

Mediencurriculum

Schwerpunktebene

Lese- und Recherchekompetenz	Techniken der Text- und Datenverarbeitung	Kritischer und souveräner Umgang mit Medien heute	Erstellen von kreativen Medienprodukten
KR 5 Anwenden eines interaktiven Bibelrätsels	F2 6 Präsentation eigener Rechercheergebnisse	Geo 5 Orientierung mit Globus, Karten und digitalen Geomedien	F2 6 Selbst-/Freund-/Familienportrait erstellen
ER 5 Anwenden eines interaktiven Bibelrätsels	F2 7 Produzieren und Präsentieren eines Informationsblattes als Gruppenarbeit	F2 6 Präsentation eigener Rechercheergebnisse	F2 7 Produzieren und Präsentieren eines Informationsblattes als Gruppenarbeit
F2 6 Recherchieren unter Anleitung in Suchmaschinen	KR 6 Erstellung eines Wikis zum Kirchenjahr	Geo 7 Arbeiten mit Luft-/Satellitenbildern und Karten	KR 6 Erstellung eines Wikis zum Kirchenjahr
F2 7 Internetrecherche in Gruppenarbeit	ER 6 Erstellung eines Wikis zum Kirchenjahr	M 6 Texten Prozentangaben entnehmen und überprüfen	ER 6 Erstellung eines Wikis zum Kirchenjahr
F2 7 Produzieren und Präsentieren eines Informationsblattes als Gruppenarbeit	M 5 Einführung in Geogebra	M 6 Digitale Dezimalbruchdarstellung	M 7 Gestaltung symmetrischer Figuren mit Zirkel und Lineal
Geo 7 Arbeiten mit Luft-/Satellitenbildern und Karten	M 5 Darstellungen im kartesischen Koordinatensystem	M 7 Diagramme aus Zeitung/Internet analysieren	D 5 Illustration eines Gedichtes

Lese- und Recherchekompetenz	Techniken der Text- und Datenverarbeitung	Kritischer und souveräner Umgang mit Medien heute	Erstellen von kreativen Medienprodukten
M 6 Texten Prozentangaben entnehmen und überprüfen	M 7 Gestaltung symmetrischer Figuren mit Zirkel und Lineal	D 5 Reflexion des eigenen Medienkonsums	D 6 Produktion einer Audiodatei
D 7 Recherchetraining	M 7 Dynamische Geometriesoftware (Geogebra) zur Untersuchung von Umkreis, Inkreis und Satz des Thales	D 5 Analyse von Hörtexten	D 7 Inszenieren einer Ballade (Audio- oder Videodatei)
NT 6 Analyse eines hierarchischen Dateisystems	D 5 Illustration eines Gedichtes	D 6 Analyse eines Films	Mu 6 Sinnvoller Umgang mit Audio und Video-Bearbeitungsprogrammen
NT 7 Analyse tagesaktueller Artikel (digital und analog) zum Thema „Gefahren im Umgang mit Elektrizität“	D 7 Textproduktion mit einem Textverarbeitungsprogramm mit Nutzung der Kommentarfunktion	Mu 5 Sinnvoller Umgang und Einsatz von Streaming-Anbietern wie Spotify, Deezer, Youtube usw.	NT 6 Verwendung von Internet und einem Präsentationsprogrammen zum Erstellen eines Spiels
NT 5 Internetrecherche zu einem ausgewähltem Thema der 5. Jahrgangsstufe	Mu 5 Einfacher Umgang mit Notations-Software	Mu 6 Gehörbildung anhand einfacher, ausgewählter Musik-Software	NT 6 Erstellen einer Präsentation zum Thema Wirbeltiere
NT 5 Benutzung von Apps zum Thema Mensch	Mu 7 Sinnvolle Aufbereitung von Audio-Daten für Referaten	Mu 6 Sinnvoller Umgang mit Audio und Video-Bearbeitungsprogrammen	ER 7 Umsetzung einer biblischer Erzählung in einem Trickfilm
G 6 Suchen und Verarbeiten von Informationen für Referate	NT 6 Erstellung und sachgerechte Darstellung eines selbst produzierten Textinhalts	Mu 7 Grundkenntnisse im Bereich der digitalen Musikproduktion	KR 7 Umsetzung einer biblischer Erzählung in einem Trickfilm

Lese- und Recherchekompetenz	Techniken der Text- und Datenverarbeitung	Kritischer und souveräner Umgang mit Medien heute	Erstellen von kreativen Medienprodukten
G 7 Suchen und Verarbeiten von Informationen für Referate	NT 6 Verwendung von Vektorgrafik-, Textverarbeitungs- und Präsentationsprogrammen zum Erstellen von Grafik-, Text- und Multimediadokumenten	Mu 7 Sinnvolle Aufbereitung von Audio-Daten für Referaten	Eth 5 Erfindung eigener Spiele/Entwicklung eigener Spielideen
S 7 Filmanalyse zur Erarbeitung von Pistenregeln	L2 6 Einsatz von mebis und Lernsoftware bei Wortschatzlernen und Formenlehre	NT 7 Begreifen der Sicherheit unverschlüsselter Emailverkehrs	G 7 Produzieren von Audio-Beiträgen
S 5 Bewegungsstrukturen anhand von Bilderreihen nachvollziehen	S 6 Recherche und Vorbereitung eines sportartspezifischen Aufwärmprogramms	NT 7 Bewertung der Folgen einzelner Ausfälle von Vermittlungsrechner in Bezug auf die Funktionsfähigkeit des Internets	L2 6 Gestalten kurzer Animationsfilme
S 6 Bewegungsstrukturen anhand von Bilderreihen nachvollziehen	L2 7 Einsatz von mebis und Lernsoftware beim Wortschatzlernen und in der Formenlehre	NT 7 Analyse tagesaktueller Artikel (digital und analog) zum Thema „Gefahren im Umgang mit Elektrizität“	G 6 Erstellung eines Audio-Beitrags (im Zusammenhang mit: Einsatz von Audiotexten und Hörbüchern)
S 7 Bewegungsstrukturen anhand von Bilderreihen nachvollziehen	G 6 Teilen von Referathandouts und Arbeitsmaterialien über mebis	G 7 Suchen und Verarbeiten von Informationen für Referate	G 7 Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen erstellen und darbieten
Eth 5 Suche im Internet nach Anregungen für die Planung eines Fests im Unterricht	G 7 Produzieren von Audio-Beiträgen	L2 6 Einsatz von mebis und Lernsoftware bei Wortschatzlernen und Formenlehre	G 7 Digitales und analoges Kartenmaterial auswerten und vergleichend nutzen

Lese- und Recherchekompetenz	Techniken der Text- und Datenverarbeitung	Kritischer und souveräner Umgang mit Medien heute	Erstellen von kreativen Medienprodukten
Eth 7 Eigenständige Internetrecherche zu den Festen in den versch. Weltreligionen	G 7 Teilen von Inhalten über mebis (z. B. Referat-Handouts, Audio-Beiträge etc.)	ER 7 Umsetzung einer biblischer Erzählung in einem Trickfilm	Ku 5 Schrift als Medium, Entwickeln eigener Schriftarten
L2 7 Einsatz eines Etherpads (z. B. ZUMPad) zur kooperativen Er- und Überarbeitung von Übersetzungen	L2 7 Einsatz eines Etherpads (z. B. ZUMPad) zur kooperativen Er- und Überarbeitung von Übersetzungen	KR 7 Umsetzung einer biblischer Erzählung in einem Trickfilm	Ku 6 Inszenieren und Dokumentieren kurzer Spielszenen oder Standbilder
G 7 Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen erstellen und darbieten	L2 6 Gestalten kurzer Animationsfilme	ER 6 Reflexion eines sinnvollen Umgangs mit Smartphone und sozialen Medien	Ku 6 Erstellen eines Stopmotionfilms
G 6 Digitales und analoges Kartenmaterial auswerten und vergleichend nutzen	G 6 Erstellung eines Audio-Beitrags (im Zusammenhang mit: Einsatz von Audiotexten und Hörbüchern)	KR 6 Reflexion eines sinnvollen Umgangs mit Smartphone und sozialen Medien	Ku 7 Digitale und analoge Techniken der Vervielfältigung
G 7 Digitales und analoges Kartenmaterial auswerten und vergleichend nutzen	G 7 Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen erstellen und darbieten	Eth 7 Respekt und Toleranz im Umgang miteinander in Sozialen Medien	Ku 7 Kombinieren von üblichen Druckverfahren mit digitalen Elementen
L2 6 Auswertung von Filmsequenzen	G 7 Digitales und analoges Kartenmaterial auswerten und vergleichend nutzen	Eth 6 Suche nach Beispielen für FakeNews + Reflexion	E1 5 Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen

Lese- und Recherchekompetenz	Techniken der Text- und Datenverarbeitung	Kritischer und souveräner Umgang mit Medien heute	Erstellen von kreativen Medienprodukten
<p>E1 5 Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen</p>	<p>E1 5 Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen</p>	<p>Eth 5 Entwicklung von Gesprächsregeln und Aufzeichnung von Beispielen gelingender Kommunikation</p>	
<p>E1 6 Informationsquellen auswählen und gezielt Inhalte entnehmen, Daten speichern, zusammenfassen, strukturieren: Verifizierung von Lehrbuchinhalten durch gezielte Internetrecherche</p>	<p>E1 6 Informationsquellen auswählen und gezielt Inhalte entnehmen, Daten speichern, zusammenfassen, strukturieren: Verifizierung von Lehrbuchinhalten durch gezielte Internetrecherche</p>	<p>Eth 6 Entwicklung eines Höflichkeitskodex zur Förderung einer positiven Kommunikationskultur im Netz</p>	
<p>E1 7 Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen</p>	<p>E1 7 Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen</p>	<p>Eth 7 Durchführung von Debatten / Streitgesprächen nach Vorbildern in den Medien</p>	
		<p>Eth 6 Erstellung und Präsentation eines Mediennutzungstagebuchs</p>	
		<p>Eth 7 Kurzpräsentationen zu diversen Suchtformen</p>	
		<p>Eth 5 Einsatz von VR-Brillen als Kontrast zu echter sinnlicher Wahrnehmung</p>	

Lese- und Recherchekompetenz	Techniken der Text- und Datenverarbeitung	Kritischer und souveräner Umgang mit Medien heute	Erstellen von kreativen Medienprodukten
		Eth 7 Gründe für und Auswirkungen von Cybermobbing	
		G 7 Teilen von Inhalten über mebis (z. B. Referat-Handouts, Audio-Beiträge etc.)	
		L₂ 7 Einsatz eines Etherpads (z. B. ZUMPad) zur kooperativen Er- und Überarbeitung von Übersetzungen	
		L₂ 6 Gestalten kurzer Animationsfilme	
		G 6 Erstellung eines Audio-Beitrags (im Zusammenhang mit: Einsatz von Audiotexten und Hörbüchern)	
		G 7 Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen erstellen und darbieten	
		G 6 Digitales und analoges Kartenmaterial auswerten und vergleichend nutzen	

G 7 Digitales und analoges Kartenmaterial auswerten und vergleichend nutzen
L2 6 Auswertung von Filmsequenzen
Ku 5 Kritische wie gestaltende Auseinandersetzung mit der Bildsprache der neuen Medien
Ku 6 Kritische wie gestaltende Auseinandersetzung mit der Bildsprache der neuen Medien
Ku 6 Inszenieren und Dokumentieren kurzer Spielszenen oder Standbilder
Ku 6 Trickfilm analysieren
Ku 7 Kritische wie gestaltende Auseinandersetzung mit der Bildsprache der neuen Medien
Ku 7 Digitale und analoge Techniken der Vervielfältigung
Ku 7 Bildbetrachtung von Multimediawerken

E1 5 Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen

E1 6 Informationsquellen auswählen und gezielt Inhalte entnehmen, Daten speichern, zusammenfassen, strukturieren: Verifizierung von Lehrbuchinhalten durch gezielte Internetrecherche

E1 7 Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen

Anlage 3: Medienkompetenzebene

Jahrgangsstufe 5				
Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p>Geo 5: Orientierung mit Globus, Karten und digitalen Geomedien</p> <p>KR 5: Anwenden eines interaktiven Bibelrätsels</p> <p>ER 5: Anwenden eines interaktiven Bibelrätsels</p> <p>M 5: Einführung in Geogebra</p> <p>D 5: Illustration eines Gedichtes</p>	<p>Geo 5: Orientierung mit Globus, Karten und digitalen Geomedien</p> <p>M 5: Darstellungen im kartesischen Koordinatensystem</p> <p>NT 5: Internetrecherche zu einem ausgewähltem Thema der 5. Jahrgangsstufe</p> <p>Eth 5: Suche im Internet nach Anregungen für die Planung eines Fests im Unterricht</p> <p>Ku 5: Schrift als Medium, Entwickeln eigener Schriftarten</p>	<p>NT 5: Benutzung von Apps zum Thema Mensch</p> <p>Eth 5: Entwicklung von Gesprächsregeln und Aufzeichnung von Beispielen gelingender Kommunikation</p> <p>Ku 5: Schrift als Medium, Entwickeln eigener Schriftarten</p>	<p>M 5: Darstellungen im kartesischen Koordinatensystem</p> <p>D 5: Illustration eines Gedichtes</p> <p>Eth 5: Erfindung eigener Spiele / Entwicklung eigener Spielideen</p> <p>Ku 5: Schrift als Medium, Entwickeln eigener Schriftarten</p> <p>E₁ 5: Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen</p>	<p>D 5: Reflexion des eigenen Medienkonsums</p> <p>D 5: Analyse von Hörtexten</p> <p>Mu 5: Sinnvoller Umgang und Einsatz von StreamingAnbietern wie Spotify, Deezer, Youtube usw.</p> <p>Eth 5: Einsatz von VR-Brillen als Kontrast zu echter sinnlicher Wahrnehmung</p> <p>Ku 5: Kritische wie gestaltende Auseinandersetzung mit der Bildsprache der neuen Medien</p>

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p>Mu 5: Einfacher Umgang mit Notations-Software</p> <p>Mu 5: Sinnvoller Umgang und Einsatz von StreamingAnbietern wie Spotify, Deezer, Youtube usw.</p> <p>NT 5: Benutzung von Apps zum Thema Mensch</p> <p>S 5: Bewegungsstrukturen anhand von Bilderreihen nachvollziehen</p> <p>Ku 5: Kritische wie gestaltende Auseinandersetzung mit der Bildsprache der neuen Medien</p>				<p>Ku 5: Schrift als Medium, Entwickeln eigener Schriftarten</p>

Jahrgangsstufe 6				
Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p>M 6: Texten Prozentangaben entnehmen und überprüfen Einführung in eine Tabellenkalkulation</p> <p>M 6: Digitale Dezimalbruchdarstellung</p> <p>M 6: Veranschaulichen von Anteilen</p> <p>Mu 6: Gehörbildung anhand einfacher, ausgewählter Musik-Software</p> <p>NT 6: Analyse eines hierarchischen Dateisystems</p>	<p>F2 6: Recherchieren unter Anleitung in Suchmaschinen</p> <p>M 6: Texten Prozentangaben entnehmen und überprüfen Einführung in eine Tabellenkalkulation</p> <p>M 6: Digitale Dezimalbruchdarstellung</p> <p>M 6: Veranschaulichen von Anteilen</p> <p>NT 6: Verwendung von Internet und einem Präsentationsprogrammen zum Erstellen eines Spiels</p>	<p>F2 6: Selbst-/Freund-/Familienportrait erstellen</p> <p>F2 6: Präsentation eigener Rechercheergebnisse</p> <p>L2 6: Einsatz von mebis und Lernsoftware bei Wortschatzlernen und Formenlehre Ergänzende Informationen zum Lernbereich "Wortschatz" im LehrplanPLUS Ergänzende Informationen zum Lernbereich "Formenlehre"</p> <p>S 6: Recherche und Vorbereitung eines sportartspezifischen Aufwärmprogramms</p> <p>Eth 6: Entwicklung eines Höflichkeitskodex zur Förderung einer positiven Kommunikationskultur im Netz</p>	<p>F2 6: Präsentation eigener Rechercheergebnisse</p> <p>KR 6: Erstellung eines Wikis zum Kirchenjahr</p> <p>ER 6: Erstellung eines Wikis zum Kirchenjahr</p> <p>M 6: Veranschaulichen von Anteilen</p> <p>D 6: Produktion einer Audiodatei</p>	<p>M 6: Digitale Dezimalbruchdarstellung</p> <p>D 6: Analyse eines Films</p> <p>Mu 6: Gehörbildung anhand einfacher, ausgewählter Musik-Software</p> <p>ER 6: Reflexion eines sinnvollen Umgangs mit Smartphone und sozialen Medien</p> <p>KR 6: Reflexion eines sinnvollen Umgangs mit Smartphone und sozialen Medien</p>

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p>NT 6: Erstellung und sachgerechte Darstellung eines selbst produzierten Textinhalts</p> <p>NT 6: Verwendung von Vektorgrafik-, Textverarbeitungs- und Präsentationsprogrammen zum Erstellen von Grafik-, Text- und Multimediadokumenten</p> <p>S 6: Bewegungsstrukturen anhand von Bilderreihen nachvollziehen</p> <p>Ku 6: Kritische wie gestaltende Auseinandersetzung mit der Bildsprache der neuen Medien</p>	<p>G 6: Suchen und Verarbeiten von Informationen für Referate 6.4 Menschen machen Geschichte (Längsschnitt)</p> <p>S 6: Recherche und Vorbereitung eines sportartspezifischen Aufwärmprogramms</p> <p>Eth 6: Suche nach Beispielen für Fake News + Reflexion</p> <p>G 6: Digitales und analoges Kartenmaterial auswerten und vergleichend nutzen Lernaufgabe zum Lernbereich "Das Imperium Romanum"</p>	<p>G 6: Teilen von Referathandouts und Arbeitsmaterialien über mebis Sequenz zur griechischen Antike</p> <p>Ku 6: Trickfilm analysieren</p>	<p>Mu 6: Sinnvoller Umgang mit Audio - und Video-Bearbeitungsprogrammen</p> <p>NT 6: Erstellung und sachgerechte Darstellung eines selbst produzierten Textinhalts</p> <p>NT 6: Verwendung von Internet und einem Präsentationsprogrammen zum Erstellen eines Spiels</p> <p>NT 6: Erstellen einer Präsentation zum Thema Wirbeltiere</p>	<p>Eth 6: Erstellung und Präsentation eines Mediennutzungstagebuchs</p> <p>L2 6: Auswertung von Filmsequenzen Unterrichtsfilm: "Rom - Marmor, Macht, Märtyrer. Vom Hüttendorf zur Metropole", Bayerischer Rundfunk 2011</p> <p>Ku 6: Kritische wie gestaltende Auseinandersetzung mit der Bildsprache der neuen Medien</p> <p>Ku 6: Inszenieren und Dokumentieren kurzer Spielszenen oder Standbilder</p>

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
	<p>L₂ 6: Auswertung von Filmsequenzen <u>Unterrichtsfilm: "Rom - Marmor, Macht, Märtyrer. Vom Hüttendorf zur Metropole", Bayerischer Rundfunk 2011</u></p> <p>E₁ 6: Informationsquellen auswählen und gezielt Inhalte entnehmen, Daten speichern, zusammenfassen, strukturieren: Verifizierung von Lehrbuchinhalten durch gezielte Internetrecherche</p>		<p>L₂ 6: Gestalten kurzer Animationsfilme</p> <p>G 6: Erstellung eines Audiobeitrags (im Zusammenhang mit: Einsatz von Audiotexten und Hörbüchern)</p> <p>Ku 6: Inszenieren und Dokumentieren kurzer Spielszenen oder Standbilder</p> <p>Ku 6: Erstellen eines Stopmotionfilms</p>	<p>Ku 6: Trickfilm analysieren</p>

Jahrgangsstufe 7				
Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p>Geo 7: Arbeiten mit Luft-/Satellitenbildern und Karten</p>	<p>F2 7: Internetrecherche in Gruppenarbeit</p>	<p>M 7: Gestaltung symmetrischer Figuren mit Zirkel und Lineal Erste Verwendung von Geogebra in der 7. Klasse, Thema Symmetrie Lernumgebung zur Achsensymmetrie Winkel in Geogebra Konstruktion mit Zirkel und Lineal</p>	<p>F2 7: Produzieren und Präsentieren eines Informationsblattes als Gruppenarbeit</p>	<p>M 7: Gestaltung symmetrischer Figuren mit Zirkel und Lineal Erste Verwendung von Geogebra in der 7. Klasse, Thema Symmetrie Lernumgebung zur Achsensymmetrie Winkel in Geogebra Konstruktion mit Zirkel und Lineal</p>
<p>M 7: Gestaltung symmetrischer Figuren mit Zirkel und Lineal Erste Verwendung von Geogebra in der 7. Klasse, Thema Symmetrie Lernumgebung zur Achsensymmetrie Winkel in Geogebra Konstruktion mit Zirkel und Lineal</p>	<p>F2 7: Produzieren und Präsentieren eines Informationsblattes als Gruppenarbeit</p>	<p>D 7: Textproduktion mit einem Textverarbeitungsprogramm mit Nutzung der Kommentarfunktion</p>	<p>Geo 7: Arbeiten mit Luft-/Satellitenbildern und Karten</p>	<p>M 7: Diagramme aus Zeitung/Internet analysieren</p>
<p>M 7: Dynamische Geometriesoftware (Geogebra) zur Untersuchung von Umkreis, Inkreis und Satz des Thales</p>	<p>Geo 7: Arbeiten mit Luft-/Satellitenbildern und Karten</p>	<p>Eth 7: Respekt und Toleranz im Umgang miteinander in Sozialen Medien</p>	<p>M 7: Gestaltung symmetrischer Figuren mit Zirkel und Lineal Erste Verwendung von Geogebra in der 7. Klasse, Thema Symmetrie Lernumgebung zur Achsensymmetrie Winkel in Geogebra Konstruktion mit Zirkel und Lineal</p>	<p>D 7: Textproduktion mit einem Textverarbeitungsprogramm mit Nutzung der Kommentarfunktion</p>

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p>D 7: Textproduktion mit einem Textverarbeitungsprogramm mit Nutzung der Kommentarfunktion</p> <p>Mu 7: Sinnvolle Aufbereitung von Audio-Daten für Referaten</p> <p>NT 7: Begreifen der Sicherheit unverschlüsselter Emailverkehrs</p>	<p>D 7: Recherchetraining</p> <p>Mu 7: Sinnvolle Aufbereitung von Audio-Daten für Referaten</p> <p>NT 7: Analyse tagesaktueller Artikel (digital und analog) zum Thema „Gefahren im Umgang mit Elektrizität“</p>	<p>Eth 7: Durchführung von Debatten / Streitgesprächen nach Vorbildern in den Medien</p> <p>L₂ 7: Einsatz von mebis und Lernsoftware beim Wortschatzlernen und in der Formenlehre Aufgaben aus dem aktuellen LehrplanPLUS</p> <p>G 7: Teilen von Inhalten über mebis (z. B. Referat-Handouts, Audio-Beiträge etc.) Sequenz zu G 7.1 König und Reich - Herrschaft im Mittelalter Sequenz zu G 7.2 Leben und Kultur im Mittelalter Sequenz zu G 7.3 Neue räumliche und geistige Horizonte Lernaufgabe zu G 7.4 Wirtschaft und Handel gestern und heute (Längsschnitt) Sequenz zu G 7.5 Das konfessionelle Zeitalter Lernaufgabe zu G 7.7 Bauwerke als Ausdruck politischen Denkens (Längsschnitt)</p>	<p>M 7: Dynamische Geometriesoftware (Geogebra) zur Untersuchung von Umkreis, Inkreis und Satz des Thales</p> <p>D 7: Textproduktion mit einem Textverarbeitungsprogramm mit Nutzung der Kommentarfunktion</p> <p>D 7: Inszenieren einer Ballade (Audio- oder Videodatei)</p>	<p>Mu 7: Grundkenntnisse im Bereich der digitalen Musikproduktion</p> <p>Mu 7: Sinnvolle Aufbereitung von Audio-Daten für Referaten</p> <p>NT 7: Bewertung der Folgen einzelner Ausfälle von Vermittlungsrechner in Bezug auf die Funktionsfähigkeit des Internets</p>

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p>S 7: Bewegungsstrukturen anhand von Bilderreihen nachvollziehen</p> <p>Eth 7: Respekt und Toleranz im Umgang miteinander in Sozialen Medien</p> <p>G 7: Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen erstellen und darbieten Arbeit mit LearningApps</p> <p>Ku 7: Digitale und analoge Techniken der Vervielfältigung</p>	<p>G 7: Suchen und Verarbeiten von Informationen für Referate Auszug aus LehrplanPLUS</p> <p>Eth 7: Eigenständige Internetrecherche zu den Festen in den versch. Weltreligionen</p> <p>G 7: Digitales und analoges Kartenmaterial auswerten und vergleichend nutzen Sequenz zu G 7.3 Neue räumliche und geistige Horizonte</p> <p>Ku 7: Digitale und analoge Techniken der Vervielfältigung</p>	<p>Lz 7: Einsatz eines Etherpads (z. B. ZUMPad) zur kooperativen Er- und Überarbeitung von Übersetzungen Ergänzende Informationen zum Lernbereich L² 7.1 Texte</p> <p>Ku 7: Kritische wie gestaltende Auseinandersetzung mit der Bildsprache der neuen Medien</p> <p>Ku 7: Digitale und analoge Techniken der Vervielfältigung</p> <p>E1 7: Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen</p>	<p>Mu 7: Grundkenntnisse im Bereich der digitalen Musikproduktion</p> <p>ER 7: Umsetzung einer biblischer Erzählung in einem Trickfilm</p> <p>KR 7: Umsetzung einer biblischer Erzählung in einem Trickfilm</p> <p>Eth 7: Kurzpräsentationen zu diversen Suchtformen</p>	<p>S 7: Filmanalyse zur Erarbeitung von Pistenregeln</p> <p>Eth 7: Gründe für und Auswirkungen von Cybermobbing</p> <p>Ku 7: Kritische wie gestaltende Auseinandersetzung mit der Bildsprache der neuen Medien</p> <p>Ku 7: Digitale und analoge Techniken der Vervielfältigung</p>

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
			<p>G 7: Produzieren von Audio-Beiträgen Sequenz zu G 7.2 Leben und Kultur im Mittelalter</p> <p>L2 7: Einsatz eines Etherpads (z. B. ZUMPad) zur kooperativen Er- und Überarbeitung von Übersetzungen Ergänzende Informationen zum Lernbereich L² 7.1 Texte</p> <p>G 7: Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen erstellen und darbieten Arbeit mit LearningApps</p> <p>Ku 7: Digitale und analoge Techniken der Vervielfältigung</p> <p>Ku 7: Kombinieren von üblichen Druckverfahren mit digitalen Elementen</p>	<p>Ku 7: Bildbetrachtung von Multimediawerken</p>