

# Mediencurriculum

## Schwerpunktebene

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

Lese- und Recherchekompetenz	Techniken der Text- und Datenverarbeitung	Kritischer und souveräner Umgang mit Medien heute	Erstellen von kreativen Medienprodukten
<b>M 6</b> Texten Prozentangaben entnehmen und überprüfen	<b>M 7</b> Gestaltung symmetrischer Figuren mit Zirkel und Lineal	<b>D 5</b> Reflexion des eigenen Medienkonsums	<b>D 6</b> Produktion einer Audiodatei
<b>D 7</b> Recherchetraing	<b>M 7</b> Dynamische Geometriesoftware (Geogebra) zur Untersuchung von Umkreis, Inkreis und Satz des Thales	<b>D 5</b> Analyse von Hörtexten	<b>D 7</b> Inszenieren einer Ballade (Audio- oder Videodatei)
<b>NT 6</b> Analyse eines hierarchischen Dateisystems	<b>D 5</b> Illustration eines Gedichtes	<b>D 6</b> Analyse eines Films	<b>Mu 6</b> Sinnvoller Umgang mit Audio und Video-Bearbeitungsprogrammen
<b>NT 7</b> Analyse tagesaktueller Artikel (digital und analog) zum Thema „Gefahren im Umgang mit Elektrizität“	<b>D 7</b> Textproduktion mit einem Textverarbeitungsprogramm mit Nutzung der Kommentarfunktion	<b>Mu 5</b> Sinnvoller Umgang und Einsatz von Streaming-Anbietern wie Spotify, Deezer, Youtube usw.	<b>NT 6</b> Verwendung von Internet und einem Präsentationsprogrammen zum Erstellen eines Spiels
<b>NT 5</b> Internetrecherche zu einem ausgewähltem Thema der 5. Jahrgangsstufe	<b>Mu 5</b> Einfacher Umgang mit Notations-Software	<b>Mu 6</b> Gehörbildung anhand einfacher, ausgewählter Musik-Software	<b>NT 6</b> Erstellen einer Präsentation zum Thema Wirbeltiere
<b>NT 5</b> Benutzung von Apps zum Thema Mensch	<b>Mu 7</b> Sinnvolle Aufbereitung von Audio-Daten für Referaten	<b>Mu 6</b> Sinnvoller Umgang mit Audio und Video-Bearbeitungsprogrammen	<b>ER 7</b> Umsetzung einer biblischer Erzählung in einem Trickfilm
<b>G 6</b> Suchen und Verarbeiten von Informationen für Referate	<b>NT 6</b> Erstellung und sachgerechte Darstellung eines selbst produzierten Textinhalts	<b>Mu 7</b> Grundkenntnisse im Bereich der digitalen Musikproduktion	<b>KR 7</b> 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
<b>G 7</b> Suchen und Verarbeiten von Informationen für Referate	<b>NT 6</b> Verwendung von Vektorgrafik-, Textverarbeitungs- und Präsentationsprogrammen zum Erstellen von Grafik-, Text- und Multimediadokumenten	<b>Mu 7</b> Sinnvolle Aufbereitung von Audio-Daten für Referaten	<b>Eth 5</b> Erfindung eigener Spiele/Entwicklung eigener Spielideen
<b>S 7</b> Filmanalyse zur Erarbeitung von Pistenregeln	<b>L2 6</b> Einsatz von mebis und Lernsoftware bei Wortschatzlernen und Formenlehre	<b>NT 7</b> Begreifen der Sicherheit unverschlüsselten Emailverkehrs	<b>G 7</b> Produzieren von Audio-Beiträgen
<b>S 5</b> Bewegungsstrukturen anhand von Bilderreihen nachvollziehen	<b>S 6</b> Recherche und Vorbereitung eines sportartspezifischen Aufwärmprogramms	<b>NT 7</b> Bewertung der Folgen einzelner Ausfälle von Vermittlungsrechner in Bezug auf die Funktionsfähigkeit des Internets	<b>L2 6</b> Gestalten kurzer Animationsfilme
<b>S 6</b> Bewegungsstrukturen anhand von Bilderreihen nachvollziehen	<b>L2 7</b> Einsatz von mebis und Lernsoftware beim Wortschatzlernen und in der Formenlehre	<b>NT 7</b> Analyse tagesaktueller Artikel (digital und analog) zum Thema „Gefahren im Umgang mit Elektrizität“	<b>G 6</b> Erstellung eines Audio-Beitrags (im Zusammenhang mit: Einsatz von Audiotexten und Hörbüchern)
<b>S 7</b> Bewegungsstrukturen anhand von Bilderreihen nachvollziehen	<b>G 6</b> Teilen von Referathandouts und Arbeitsmaterialien über mebis	<b>G 7</b> Suchen und Verarbeiten von Informationen für Referate	<b>G 7</b> Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen erstellen und darbieten
<b>Eth 5</b> Suche im Internet nach Anregungen für die Planung eines Fests im Unterricht	<b>G 7</b> Produzieren von Audio-Beiträgen	<b>L2 6</b> Einsatz von mebis und Lernsoftware bei Wortschatzlernen und Formenlehre	<b>G 7</b> 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
<b>Eth 7</b> Eigenständige Internetrecherche zu den Festen in den versch. Weltreligionen	<b>G 7</b> Teilen von Inhalten über mebis (z. B. Referat-Handouts, Audio-Beiträge etc.)	<b>ER 7</b> Umsetzung einer biblischer Erzählung in einem Trickfilm	<b>Ku 5</b> Schrift als Medium, Entwickeln eigener Schriftarten
<b>L2 7</b> Einsatz eines Etherpads (z. B. ZUMPad) zur kooperativen Er- und Überarbeitung von Übersetzungen	<b>L2 7</b> Einsatz eines Etherpads (z. B. ZUMPad) zur kooperativen Er- und Überarbeitung von Übersetzungen	<b>KR 7</b> Umsetzung einer biblischer Erzählung in einem Trickfilm	<b>Ku 6</b> Inszenieren und Dokumentieren kurzer Spielszenen oder Standbilder
<b>G 7</b> Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen erstellen und darbieten	<b>L2 6</b> Gestalten kurzer Animationsfilme	<b>ER 6</b> Reflexion eines sinnvollen Umgangs mit Smartphone und sozialen Medien	<b>Ku 6</b> Erstellen eines Stopmotionfilms
<b>G 6</b> Digitales und analoges Kartenmaterial auswerten und vergleichend nutzen	<b>G 6</b> Erstellung eines Audio-Beitrags (im Zusammenhang mit: Einsatz von Audiotexten und Hörbüchern)	<b>KR 6</b> Reflexion eines sinnvollen Umgangs mit Smartphone und sozialen Medien	<b>Ku 7</b> Digitale und analoge Techniken der Vervielfältigung
<b>G 7</b> Digitales und analoges Kartenmaterial auswerten und vergleichend nutzen	<b>G 7</b> Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen erstellen und darbieten	<b>Eth 7</b> Respekt und Toleranz im Umgang miteinander in Sozialen Medien	<b>Ku 7</b> Kombinieren von üblichen Druckverfahren mit digitalen Elementen
<b>L2 6</b> Auswertung von Filmsequenzen	<b>G 7</b> Digitales und analoges Kartenmaterial auswerten und vergleichend nutzen	<b>Eth 6</b> Suche nach Beispielen für FakeNews + Reflexion	<b>E1 5</b> 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><b>E1 5</b> Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen</p>	<p><b>E1 5</b> Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen</p>	<p><b>Eth 5</b> Entwicklung von Gesprächsregeln und Aufzeichnung von Beispielen gelingender Kommunikation</p>	
<p><b>E1 6</b> Informationsquellen auswählen und gezielt Inhalte entnehmen, Daten speichern, zusammenfassen, strukturieren: Verifizierung von Lehrbuchinhalten durch gezielte Internetrecherche</p>	<p><b>E1 6</b> Informationsquellen auswählen und gezielt Inhalte entnehmen, Daten speichern, zusammenfassen, strukturieren: Verifizierung von Lehrbuchinhalten durch gezielte Internetrecherche</p>	<p><b>Eth 6</b> Entwicklung eines Höflichkeitskodex zur Förderung einer positiven Kommunikationskultur im Netz</p>	
<p><b>E1 7</b> Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen</p>	<p><b>E1 7</b> Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen</p>	<p><b>Eth 7</b> Durchführung von Debatten / Streitgesprächen nach Vorbildern in den Medien</p>	
		<p><b>Eth 6</b> Erstellung und Präsentation eines Mediennutzungstagebuchs</p>	
		<p><b>Eth 7</b> Kurzpräsentationen zu diversen Suchtformen</p>	
		<p><b>Eth 5</b> 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
		<p><b>Eth 7</b> Gründe für und Auswirkungen von Cybermobbing</p>	
		<p><b>G 7</b> Teilen von Inhalten über mebis (z. B. Referat-Handouts, Audio-Beiträge etc.)</p>	
		<p><b>L2 7</b> Einsatz eines Etherpads (z. B. ZUMPad) zur kooperativen Er- und Überarbeitung von Übersetzungen</p>	
		<p><b>L2 6</b> Gestalten kurzer Animationsfilme</p>	
		<p><b>G 6</b> Erstellung eines Audio-Beitrags (im Zusammenhang mit: Einsatz von Audiotexten und Hörbüchern)</p>	
		<p><b>G 7</b> Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen erstellen und darbieten</p>	
		<p><b>G 6</b> Digitales und analoges Kartenmaterial auswerten und vergleichend nutzen</p>	

<b>G 7</b> Digitales und analoges Kartenmaterial auswerten und vergleichend nutzen
<b>L2 6</b> Auswertung von Filmsequenzen
<b>Ku 5</b> Kritische wie gestaltende Auseinandersetzung mit der Bildsprache der neuen Medien
<b>Ku 6</b> Kritische wie gestaltende Auseinandersetzung mit der Bildsprache der neuen Medien
<b>Ku 6</b> Inszenieren und Dokumentieren kurzer Spielszenen oder Standbilder
<b>Ku 6</b> Trickfilm analysieren
<b>Ku 7</b> Kritische wie gestaltende Auseinandersetzung mit der Bildsprache der neuen Medien
<b>Ku 7</b> Digitale und analoge Techniken der Vervielfältigung
<b>Ku 7</b> 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><b>Geo 5:</b> Orientierung mit Globus, Karten und digitalen Geomedien</p> <p><b>KR 5:</b> Anwenden eines interaktiven Bibelrätsels</p> <p><b>ER 5:</b> Anwenden eines interaktiven Bibelrätsels</p> <p><b>M 5:</b> Einführung in Geogebra</p> <p><b>D 5:</b> Illustration eines Gedichtes</p>	<p><b>Geo 5:</b> Orientierung mit Globus, Karten und digitalen Geomedien</p> <p><b>M 5:</b> Darstellungen im kartesischen Koordinatensystem</p> <p><b>NT 5:</b> Internetrecherche zu einem ausgewähltem Thema der 5. Jahrgangsstufe</p> <p><b>Eth 5:</b> Suche im Internet nach Anregungen für die Planung eines Fests im Unterricht</p> <p><b>Ku 5:</b> Schrift als Medium, Entwickeln eigener Schriftarten</p>	<p><b>NT 5:</b> Benutzung von Apps zum Thema Mensch</p> <p><b>Eth 5:</b> Entwicklung von Gesprächsregeln und Aufzeichnung von Beispielen gelingender Kommunikation</p> <p><b>Ku 5:</b> Schrift als Medium, Entwickeln eigener Schriftarten</p>	<p><b>M 5:</b> Darstellungen im kartesischen Koordinatensystem</p> <p><b>D 5:</b> Illustration eines Gedichtes</p> <p><b>Eth 5:</b> Erfindung eigener Spiele / Entwicklung eigener Spielideen</p> <p><b>Ku 5:</b> Schrift als Medium, Entwickeln eigener Schriftarten</p> <p><b>E<sub>1</sub> 5:</b> Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen</p>	<p><b>D 5:</b> Reflexion des eigenen Medienkonsums</p> <p><b>D 5:</b> Analyse von Hörtexten</p> <p><b>Mu 5:</b> Sinnvoller Umgang und Einsatz von StreamingAnbietern wie Spotify, Deezer, Youtube usw.</p> <p><b>Eth 5:</b> Einsatz von VR-Brillen als Kontrast zu echter sinnlicher Wahrnehmung</p> <p><b>Ku 5:</b> 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><b>Mu</b> 5: Einfacher Umgang mit Notations-Software</p> <p><b>Mu</b> 5: Sinnvoller Umgang und Einsatz von StreamingAnbietern wie Spotify, Deezer, Youtube usw.</p> <p><b>NT</b> 5: Benutzung von Apps zum Thema Mensch</p> <p><b>S</b> 5: Bewegungsstrukturen anhand von Bilderreihen nachvollziehen</p> <p><b>Ku</b> 5: Kritische wie gestaltende Auseinandersetzung mit der Bildsprache der neuen Medien</p>				<p><b>Ku</b> 5: Schrift als Medium, Entwickeln eigener Schriftarten</p>

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

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

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
	<p><b>L<sub>2</sub> 6:</b> Auswertung von Filmsequenzen <u><a href="#">Unterrichtsfilm: "Rom - Marmor, Macht, Märtyrer. Vom Hüttendorf zur Metropole", Bayerischer Rundfunk 2011</a></u></p> <p><b>E<sub>1</sub> 6:</b> Informationsquellen auswählen und gezielt Inhalte entnehmen, Daten speichern, zusammenfassen, strukturieren: Verifizierung von Lehrbuchinhalten durch gezielte Internetrecherche</p>		<p><b>L<sub>2</sub> 6:</b> Gestalten kurzer Animationsfilme</p> <p><b>G 6:</b> Erstellung eines Audiobeitrags (im Zusammenhang mit: Einsatz von Audiotexten und Hörbüchern)</p> <p><b>Ku 6:</b> Inszenieren und Dokumentieren kurzer Spielszenen oder Standbilder</p> <p><b>Ku 6:</b> Erstellen eines Stopmotionfilms</p>	<p><b>Ku 6:</b> Trickfilm analysieren</p>

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

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p><b>D 7:</b> Textproduktion mit einem Textverarbeitungsprogramm mit Nutzung der Kommentarfunktion</p> <p><b>Mu 7:</b> Sinnvolle Aufbereitung von Audio-Daten für Referaten</p> <p><b>NT 7:</b> Begreifen der Sicherheit unverschlüsselter Emailverkehrs</p>	<p><b>D 7:</b> Recherchetraining</p> <p><b>Mu 7:</b> Sinnvolle Aufbereitung von Audio-Daten für Referaten</p> <p><b>NT 7:</b> Analyse tagesaktueller Artikel (digital und analog) zum Thema „Gefahren im Umgang mit Elektrizität“</p>	<p><b>Eth 7:</b> Durchführung von Debatten / Streitgesprächen nach Vorbildern in den Medien</p> <p><b>L<sub>2</sub> 7:</b> Einsatz von mebis und Lernsoftware beim Wortschatzlernen und in der Formenlehre  <a href="#">Aufgaben aus dem aktuellen LehrplanPLUS</a></p> <p><b>G 7:</b> Teilen von Inhalten über mebis (z. B. Referat-Handouts, Audio-Beiträge etc.)  <a href="#">Sequenz zu G 7.1 König und Reich - Herrschaft im Mittelalter</a>  <a href="#">Sequenz zu G 7.2 Leben und Kultur im Mittelalter</a>  <a href="#">Sequenz zu G 7.3 Neue räumliche und geistige Horizonte</a>  <a href="#">Lernaufgabe zu G 7.4 Wirtschaft und Handel gestern und heute (Längsschnitt)</a>  <a href="#">Sequenz zu G 7.5 Das konfessionelle Zeitalter</a>  <a href="#">Lernaufgabe zu G 7.7 Bauwerke als Ausdruck politischen Denkens (Längsschnitt)</a></p>	<p><b>M 7:</b> Dynamische Geometriesoftware (Geogebra) zur Untersuchung von Umkreis, Inkreis und Satz des Thales</p> <p><b>D 7:</b> Textproduktion mit einem Textverarbeitungsprogramm mit Nutzung der Kommentarfunktion</p> <p><b>D 7:</b> Inszenieren einer Ballade (Audio- oder Videodatei)</p>	<p><b>Mu 7:</b> Grundkenntnisse im Bereich der digitalen Musikproduktion</p> <p><b>Mu 7:</b> Sinnvolle Aufbereitung von Audio-Daten für Referaten</p> <p><b>NT 7:</b> 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><b>S 7:</b> Bewegungsstrukturen anhand von Bilderreihen nachvollziehen</p> <p><b>Eth 7:</b> Respekt und Toleranz im Umgang miteinander in Sozialen Medien</p> <p><b>G 7:</b> Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen erstellen und darbieten <a href="#">Arbeit mit LearningApps</a></p> <p><b>Ku 7:</b> Digitale und analoge Techniken der Vervielfältigung</p>	<p><b>G 7:</b> Suchen und Verarbeiten von Informationen für Referate <a href="#">Auszug aus LehrplanPLUS</a></p> <p><b>Eth 7:</b> Eigenständige Internetrecherche zu den Festen in den versch. Weltreligionen</p> <p><b>G 7:</b> Digitales und analoges Kartenmaterial auswerten und vergleichend nutzen <a href="#">Sequenz zu G 7.3 Neue räumliche und geistige Horizonte</a></p> <p><b>Ku 7:</b> Digitale und analoge Techniken der Vervielfältigung</p>	<p><b>Lz 7:</b> Einsatz eines Etherpads (z. B. ZUMPad) zur kooperativen Er- und Überarbeitung von Übersetzungen <a href="#">Ergänzende Informationen zum Lernbereich L<sup>2</sup> 7.1 Texte</a></p> <p><b>Ku 7:</b> Kritische wie gestaltende Auseinandersetzung mit der Bildsprache der neuen Medien</p> <p><b>Ku 7:</b> Digitale und analoge Techniken der Vervielfältigung</p> <p><b>E1 7:</b> Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen</p>	<p><b>Mu 7:</b> Grundkenntnisse im Bereich der digitalen Musikproduktion</p> <p><b>ER 7:</b> Umsetzung einer biblischer Erzählung in einem Trickfilm</p> <p><b>KR 7:</b> Umsetzung einer biblischer Erzählung in einem Trickfilm</p> <p><b>Eth 7:</b> Kurzpräsentationen zu diversen Suchtformen</p>	<p><b>S 7:</b> Filmanalyse zur Erarbeitung von Pistenregeln</p> <p><b>Eth 7:</b> Gründe für und Auswirkungen von Cybermobbing</p> <p><b>Ku 7:</b> Kritische wie gestaltende Auseinandersetzung mit der Bildsprache der neuen Medien</p> <p><b>Ku 7:</b> Digitale und analoge Techniken der Vervielfältigung</p>



Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
			<p><b>G 7:</b> Produzieren von Audio-Beiträgen  <a href="#">Sequenz zu G 7.2 Leben und Kultur im Mittelalter</a></p> <p><b>L2 7:</b> Einsatz eines Etherpads (z. B. ZUMPad) zur kooperativen Er- und Überarbeitung von Übersetzungen  <a href="#">Ergänzende Informationen zum Lernbereich L<sup>2</sup> 7.1 Texte</a></p> <p><b>G 7:</b> Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen erstellen und darbieten  <a href="#">Arbeit mit LearningApps</a></p> <p><b>Ku 7:</b> Digitale und analoge Techniken der Vervielfältigung</p> <p><b>Ku 7:</b> Kombinieren von üblichen Druckverfahren mit digitalen Elementen</p>	<p><b>Ku 7:</b> Bildbetrachtung von Multimediawerken</p>