



„Bildung in der digitalen Welt“ -Konkrete Beiträge des Fachunterrichts-

Fachbereiche Fächer	Deutsch	Mathematik	MINT Biologie, Chemie, Physik, Informatik	Moderne Fremdsprachen Englisch, Franz., Spanisch	Alte Sprachen Latein	Gesellschafts- wissenschaften Geschichte, WiPo Geographie	Ev./kath. Religion, Philosophie	Ästhetische Bildung Musik, Darstellendes Spiel Kunst		Sport
	1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	<i>Suchstrategien nutzen und entwickeln, Quellen identifizieren, Informationen und Daten analysieren, Daten sichern, speichern und strukturieren</i>								
	Klasse 5/6: Grundlagen der Textverarbeitung - Textdokumente anlegen (z.B. Märchen, Berichte tippen) Buchvorstellung (Recherche, Strukturierung der Informationen)	E-Phase: Einsatz von digitalen Tools zur "Recherche" im Rahmen der Lernstudiozeit	Informatik: Klasse 7 Verwendung sinnvoller Dateispeicherstrukturen, Dateien speichern, Backups	Englisch/Französisch: Online-Dictionary; Informationen zu kulturellen Eigenheiten der fremden Sprache und Perspektive verarbeiten	ab Klasse 7: Angeleitete Recherche zu antiken Themenfeldern	WiPo: ab Klasse 9 Online Tageszeitungen, Statistiken nutzen, WebQuest Geographie: ab Klasse 6/7 Diagramme zum Klima, Grafiken und Statistiken Geschichte: ab Klasse 6 Historische Quellen strukturieren und in den historischen Kontext einordnen und Karten nutzen, um Informationen zu erlangen	Klasse 5/6: Virtuelle Erkundung religiöser Räume	Klasse 7/8: Recherche zur Musikgeschichte, Pop, Rock usw..	Klasse 8: Speicherformate in der Bildbearbeitung Importieren Exportieren Speichern auf Server	Oberstufe (optional): Musiksequenzen für Erwärmungsphasen Choreographien oder Fitnessprogramme mit passendem BPM finden und nutzen
2. Kommunizieren und Kooperieren	<i>Digital kommunizieren, Informationen weitergeben, digitale Dokumente erarbeiten, adressaten- und situationsangemessen sowie privat und öffentlich kommunizieren</i>									
	Klasse 5-10 mit Textverarbeitungsprogrammen digitale Dokumente mit unterschiedlichen Formen/Funktionen erstellen (z.B. Klasse 8 Zeitungsartikel verfassen)		Biologie: Klasse 10 Kooperatives Arbeiten in Gruppen mit Hilfe von EduPad	Englisch/Französisch: Vorträge gemeinsam erstellen, mit Muttersprachlern digital kommunizieren; gegebenenfalls fremdsprachliches digitales Peer-Feedback (itslearning „Peer-review“)	ab Klasse 7: Kooperatives Erarbeiten von Übersetzungen				ab E-Phase: Erarbeiten von XML-Dateien, die in Gruppenarbeit weiterentwickelt werden	
3. Produzieren und Präsentieren	<i>Digitale Lernprodukte wie Texte, Präsentationen, Bilder, Videos konzipieren, herstellen und präsentieren; rechtliche Vorgaben bezüglich Urheber- und Nutzungsrechten kennen und beachten</i>									
	Klasse 5/6: digitale Präsentationen erstellen und vorstellen (z.B. Buchvorstellung) Klasse 7: Balladenvortrag (ggf. als Hörbuch) Klasse 8: Hörspiel entwickeln Klasse 9: Werbekampagne entwickeln (Radiospot, Fernsehspot etc.)	Klasse 5/6: Tabellenkalkulation: Einsatz der Tabellenkalkulation u.a. zur graphischen Darstellung von Daten Klasse 8: Abbildungen von Graphen mit Hilfe eines dynamischen Geometriesystems erstellen	Biologie: Kl. 5 – 7 Plakate erstellen und vorstellen ab Klasse 6 Vorträge mit digitaler Unterstützung Klasse 8/9 Stop-Motion-Filme zu Themen wie Enzymwirkung und Mitose Klasse 10 Lernvideo Proteinbiosynthese	Englisch/ Französisch: Textdokumente, Audiodateien, Filmprojekte, Web-Quest; „news of the day“, digitale Reiseführer mit Videos, Podcasts und Maps Spanisch: ab E-Phase Digitale Wortschatzsammlungen erstellen; Erklärfilme u. Ä. produzieren, Literaturinterpretationen verfilmen, digitale Präsentationen erstellen (z. B. Bildschirmpräsentation, Kochvideos)	ab Klasse 7: Erstellen von Referaten im Unterricht unter Darstellung der rechtlichen Voraussetzungen (Rechte an Bildern etc.) Erstellen von Lernvideos	WiPo: ab Klasse 9 Präsentation erstellen und präsentieren Erstellung von Materialien zur politischen Teilhabe (Plakat, Blog,...) Geographie: ab Klasse 7 Präsentationen erstellen und präsentieren in Form von Referaten, Podcast, Video oder andere Präsentationsformen Geschichte: ab Klasse 6 Präsentationen zu historischen Inhalten oder Narrationen erstellen und präsentieren (bspw. Referate, Podcasts etc.)	Klasse 5/6: Erstellen einer themenbezogenen Präsentation zum Thema „Jüdisches, christliches und muslimisches Leben im Vergleich“ Klasse 7: Gestalten eines Flyers zum Thema Religion	Musik: Klasse 8 Urheberrecht/ Leistungsschutzrecht im Rahmen von Musikbusiness Klasse 8: Grundlagen der digitalen Bildgestaltung und Bildbearbeitung	Oberstufe (optional): Auswertung von Online-Ressourcen zur Erstellung von Präsentationen im Theorie-Praxis-Verbund (z.B. Akrobatik oder Tanzen) Nutzen von Video-Tutorials zur Verbesserung von sportmotorischen Fertigkeiten (z. B. im Ropeskipping oder bei der Step-Aerobic)	
4. Schützen und sicher Agieren	<i>Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortlich umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren kennen, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen</i>									
			Biologie: Klasse 8 Mobbing und Recht am eigenen Bild im Kontext von Sexualkunde	Englisch/ Französisch: Verantwortlicher medialer Umgang mit Persönlichkeiten und ihren Rechten in anderen Ländern und Sprachen; sogenannte „Fake-News“ diskutieren Spanisch: ab E-Phase Texte und Lernprodukte unter Beachtung gültiger Datenschutzbestimmungen gestalten		WiPo: Soziale Medien im Visier der Politik Fake News Geschichte: Historische Narration in sozialen Medien und der Popkultur	Klasse 7: Abhängigkeit von elektronischen Medien erkennen, die Konsequenzen virtueller und fiktionaler Weltkonstrukte wahrnehmen und kritisch reflektieren	Musik: ab Klasse 8 Grenzen des musikalischen Ausdrucks in der digitalen Welt		
5. Problemlösen und Handeln	<i>In digitalen Umgebungen Werkzeuge sinnvoll einsetzen, eigenen Herausforderungen begegnen, Lösungen identifizieren, Medien als vernetzte Lernressourcen selbst einsetzen, Algorithmen der digitalen Welt verstehen und nutzen</i>									
	Klasse 9: Werbung: Wie Algorithmen unsere Werbung steuern?	Klasse 7: Einsatz digitaler Mathematikwerkzeuge Klasse 8: Einführung dynamischer Geometriesysteme (Geogebra) u.a. zur graphischen Animation	Biologie: ab Klasse 6 Nutzung von Bestimmungssoftware und kritischer Vergleich mit Bestimmungsliteratur Physik: ab Klasse 8 Verwendung von Tabellenkalkulationsprogrammen zur Auswertung von Experimenten Physik: E-Phase: Videoanalyse von Bewegungen	Englisch/ Französisch: Digitale Vokabeltrainer nutzen; Kreuzworträtsel erstellen; Aussprachekontrolle; fremdsprachliche Texte erstellen und diskutieren Spanisch: ab E-Phase Rechtschreibprogramme, digitale Lernangebote, wie Wörterbücher und Lexika sowie Suchfunktionen zur Überarbeitung von Texten nutzen		WiPo: Digitale Planspiele (u.a. Börsenspiel) Geographie: ab Klasse 7 Projektarbeiten Geschichte: ab Klasse 6 Planspiele und (digitale) Escape-Rooms		Musik: ab Klasse 7/8 Verwendung von Notenschreibprogrammen/ Musikproduktionssoftware am PC/iPad		
6. Analysieren und Reflektieren	<i>Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen einschätzen lernen, Wirkung von Medien (Stars, Idole, Computerspiele, Gewaltdarstellung) reflektieren; Geschäftsaktivitäten und Services im Internet (Online-Shops), politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung, soziale Integration, Urheber-, und Nutzungsrechte</i>									
	Klasse 9: Werbung analysieren (in verschiedenen Medien, z.B. Video, Audio, Influencermarketing); Bewertung der Wirkung typischer Darstellungsmittel (in Film, Presse, Internet) Klasse 10: Filmanalyse; Entwicklung der deutschen Sprache (Sprachverfall durch Chats etc.)			Englisch/Französisch: Inhaltliche und methodische Analyse fremdsprachlicher Medienangebote (Webseiten, Blogs usw.)	Behandeln historischer Personen: <i>Berücksichtigung der Quellenlage, Darstellungen durch KI oder Wissenschaft im Vergleich</i>	WiPo: Werbung, Wahlplakate, Karikaturen analysieren und bewerten Finanzielle Bildung Wahrnehmung von Verschwörungstheorien Geographie: ab Klasse 9 Karikaturen analysieren Geschichte: ab Klasse 8 Analyse von historischen Karikaturen	Klasse 7: Analyse und Bewertung von durch Medien vermittelte Selbstdarstellungen und Rollenbilder am Beispiel des Themas „Sucht und Sehnsucht“	Klasse 10 Reflexion über den Wert digital generierter Musik	Klasse 7: Popkulturelle Phänomene wie Comics und Film untersuchen. Kameraeinstellungen Klasse 9: Grundlagen der Bildanalyse	