	Internetrecherchen zu den Themen: Trigonometrie und geometrischen Körpern	Itslearning als Plattform nutzen zur Vorbereitung auf die Abschlussprüfung, Interaktive Aufgabenpools nutzen	Erstellen von Präsentationen		Lernplattformen nutzen für die Prüfungsvorbereitung	
Physik	Internetrecherchen zum Thema: Mechanik/Dynamik/ Bewegungen		Erstellen von Präsentationen und Steckbriefen		Lernplattformen und Videoplattformen nutzen	
Französisch	Internetrecherchen zum Thema "le festival de Cannes"; der Stadt Nantes  Eigenständiges Suchen von Erklärvideos und Aneignung von verschiedenen Inhalten		Ein Hintergrundbild/Bühnenbild digital gestalten/bearbeiten  Erstellen einer PPT zu einer frz. Stadt	Vergleichen digitaler Hilfsangebote zum Nachschlagen und Lernen sowie Erfahrungsaustausch	(Digitale) Nachschlagewerke zur Recherche von dienlichen Vokabeln nutzen  Nutzung digitaler Lernplattformen zur Übung und Festigung von Vokabular, Grammatik und Aussprache	
Musik	Neue Formen der Musik und die Verwendung neuer technischer Errungenschaften in der Neuen Musik erarbeiten	Gemeinsames Singen/Musizieren  Nutzen von Plattformen	Eigenes Komposition eines Minimalmusik-Stückes	Sicherer und eigenständiger Umgang mit digitalen Medien	Instrumente und Stimme richtig und wirkungsvoll einsetzen	Musik analysieren und bewerten  Anliegen und Prinzipien der Neuen Musik verstehen
AWT	Onlinerecherche zu Wirtschaftssystemen und Umgang mit Geld  Kredite online vergleichen	Inhalte gemeinsam austauschen und erstellen	Schaubild / Checkliste erstellen für Kreditneulinge	Erkennen von passenden und seriösen Stellenangeboten	Einsetzen von Lösungsstrategien und Entscheidungstechniken	Jobangebote und Verträge analysieren
Englisch	Recherche zum Thema "Global language" "Outsourcing" "Rules of English in different coun-	Interview, Jobinterview Schreiben eigener Lebensläufe sowie Bewerben auf Stellenangebote	PPT/Bilder über einen internationalen Star PPT/Bilder über eine Naturkatastrophe	Unterscheiden von seriösen und unseriösen Nachrichtenquellen im Internet und im Fernseh-	Nutzen der Lernplattform für die Prüfungsvorbereitung, Verweis auf Links und	Analyse des Informationsgehaltes von Nachrichten

	<p>tries"  Recherche zu Lebensläufen und Stellenangeboten  Umweltprobleme, Naturkatastrophen</p>	<p>Reflektion über itslearning;  Film über teenage problems  – Probleme diskutieren, Ratschläge erteilen am Beispiel des Films "Juno" und Rückschlüsse für eigenes Verhalten ziehen  Kommunikation über itslearning</p>	<p>Lesen und Anschauen von Nachrichtenseiten und sinngemäßes Übertragen</p>	<p>hen,  Erkennen von Manipulationsversuchen; Herausfinden wesentlicher Nachrichtenbestandteile</p>	<p>Übungsvideos im Internet (Sofatutor, Youtube,...)</p>	
--	--	---	---	---	--	--