



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

Fachbereiche Fächer	Deutsch	Mathematik	MINT	Moderne Fremdsprachen	Alte Sprachen	Gesellschafts- wissenschaften	Ev./kath. Religion, Philosophie	Ästhetische Bildung		Sport
			Biologie,Chemie, Physik, Informatik	Englisch, Franz., Spanisch	Latein	Geschichte, WiPo Geographie		Musik, Darstellendes Spiel	Kunst	
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Suchstrategien nutzen und entwickeln, Quellen identifizieren, Informationen und Daten analysieren, Daten sichern, speichern und strukturieren									
	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 Dateispeicher- strukturen, Dateien speichern, Backups	Englisch/Französisch: Online-Dictionary; Informationen zu kulturellen Eigenheiten der fremden Sprache und Perspektive verarbeiten Spanisch: ab E-Phase Audio- und Videoaufnahmen zur Informationsgewinnung nutzen und erstellen	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	Digital kommunizieren, Informationen weitergeben, digitale Dokumente erarbeiten, adressaten- und situationsangemessen sowie privat und öffentlich kommunizieren									
	Klasse 5-10 mit Textverarbeitungs- programmen 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“) Spanisch: ab E-Phase Einsichten in Struktur und Gebrauch der Zielsprache und anderer Sprachen nutzen, um mündliche und schriftliche Kommunikationsprozesse sicher zu bewältigen	ab Klasse 7: Kooperatives Erarbeiten von Übersetzungen				ab E-Phase: Erarbeiten von XML-Dateien, die in Gruppenarbeit weiterentwickelt werden	
3. Produzieren und Präsentieren	Digitale Lernprodukte wie Texte, Präsentationen, Bilder, Videos konzipieren, herstellen und präsentieren; rechtliche Vorgaben bezüglich Urheber- und Nutzungsrechten kennen und beachten									
	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, Literaturinterpretatione n 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	Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortlich umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren kennen, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen									
			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 Datenschutzbestimm- ungen 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	In digitalen Umgebungen Werkzeuge sinnvoll einsetzen, eigenen Herausforderungen begegnen, Lösungen identifizieren, Medien als vernetzte Lernressourcen selbst einsetzen, Algorithmen der digitalen Welt verstehen und nutzen									
	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 Bestimmungs- software und kritischer Vergleich mit Bestimmungsliteratur Physik: ab Klasse 8 Verwendung von Tabellenkalkulations- programmen 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 Notenschreib- programmen/ Musikproduktions- software am PC/iPad		
6. Analysieren und Reflektieren	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									
	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.) Spanisch: ab E-Phase Bild- und Filmanalyse und -bewertung	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 gene- rierter Musik	Klasse 7: Popkulturelle Phänomene wie Comics und Film untersuchen. Kameraeinstellungen Klasse 9: Grundlagen der Bildanalyse	