



	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 5-7	<p><b>Medienangebote und Informationssysteme sach- und zielorientiert handhaben</b></p> <p>Mathegym (M) MFB: Googlende Wikipedianer (E) Einsatz von Learning-Apps und interaktiver Übungsmöglichkeiten (E) Zuhören und verstehen (D / Eth) Auswertung und Anfertigung von Karten (Geo) Interpretation von (Klima)Diagrammen (Geo) Auswertung von Luft- und Satellitenbildern (Geo) Quellen- und Kartenarbeit (G) Internetrecherche (alle Fächer)</p> <p><b>Medienangebote und Informationssysteme durchdringen und zur Bewältigung neuer Herausforderungen einsetzen</b></p> <p>Filmsprache (D) Familienvorstellung (E / F) Kurzausflug mit GPS-Gerät (Geo) Algorithmik (Inf) Gesetze von Newton (NuT) Internetrecherche zur Heimatkirchengemeinde (Rel)</p>	<p><b>Informationsquellen auswählen und gezielt Inhalte entnehmen</b></p> <p>Wirbeltiere (NuT) Religiöse Feste (Eth) Nutzung von Online-Wörterbüchern, z.B. zur Ausspracheverifizierung (E)</p> <p><b>Informationen zusammenfassen, strukturieren und aufbereiten</b></p> <p>Naturwissenschaftliches Arbeiten (NuT) Materialgestütztes Verfassen informierender Texte (D) Dokumentation von Experimenten (Geo) Schrift und Bild (Ku) Notenschrift und Instrumente (Mu) Falsche Übersetzungen im Internet – „Gefahren“ des Internet entdecken (L)</p>	<p><b>Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht interagieren</b></p> <p>Schreiben per Mail (D) Fotostory (Ku)</p> <p><b>Umgangsregeln bei digitaler Interaktion berücksichtigen</b></p> <p>MFB: Ich im Netz I (D) Soziale Medien (Eth) MFB: Ich im Netz II (Eth)</p>	<p><b>Werkzeuge zur Realisierung von Medienprodukten auswählen und zielgerichtet einsetzen</b></p> <p>Hausaufgabenpräsentation (M) Digitales Quiz zum Thema Wirbeltiere mit Plickers, Kahoot oder ähnlicher Software erstellen (NuT) Länderportraits mit Powerpoint (Geo) Präsentationen mit Powerpoint erstellen und Präsentieren (Inf) HTML Seiten erstellen (Inf) Arbeiten mit einem Editor (Inf) Personen der Antike / Ausgrabungsstätten mit Powerpoint (L) Gestalten der Kirchengeschichte mit Powerpoint (Rel)</p> <p><b>Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentations-techniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieten</b></p> <p>Familienvorstellung mit Hilfe von Fotos (E) Erste Kurzreferate: 2-minute-talk (E)</p> <p><b>Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen</b></p> <p>GEMA, Privatkopien, Aufführungsrechte (Mu) USK und FSK (Rel)</p>	<p><b>Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten analysieren und bewerten</b></p> <p>Bewertung von Internetquellen (D) Gesundheitserziehung (Spo) Eigenes Medienverhalten reflektieren (D / Rel / Eth) Täuschung und Manipulation in Medien (Eth) Auswirkungen exzessiver Mediennutzung (Eth) Private Daten im Netz (Eth) Techniken der Selbstkontrolle (Eth) Konsum und Werbung (Eth) Computerspiele (Eth) MFB: Medien Nonstop (D) MFB: Coole Superstars (Eth) MFB: Grundlagen des Urheberrechts (Mu)</p>
	<p><i>Projekte: Nutzung der Stadtbibliothek (D); Medienführerschein Bayern; Projekt „Ein neues Spiel erfinden“ (Eth, Jgst. 5)</i></p>				

**Schwerpunkte**  
(über alle Jahrgangsstufen)

**Recherchieren und Verarbeiten**  
Die SuS nutzen mediale Informationsquellen und entnehmen diesen gezielt Inhalte. Die gewonnenen Informationen werden analysiert, interpretiert und kritisch bewertet,

**Digitales Präsentieren**  
Die SuS erfassen themenspezifisch Informationen aus unterschiedlichen Quellen und bewerten diese kritisch. Sie bereiten die Daten zielgerichtet auf und erstellen zunehmend selbstständig ansprechende digitale Präsentationen. Dabei beachten sie die Vorgaben des Urheberrechts.



	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<b>Jahrgangsstufe 8-10</b>	<p><b>Medienangebote und Informationssysteme durchdringen und zur Bewältigung neuer Herausforderungen einsetzen</b> Geogebra, Funktionsplotter (M) Grundwissen Leifiphysik (Ph) Tests Leifiphysik (Ph)</p> <p><b>Probleme in Medienangeboten und Informationssystemen identifizieren und lösen</b> MFB: Generation Games? (Inf)</p> <p><b>Eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informationssystemen entwickeln</b> Geodaten-Einsatz mit Google-Earth, Geopositionssysteme, GIS (Geo) Selbständiges Arbeiten mit schriftlichen Quellen; Analysieren von Bildquellen; kritisches Nutzen von Internet und fachbezogenen Angeboten; Auswerten und Interpretieren von Videos, Karikaturen und Tagebüchern (G)</p>	<p><b>Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten</b> Auswertung von Daten (M / Inf / Ph) Auswertung von Blockbildern und Vegetationsprofilen (Geo) Auswertung und Anfertigung von Modellen und kartographischen Skizzen (Geo) Nachhaltigkeitsapps auf dem Smartphone (Eth) Moderne Arbeitswelt (Eth) Analyse und kritische Bewertung von Filmmaterialien zur Antike (L) Nutzung von Online-Wörterbüchern, z.B. zur Ausspracheverifizierung (E)</p> <p><b>Informationen zusammenfassen, strukturieren und aufbereiten</b> (Fs) Referate zu Sachthemen (D) MFB: Im Info-Dschungel (D) Datenbanken (Inf) Die Rolle von Medien im Laufe der Kirchengeschichte (Rel)</p>	<p><b>Umgangsregeln und Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen</b> Emailverkehr (D) Kontaktmöglichkeiten im Netz (Eth)</p> <p><b>Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung von Lernprozessen verwenden</b> Messdaten erheben und auswerten – Harmonische Schwingung mit Smartphone (Ph) Titration (C) Learning-Apps (G) Informationstexte entwerfen (B) Methode der kleinen Schritte mit Excel (Ph) Videoanalyse zur Untersuchung von Bewegungen (Ph)</p> <p><b>Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen</b> Handynutzung im Unterricht (D) Sekten (Rel) Digitale Kommunikation mit Austauschschülern (E/F)</p>	<p><b>Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen</b> Mindmap Biodiversität (B) YouTube-Videos zum sicheren Arbeiten im Chemielabor (C) Youtube-Clips zu wirtschaftsethischen Problemfeldern (Eth) <b>Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach – und adressatenbezogen darbieten</b> Islam und andere Weltreligionen (Rel) Europa (Geo) Digitale Bildbearbeitung: Zeitschrift (Ku) Klangcollagen / Podcasts (Mu) v.a landeskundliche Themen (E/F) Medizinethische Probleme (Eth) Astronomie (Ph) <b>Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen</b> Datenbanken und Datenschutz (Inf) Nutzungsbedingungen von Downloads (WR) Onlinebanking (WR) Flugblatt (G) Tabellenkalkulation und Datenflüsse (Inf) Programmieren mit Java (Inf) MFB: Ich im Netz III – Rechtliche Grundlagen der Internetnutzung (WR) MFB: Ich als Urheber – Urheber- und Medienrecht (WR)</p>	<p><b>Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen</b> Evolutionstheorie (B) Evolutionstheorie versus Bibel (Rel) Karl der Große (G) Diagramme (M) Filmanalyse: Deutsche Einheit (G/Sk) American History X – Geschichte im Film (G) Literaturverfilmung, Filmanalyse (D) Fotomanipulation: Ich wäre gern ein Star (Ku) Cyberbullying (E) Liebe und Sexualität in den Medien (Eth) Krieg in Filmen und PC-Spielen (Eth) Filmanalyse zum Kaiserreich; Videoquiz 1. WK (G) Erlernen von Bewegungsabläufen mit Videoanalyse und Democlips (Spo)</p> <p><b>Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Berufs- und Arbeitswelt reflektieren</b> MFB Produkt sucht Käufer: Werbung analysieren und reflektieren (WR) Online-Banking (WR) MFB Generation Games (Inf)</p>
	<b>Projekte: Medienführerschein Bayern; Zeitung (D8 evtl. D10); Projekt „Wirtschaftsethische Problemfelder“ (Eth, Jgst. 10); „1. Weltkrieg von unten“ learningapp (G)</b>				

**Souverän handeln in einer mediatisierten Welt**  
Mit der konsequenten Durchführung des Mediencurriculums erwerben die SuS zentrale Kompetenzen für einen verantwortungsbewussten Umgang mit Medien.

**Humanität im Gedenken an die Weiße Rose**  
Die SuS erkennen, dass eine lebenswerte Zukunft nur durch eine aktive Mitgestaltung des gesellschaftlichen Lebens möglich ist. Sie zeigen Toleranz, Zivilcourage und setzen sich für die Achtung der Menschenwürde ein.



	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<b>Jahrgangstufe 11-12/13</b>	<b>Medienangebote und Informationssysteme durchdringen und zur Bewältigung neuer Herausforderungen einsetzen</b> Geogebra, Funktionsplotter (M) Grundwissen Leifiphysik (Ph) Tests Leifiphysik (Ph) Quiz zum eigenständigen Wiederholen des Grundwissens (G) Chat-Server (Inf) Datenstrukturen (Inf) Kommunikation in Netzwerken/ Parallele Prozesse (Inf) Java Programmierung mit der Entwicklungsumgebung BlueJ (Inf)	<b>Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten</b> Analoge und digitale Wörterbücher (E, F, L, It) Angewandte Ethik (Eth)  <b>Informationen zusammenfassen, strukturieren und aufbereiten</b> Arbeiten mit Citavi (W-Seminare) Auswahl und mediale Aufbereitung relevanter Nachrichten aus dem englischsprachigen Ausland (E)	<b>Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen</b> Mebis (alle Fächer)	<b>Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen</b> Digitales Klassenzimmer (D)	<b>Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen</b> Evolutionstheorie vs. Intelligent Design (B, Rel) Ozonlüge / Klimaskeptiker (Geo) The Wave (E) Judenverfolgung (F, Rel) Sozialisation, Status, Rolle (Eth)
			<b>Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung von Lernprozessen verwenden</b> Digitales Klassenzimmer (D)	<b>Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach – und adressatenbezogen darbieten</b> Arbeiten mit Layout- und Präsentationsprogrammen auf hohem Niveau (W-Seminare) Nachrichtenüberblick mit Hilfe von PowerPoint etc. (E) Literarische und landeskundliche Referate mit Hilfe von PowerPoint etc. (E)	Atheismus (Rel) Erlernen von Bewegungsabläufen mit Videoanalyse und Democlips (Spo) Fake News (E)
<b>Projekte: Medienscouts (D)</b>					