



Düsseldorfer Str. 13, 51063 Köln

Tel.: +49-(0)221-35533690

Fax: +49-(0)221-355336911

E-Mail: [rhein-gymnasium@stadt.koeln.de](mailto:rhein-gymnasium@stadt.koeln.de)

Homepage: [www.rhein-gymnasium.de](http://www.rhein-gymnasium.de)

# Medienkonzept

Stand: Juli 2025

## Inhalt

<b>Inhalt.....</b>	<b>2</b>
<b>1. Anlass für das Medienkonzept .....</b>	<b>4</b>
<b>2. Unterrichtsentwicklung .....</b>	<b>5</b>
2.1. Fächerübergreifende didaktisch-pädagogische Ziele für die Gestaltung des Lehrens und Lernens in der digitalen Welt .....	5
2.2. Die Umsetzung der Ziele des Medienkompetenzrahmens im Unterricht.....	5
2.3. Die Verortung der Teilkompetenzen in den Fachcurricula	6
2.3.1. Übersichtsmatrix	6
2.3.2. Leitfachbildung .....	45
2.3.3. Aktuelle Medienprojekte: Lernen mit und Lernen über Medien	46
<b>3. IT-Ausstattung und technischer sowie pädagogischer Support</b>	<b>48</b>
3.1. Ist-Zustand .....	48
3.2. Mittelfristige Ausstattungsbedarfe.....	49
3.3. First Level-Support durch das Medienteam .....	501
<b>4. Organisationsentwicklung .....</b>	<b>52</b>
4.1. Nutzung der Kommunikationsplattform Teams und weiterer digitaler Informations- und Lernmanagementsysteme.....	52
4.1.1. Die Kommunikationsplattform Teams .....	52
4.1.2. Die Lernplattform Moodle .....	52
4.1.3. Das Digitale Klassenbuch (Schulmanager online).....	523
4.2. Zuständigkeiten und Kommunikation .....	53
4.2.1. Das Schulentwicklungsforum .....	53
4.2.2. Das Medienteam .....	53
4.2.3. Kooperation mit außerschulischen Partnern .....	54
4.2.4. Verbindliche Regeln und Nutzungsvereinbarungen .....	54
4.2.5. Medienscouts .....	54
4.2.6. Elternarbeit .....	55
4.2.7. Zuständigkeiten in der Übersicht.....	55
4.2.7.1. Zuständigkeiten innerhalb des Medienteams	56
4.2.7.2. Ansprechpartner:innen für Medien in den Fachschaften	57
<b>5. Personalentwicklung .....</b>	<b>58</b>
5.1. Fortbildung und Fortbildungsplanung.....	58
5.1.1. Übersicht über die App Multiplikator:innen .....	60

<b>6. Evaluation und Fortschreibung des Konzepts:</b> .....	<b>62</b>
6.1. Checkliste Medienkompetenzen .....	62
6.2. Selbstreguliertes Lernen und Individualisierung von Lernprozessen mit digitalen Medien	63
6.2.1. Einführung eines Mediennutzungsführerschein (MNF).....	63
6.2.1.1. Themen für den Mediennutzungsführerschein (MNF)	
6.3. Chancengleichheit und zeitgemäßes Lernen durch eine 1:1-Ausstattung mit iPads	
6.4. Lernen und Didaktik mit und über KI Tools	65

## 1. Anlass für das Medienkonzept

Mit der Strategie der Kultusministerkonferenz [\[„Bildung in der digitalen Welt“ \(2016\)\]](#) sind bundesländerübergreifend Anforderungen an schulisches Lernen im Bereich der Bildung in einer digitalisierten Welt formuliert worden. Grundlage sind die im [\[Medienkompetenzrahmen NRW\]](#) (MKR) vorgegebenen digitalen Schlüsselkompetenzen. Auch das Rhein-Gymnasium verpflichtet sich, diese didaktisch-pädagogisch weitgehend offen gehaltenen Landesvorgaben in seinen schulinternen Lehrplänen zu konkretisieren und in der unterrichtlichen Praxis nachhaltig umzusetzen. Dabei berücksichtigt das schulische Medienkonzept die im [\[Schulprogramm\]](#) verankerten Zielsetzungen.

Das Rhein-Gymnasium hat bereits 2014 ein Medienkonzept vorgelegt, das sich an den pädagogischen Bedürfnissen, den behördlichen Vorgaben und der vorhandenen Ausstattung orientiert. Die seitdem laufenden Schulentwicklungsprozesse, insbesondere der 2019/20 initiierte Leitbildprozess, sowie die seitdem erfolgten Bundes- und Landesvorgaben (s.o.) machen es notwendig, das Medienkonzept anzupassen und weiterzuentwickeln.

Das zu Beginn des Schuljahres 2022/23 verabschiedete Leitbild des Rhein-Gymnasiums visioniert eine Lernkultur, die die Selbststeuerungs- und Selbstregulationskompetenz der Schüler:innen ins Zentrum stellt, ihre Fähigkeit, komplexe Problem- und Aufgabenstellungen zu lösen, fördern will sowie verstärkt auf kooperative Settings setzt. Hier leisten digitale Medien einen entscheidenden Beitrag, wenn sie in fachlichen und überfachlichen Lernprozessen reflektiert eingesetzt und systematisch lernförderlich genutzt werden.

Zum einen ist die Vermittlung von Medienkompetenz in der praktischen Anwendung wichtig, z.B. das kompetente Bedienen von Textverarbeitungs- und Präsentationsprogrammen, die Nutzung computergestützter Analysen in den Naturwissenschaften oder den Einsatz digitaler Medien zur Informationsbeschaffung und zum persönlichen Wissensmanagement.

Hinsichtlich der Zielperspektive der Förderung von Medienkompetenz darf jedoch nicht nur an die praktische Anwendung und das Lernen mit Medien gedacht werden, auch das Lernen über Medien ist eine zentrale Vermittlungsaufgabe von Schule. Denn medienkompetentes Handeln umfasst mehr als das Bedienen eines Geräts oder eines Online-Lerntools. Unsere Schüler:innen sollen den reflektierten und sicheren Umgang mit Medien und vor allem Medieninhalten einüben und gleichzeitig die Chancen und Risiken des digitalen Wandels beurteilen können. Sie müssen gegenwärtig und in der Zukunft in der Lage sein, sich in der digitalen Welt zu orientieren und diese in ihre Lebenszusammenhänge zu integrieren. Sie sollen in eine selbstreflexive Distanz zur eigenen Mediennutzung treten können und eine Verantwortungshaltung gegenüber (digitalen) Medien sowie im Umgang mit ihnen erlernen.

## 2. Unterrichtsentwicklung

### 2.1. Fächerübergreifende didaktisch-pädagogische Ziele für die Gestaltung des Lehrens und Lernens in der digitalen Welt

Die Schüler:innen können ...

- ... die verschiedenen digitalen Medien reflektiert, eigenverantwortlich und selbstreguliert nutzen,
- ... digitale Medien zur Organisation von Arbeitsprozessen bedienen,
- ... digitale Medien zur kooperativen Gestaltung von Arbeitsprozessen nutzen,
- ... relevante Informationen im Internet auswählen,
- ... die Glaubwürdigkeit von Internetseiten einschätzen und die Kommunikationsziele des Absenders verstehen und beurteilen,
- ... persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Gefahren des digitalen Wandels reflektieren (z.B. Suchtpotenziale, Cybergewalt und –kriminalität),
- ... die Auswirkungen digitaler Medien auf die Identitätsentwicklung reflektieren,
- ... die Auswirkungen digitaler Medien auf die Arbeitswelt reflektieren,
- ... Einflüsse von Algorithmen erkennen und hinterfragen,
- ... KI für Lern- und Arbeitsprozesse nutzen und kritisch hinterfragen,
- ... die Chancen und Entwicklungspotentiale des digitalen Wandels beurteilen (z.B. aktive Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen, Möglichkeiten der Informationsbeschaffung und -verbreitung).

### 2.2. Die Umsetzung der Ziele des Medienkompetenzrahmens im Unterricht

Das Lernen mit Medien und das Lernen über Medien sollen am Rhein-Gymnasium in allen Fächern integraler Bestandteil von Unterricht sein. Um den Prozess der Unterrichtsentwicklung zielgerichtet voranzutreiben und die Umsetzung auf Unterrichtsebene zu sichern werden verschiedene Maßnahmen ergriffen.

- Verortung der Teilkompetenzen des [\[Medienkompetenzrahmens NRW\]](#) in den schulinternen Lehrplänen der Fächer,
- konkrete methodisch-didaktische Vereinbarungen zur medialen Unterrichtsgestaltung,
- fortlaufende verantwortliche Kommunikation, Bestandsaufnahme und Reflexion auf Dienstbesprechungen, Fachkonferenzen, dem Schulentwicklungsforum, der Mediensteuerguppe und in weiteren Gremien,
- schulinterne Qualifizierungsmaßnahmen ausgerichtet an den rückgemeldeten Bedarfen durch die Kolleg:innen und Fachvorsitzenden ([u.a. Mini-Fortbildungen](#)),
- regelmäßige Abfragen von möglichen Bedarfen über *Forms* durch den Digitalisierungsbeauftragten,
- eine [Übersichtsmatrix](#) als Instrument der überfachlich strukturierten Planung,
- Pädagogische Tage zur Auseinandersetzung mit den Zielen sowie zur fachlichen und überfachlichen Weiterentwicklung des Lernens mit Medien und über Medien im Unterricht

- (u.a. gemeinsame Planung von Unterrichtseinheiten, Erstellen von überfachlichen Medien-Kompetenzcheckbögen, Planung von Projekten),
- allen Lehrer:innen bekannte kollegiumsinterne Multiplikator:innen für bestimmte Apps und Anwendungsprogramme als Ansprechpartner:innen,
  - Konzentration auf Apps, die im Unterricht Anwendung finden und von Lehrer:innen und Schüler:innen gut beherrscht werden,
  - (zukünftig) Entwicklung eines fächerübergreifenden Medienportfolios als Instrument des verbindlichen kumulativen Aufbaus von Medienkompetenz,
  - fächerübergreifende Medienprojekte,
  - (zukünftig) institutionalisierte Möglichkeit der kollegialen Hospitation.

### 2.3. Die Verortung der Teilkompetenzen in den Fachcurricula

Die [\[neuen Kernlehrpläne für die Sekundarstufe I des Gymnasiums\]](#) (Stand: Online-Fassung, Inkraftsetzung 23.06.2019) integrieren die Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW in allen Fächern und intendieren, zu einer Bildung in der digitalen Welt beizutragen. Die Kernlehrpläne sind Grundlage für die Gestaltung der schuleigenen Vorgaben, unseren schulinternen Lehrplänen. Die Fachcurricula des Rhein-Gymnasiums bilden die 24 Teilkompetenzen des MKR in ihren Unterrichtsvorhaben mehrfach in unterschiedlichen Fächern ab und vertiefen sie spiralcurricular. Sie wurden von den Fachkonferenzen im Schuljahr 2022/23 beschlossen und werden über die Homepage [\[www.rhein-gymnasium-koeln.de\]](http://www.rhein-gymnasium-koeln.de) der Schulöffentlichkeit zugänglich gemacht.

Darüber hinaus übernehmen bestimmte Leitfächer eine einführende Funktion (vgl. [Kapitel 2.3.2](#)). Die Umsetzung der Fachcurricula ist obligatorisch und wird durch jährliche Reflexionsprozesse jeweils auf der ersten Dienstbesprechung im Schuljahr unterstützt. Diese Bestandsaufnahme erfolgt mit Hilfe eines [\[standardisierten Reflexionsbogens\]](#). Dabei werden Fortbildungsbedarfe, die sich ggf. auf Umsetzungsebene ergeben haben, an die Koordinatorin für Schulentwicklung weitergeleitet. Auf diese Weise werden die schulinternen Lehrpläne fortwährend weiterentwickelt und im Hinblick auf die Umsetzung im Unterricht einer Bestandsaufnahme unterzogen.

#### 2.3.1. Übersichtsmatrix

Zusätzlich zur Verortung der Teilkompetenzen des MKR in den Fachcurricula haben die Fachschaften sich mit ihren bestehenden Inhalten den entsprechenden Teilkompetenzen des MKR in einer Übersichtsmatrix zugeordnet. Diese Übersichtsmatrix, die immer nur den aktuellen Prozessstand abbilden kann und fortlaufend von den Fachvorsitzenden über MS-Teams kollaborativ ergänzt wird, hat im Kontext der Unterrichtsentwicklung gleich mehrere Funktionen:

- Lücken, also Teilbereiche des MKR, die bisher von keinem Fach adressiert werden, können leicht aufgedeckt und gefüllt werden.
- Überschneidungen und Parallelen in einer Jahrgangsstufe zeigen überfachliche jahrgangsstufenbezogene Schwerpunktsetzungen auf und können Grundlage für fächerübergreifendes Arbeiten und Projekte werden.
- Leitfächer, die für die Anbahnung einer bestimmten Kompetenz zuständig sind, können schnell ausgemacht werden.

- Der spiralcurriculare Aufbau der 24 Kompetenzbereiche lässt sich fächerübergreifend leicht ermitteln und die Erkenntnisse lassen sich zur planvollen Weiterarbeit nutzen.

Die Übersichtsmatrix zeigt deutlich, wie sich bestimmte Kompetenzen im Sinne eines spiralcurricularen Aufbaus über mehrere Jahrgangsstufen hinweg vermitteln lassen. Diese Erkenntnisse sollen zukünftig für ein schulinternes Medienportfolio genutzt werden, das die fachlichen und überfachlichen Ziele jahrgangsstufenbezogen und kumulativ noch stärker als bisher verbindlich macht. Dazu gehören sowohl die Vermittlung von Fertigkeiten im Umgang mit digitalen Medien als auch die Unterstützung des Erwerbs digitaler Kompetenzen im Lernen über Medien.

## Übersichtsmatrix:

Zunächst ordnen sich die Fächer mit Ihren bereits bestehenden Inhalten den entsprechenden Teilkompetenzen zu, dann werden Unterrichtsvorhaben gezielt (weiter)entwickelt, um verbleibende Lücken zu füllen. Im Zuge der ständigen Fortentwicklung von Unterricht unterliegt die Matrix fortlaufenden Veränderungsprozessen.

## Erläuterungen zu den Kompetenzbereichen

### 1. Bedienen und Anwenden

*... umfasst den sinnvollen Einsatz von Medien als Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.*

### 2. Informieren und Recherchieren

*... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.*

### 3. Kommunizieren und Kooperieren

*... umfasst die Fähigkeit, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen.*

### 4. Produzieren und Präsentieren

*...bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und kreativ bei der Planung, Realisierung und Präsentation eines Medienprodukts zu nutzen.*

### 5. Analysieren und Reflektieren

*... umfasst das Wissen um die wirtschaftliche, politische, ökologische und kulturelle Bedeutung von Medien sowie die kritische Auseinandersetzung mit Medien und dem eigenen Medienverhalten.*

### 6. Problemlösen und Modellieren

*... bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, wie etwa die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.*

## 1.1 Medienausstattung (Hardware)

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>Informatik:</b>            UV 5.1: Begegnung mit der digitalen Welt (Kennenlernen von Informatiksystemen)            UV 5.2: Umgang mit Informatiksystemen (Aufbau und Funktionsweise von Informatiksystemen, benennen von Hardware und Software)</p> <p><b>ITG:</b>            UV 5.1: Bedienen von iPads und PC (Wir lernen den Computerraum kennen, Regeln im Computerraum)            Meinen Computerarbeitsplatz einrichten.</p>	<p><b>ITG:</b>            UV 7.1: Arbeiten in der Cloud und im Desktop, OneDrive am heimischen Rechner nutzen.</p>	

## 1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>Informatik:</b>            UV 5.1: Begegnung mit der digitalen Welt</p> <p>UV 5.2: Umgang mit Informatiksystemen (Aufbau eines PCs)</p> <p>UV 5.5: Vom Modell zum Programm (Strukturprogramme erzeugen mit <b>strukto.io</b>)</p> <p>UV 6.1: Vom Modell zum Programm (Programmieren mit <b>Scratch</b>, eine animierte Geburtstagskarte gestalten)</p> <p>UV 6.2: Digitale Medien smart nutzen</p>	<p><b>ITG:</b>            UV 7.1: Arbeiten in der Cloud und im Desktop, SuS richten sich ein Verzeichnis ein.</p> <p>UV 7.2: Arbeiten mit Tabellenkalkulation (<b>Excel</b>), Rechnen mit Excel, Bsp.: "Wir planen unsere Klassenfahrt"            Erstellen von Diagrammen unter dem Aspekt "Lügen mit Statistiken"</p> <p>UV 7.4: Vertiefung "<b>Word</b>"            "Wir planen eine Schulveranstaltung", Erstellung von Plakaten, Flyern und Serienbriefen mit <b>Word</b>,</p> <p>UV 7.5: KI im Einsatz (ChatGPT und Copilot) (<b>Copilot Microsoft</b>)</p>	<p><b>Mathematik:</b>            UV 9.2: den Einfluss von Parametern bei quadratischen Zusammenhängen mittels <b>GeoGebra</b> erkunden</p> <p>UV 9.3: den geometrischen Zusammenhang von Volumen- und Oberflächenberechnungen bei der „optimalen Dose“ mithilfe von <b>GeoGebra</b> erkunden</p> <p>UV 9.6: eine Tabellenkalkulation (<b>Excel oder GeoGebra</b>) zum Darstellen, Berechnen, Erkunden und Präsentieren von Daten, Kenngrößen und Wahrscheinlichkeiten nutzen</p>

<p>(Das <b>www</b>, <b>Mail-Dienste</b>, Daten verwalten und sichern)</p> <p>UV 6.4: KI – Automatisierung und KI (<b>Maschinenlearning mit Scratch</b>, Programmieren einer KI mit Scratch)</p> <p><b>ITG:</b> UV 5.1: <b>Teams und Microsoft 365 (Kommunikation mit Teams</b>, Erstellen eines Klassenchat, Kommunikation mit den Lehrern, Wo finde ich das One-Note Notizbuch)</p> <p>UV5.2: Grundlagen Präsentationsmedien (<b>MS-PowerPoint</b>, Gestalten einer Präsentation zum Thema „Lieblingssäugetier“)</p> <p>UV 5.3: Grundlagen der Textverarbeitung (<b>MS-Word</b>, Gestalten einer Einladungskarte zum Geburtstag)</p> <p><b>Mathematik:</b> UV 5.1: Häufigkeiten in Tabellen und Diagrammen darstellen, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge (<b>Excel</b>).</p> <p>UV 5.2 und 6.4: <b>GeoGebra</b> zum Darstellen und Erkunden und zur Unterstützung und Gestaltung mathematischer Prozesse nutzen (konkret: Untersuchung der Eigenschaften von Vierecken (5) bzw. von Symmetrien (6))</p> <p><b>Englisch:</b></p>	<p>“Meine Hausaufgaben macht die KI”</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 8.1: digitale Möglichkeiten für das Planen, Erstellen und Überarbeiten eines argumentativen Textes zum Thema „Immer online, immer erreichbar?“ nutzen (<b>MS-Word</b>)</p> <p><b>Philosophie:</b> UV 7.2: einen Podcast zum Thema „Fremdsein“ erstellen, dabei die App GarageBand kreativ und zielgerichtet einsetzen und die eigenen Produkte nach inhaltlicher Qualität sowie Qualität der medialen Umsetzung beurteilen (<b>GarageBand</b>)</p> <p><b>Politik:</b> UV: alle Nachrichtendienste nutzen (<b>Megafon App</b>, Presseportal)</p> <p><b>Latein:</b> UV 3: Die SuS analysieren ihr eigenes Lernverhalten mit der App <b>Navigium</b> und reflektieren die Effektivität digitaler Vokabeltrainings im Vergleich zu analogen Methoden. Sie setzen sich kritisch mit den Möglichkeiten und Grenzen computergestützten Spracherwerbs auseinander.</p> <p><b>Englisch:</b> Übungs- und Testaufgaben zum systematischen Sprachtraining auch unter Verwendung digitaler Angebote nutzen – den eigenen Lernfortschritt anhand einfacher, auch digitaler Evaluationsinstrumente einschätzen (<b>fiete.ai</b>) sowie eigene Fehlerschwerpunkte</p>	<p>UV 10.4: Exponentialgleichungen <math>b^x = c</math> näherungsweise durch Probieren, Logarithmieren und <b>GeoGebra</b> lösen</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 9.4: zur Organisation von komplexen Lernprozessen und zur Dokumentation von Arbeitsergebnissen geeignete analoge und digitale Medien sowie Werkzeuge verwenden (Planung eines Mini-Dokumentarfilms mit der Kommunikations- und Kollaborationsplattform <i>Teams</i>)</p> <p>UV 10.4: beim kollaborativen Planen, Erstellen und Überarbeiten einer Argumentation zum Thema „Klimaschutz: Was können wir tun?“ die Kollaborationsplattform Teams (über das <b>One Note-Notizbuch</b>) nutzen</p> <p><b>Englisch:</b> <b>Taskcards</b> als Arbeitsplattform nutzen und <b>Quizlet</b> als Vokabeltrainer nutzen Learning Apps/Snacks als Übungsplattform gezielt anwenden Nutzung unterschiedlicher Apps zum Training sämtlicher FKK (e.g. puppet pals, storyboard, garage band, clips, story creator, story cubes, clip2comic, comic-book, spark video, iMovie, explain everything, popplet, photospeak, talkr, chatterpix canva etc.)</p> <p>UV 9.2: ein Bewerbungsvideo drehen</p> <p><b>Französisch:</b> <b>UV 7.1 C’est parti</b></p>
--	--	--

<p>Übungs- und Testaufgaben zum systematischen Sprachtraining auch unter Verwendung digitaler Angebote nutzen – den eigenen Lernfortschritt anhand einfacher, auch digitaler Evaluationsinstrumente einschätzen (<b>fiete.ai</b>) sowie eigene Fehlerschwerpunkte bearbeiten, u.a. <b>Taskcards</b> oder <b>Padlet</b> als Arbeitsplattform nutzen, <b>Quizlet</b> als Vokabeltrainer nutzen, <b>Learning Apps/Snacks</b> als Übungsplattform gezielt anwenden, z.B. für Wortschatzarbeit oder Grammatikübungen</p> <p>UV 6.2: <i>How to use a dictionary</i>: ein Online Wörterbücher nutzen: <b>dict.cc</b> und <b>deepl.translate</b></p> <p>UV 6.3: <i>London is amazing</i>: sich anhand digitaler Stadtpläne und U-Bahnplänen orientieren (Apps: <b>Karten</b>, z.B. Flyover)</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 6.2: einen Bericht (z.B. über die Ruderfahrt) für die Schulhomepage verfassen und dabei grundlegende Funktionen der Textverarbeitung unterscheiden und einsetzen und dabei das Schreibprogramm des Computers nutzen (<b>MS-Word</b>).</p> <p>UV 6.2: Möglichkeiten und Grenzen digitaler Unterstützungsmöglichkeiten bei der Textproduktion beurteilen (Rechtschreibkorrektur von <b>MS-Word</b>)</p> <p>UV 6.5: in digitaler und nicht-digitaler Kommunikation Elemente konzeptioneller Mündlichkeit bzw.</p>	<p>bearbeiten, u.a. <b>Taskcards</b> oder <b>Padlet</b> als Arbeitsplattform nutzen, <b>Quizlet</b> als Vokabeltrainer nutzen, <b>Learning Apps/Snacks</b> als Übungsplattform gezielt anwenden, z.B. für Wortschatzarbeit oder Grammatikübungen</p>	<p><b>Puppet Pals</b> als App nutzen um Bildbearbeitungsprogramme zu nutzen und Fotos mithilfe der App zum Sprechen bringen – um einfache Dialoge ( sich vorstellen) zu präsentieren</p> <p><b>UV 9.3 U3</b> <b>Puppet Pals</b> als App nutzen um Dialoge zu präsentieren, in denen Konflikte mit Eltern, Geschwistern präsentiert werden und Lösungen gesucht werden</p> <p><b>Chemie:</b> UV 9.3: <b>Darstellung kleiner Moleküle</b> zur Visualisierung der Struktur von Stoffen, auch mit der Software <b>ChemSketch, KingDraw</b> oder <b>Chirys Draw</b></p> <p>UV 10.3: Erstellen eines Erklärvideos zur Neutralisation von Salzsäure mit Natronlauge</p> <p><b>Erdkunde:</b> UV 9.2.3: sich unmittelbar vor Ort und mittelbar mit Hilfe von Karten, Gradnetzangaben und mit web- bzw. GPS-basierten Anwendungen orientieren, indem sie anhand von <b>Google Earth / Google-Maps</b> das Modell der Westeuropäischen Stadt mit Köln vergleichen</p> <p>UV 9.2.3: Planungs- und Organisationsaufgaben im Rahmen einer Exkursion zur Stadtentwicklung in Köln-Mülheim übernehmen</p> <p><b>Geschichte:</b> UV 9.3: einen Audioguide für eine Museumsausstellung zum Thema “Frauen und Kinder an der Heimatfront” erstellen</p>
--	--	---

<p>Schriftlichkeit identifizieren, die Wirkungen vergleichen und in eigenen Produkten adressatenangemessen verwenden (Thema „Hieroglyphen und Emoticons – Wie kann ich wichtige Informationen aus Sachtexten und Internetseiten und Grafiken erkennen /heraus-filtern, verstehen und bewerten?“)</p> <p><b>Erdkunde:</b> UV 5.1: sich unmittelbar vor Ort und mittelbar mit Hilfe von Karten und einfachen web- bzw. GPS-basierten Anwendungen orientieren; geographische Sachverhalte auch mittels einfacher digitaler Medien identifizieren und erste Fragestellungen anhand von <b>Google Earth</b> zum Thema nachhaltige Fortbewegung auf dem Schulweg entwickeln (<b>Komplexe Lernaufgabe</b>)</p> <p>UV 5: Nutzen digitale Medien (digitale Karten, recherchierte Ergebnisse) für geographische Sachverhalte</p> <p><b>Kunst:</b> UV 5.2: Die Schülerinnen und Schüler erproben experimentell die Möglichkeiten digitaler Technik und Ausdrucksformen im Rahmen eines dreidimensionalen Stop-Motion-Projektes, indem sie die zuvor mit grundlegenden Mitteln plastischer Organisation gestalteten Skulpturen in Szene setzen (Stop Motion Studio)</p> <p><b>Musik:</b> UV 5: ein Musikvideo mit digitalen Werkzeugen entwerfen und realisieren und musikbezogene</p>		<p>UV 9.5: einen digitalen Stadtrundgang zum Thema “Erinnerungen an die deutschen Jüdinnen und Juden in Köln” gestalten (<b>Biparcours</b>)</p> <p><b>Physik:</b> Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren die Ergebnisse ihrer Tätigkeit in Form von Texten, Skizzen, Zeichnungen, Tabellen oder Diagrammen auch computergestützt.“ „Die Schülerinnen und Schüler führen qualitative und einfache quantitative Experimente und Untersuchungen durch, protokollieren diese, verallgemeinern und abstrahieren Ergebnisse ihrer Tätigkeit und idealisieren gefundene Messdaten.“</p> <p><b>Musik:</b> UV 9: Analyseergebnisse auch mit digitalen Medien und unter Verwendung der Fachsprache präsentieren (Klasse 9 – UV Klassische Musik hat Stil – Von klassischer zu romantischer Sinfonik)</p> <p>UV 9: ein Musikvideo mit digitalen Werkzeugen, konkret einen Teaser zum Musical „West Side Story“ entwerfen (Klasse 9 – UV Ein Musical als Film)</p> <p>UV 9: musikalische und musikbezogene Gestaltungen auch mit digitalen Werkzeugen, z.B. grafische Partituren notieren (Klasse 9 – UV Unerhörte Anlässe – Unerhörte Klänge Neuer Musik)</p> <p>UV 10: Bearbeitungen von Musik mit Instrumenten und digitalen Werkzeugen als kommentierende</p>
--	--	---

<p>Medienprodukte unter Berücksichtigung des historisch-kulturellen Kontextes realisieren („Tanz und Gesang auf der Straße – Vom mittelalterlichen Kopfsteinpflaster zum Beton-Ghetto“)</p> <p><b>Politik:</b> UV 5.2: - Wie kann ich meine Schule mitgestalten? Mit Hilfe von <b>iMovie</b> kurze Nachrichtensendungen und <b>Explainity</b> Videos erstellen.</p> <p>UV 5.3: Vernünftig wirtschaften, aber wie? Mit Hilfe von <b>Edkimo</b> Umfragen zum Thema Tauschengeld erstellen</p> <p>UV 5.5: Ohne Smartphone bist du raus? Mit Hilfe von <b>Pages</b> eigene Zeitungsseiten bzw. eigene Werbeanzeigen erstellen</p> <p><b>Sport:</b> mediengestützte Bewegungsbeobachtungen zur kriteriengeleiteten Rückmeldung auf grundlegendem Niveau nutzen</p> <p><b>Geschichte:</b> UV 6.1: ein Fernsehinterview mit einem Steinzeit-Experten (-Expertin) zum Thema “Leben in der Steinzeit” gestalten</p> <p>UV 6.3: die Ausbreitung und Verteilung der griechischen Kolonien im Mittelmeerraum auswerten und die Länge des Seeweges von Thera nach Kyrene berechnen, und zwar unter Beachtung, dass bei</p>		<p>Deutung des Originals entwerfen und realisieren (Klasse 10 – UV Vom Spannungsverhältnis zwischen Original und Bearbeitung)</p> <p><b>Kunst:</b> 9. 1. 2: Die Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren Gesamtstrukturen von Bildern im Hinblick auf Mittel der Flächenorganisation, indem sie spielerisch Werke der Kunstgeschichte auch mit digitalen Bildbearbeitungsprogrammen verändern (Sketchbook App)</p> <p><b>Katholische/Evangelische Religion:</b> nutzen digitale und nicht-digitale Medien zur Organisation von Lernprozessen, z.B. Taskcards als Arbeitsplattform Learning Apps/Snacks als Übungsplattform gezielt anwenden Bibelservers zur gezielten Suche biblischer Texte Nutzung einer Auswahl unterschiedlicher Apps zur Visualisierung und Präsentation (garage band, clips, book creator, iMovie, explain everything, etc.) recherchieren angeleitet in digitalen Medienangeboten zur Erschließung religiös relevanter Themen</p>
---	--	--

<p>antiken Seefahrten meist die Nähe zur Küste gesucht wurde</p> <p>UV 6.4: das Online-Programm <b>“Projekt OmnesViae”</b> nutzen, um die Größe und Ausdehnung des Römischen Reiches zu erkunden und mit Hilfe der des Programms Routen durch das Römische Reich (z.B. von Köln nach Rom etc.) planen</p> <p><b>Biologie:</b>  UV 5.2: einen digitalen Steckbrief bzgl. eines ausgewählten Säugetieres fächerübergreifend mit dem Fach ITG recherchieren und entwerfen (<b>Powerpoint</b>)</p> <p>UV 5.5: Bestäubung, Befruchtung und Fruchtwicklung mittels <b>Trickfilm</b> darstellen, z.B. Bilderserie nachstellen</p> <p>UV 5.5: Vielfalt von Blüten und Fortpflanzung von Blütenpflanzen (digitale Pflanzenbestimmungsübung mithilfe der App <b>“Flora incognita”</b> darstellen</p> <p>UV 5.5 beschriftete Früchte fotografieren und auf einer E-Learning-Plattform hochladen, z.B. Teams-Chat</p> <p>UV 6.1: Recherche und Beurteilung in GA zum Thema <b>“Passivrauchen”</b> (Schutz von Nichtrauchern) &amp; Recherche zum Thema Suchtprävention - Welche physischen und psychischen Schäden / Folgen treten auf und wie kann man das Rauchen vermeiden,</p>		
--	--	--

<p>indem Handlungsoptionen und Stressbewältigungsstrategien aufgezeigt werden.</p> <p>UV 6.2: Körperliche Aktivität und deren Folgen auf die Herzfrequenz bzw. Pulsfrequenz messen und darstellen. Erstellen von Diagrammen aus Wertetabellen die den eigenen Ruhepuls, Bewegungspuls und Erholungspuls berücksichtigen, die Werte ggf. gegenüberstellen und Rückschlüsse daraus ziehen lassen.</p> <p><b>Physik:</b> einen Versuch durch mit dem iPad protokollieren und dabei die Möglichkeiten der Kameraaufnahme (Zeitlupe und Zeitraffer) nutzen, um Experimente, die bislang nicht möglich waren, durchzuführen</p> <p>Elektrizität im Alltag: Schülerinnen und Schüler experimentieren mit einfachen Stromkreisen Was der Strom alles kann (Geräte im Alltag) Schülerinnen und Schüler untersuchen ihre eigene Fahrradbeleuchtung Messgeräte erweitern die Wahrnehmung</p> <p><b>Katholische/Evangelische Religion:</b> digitale und nicht-digitale Medien zur Organisation von Lernprozessen nutzen, z.B. Padlet als Arbeitsplattform, Learning Apps/Snacks als Übungsplattform gezielt anwenden , Bibelserver zur gezielten Suche biblischer Texte, Nutzung einer Auswahl unterschiedlicher Apps zur Visualisierung und Präsentation (garage band, clips, book creator, iMovie, explain everything, pages etc.) recherchieren</p>		
--	--	--

angeleitet in digitalen Medienangeboten zur Erschließung religiös relevanter Themen		
---	--	--

### 1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>Informatik:</b> UV 5.3: Daten codieren und Informationen gewinnen (Formen der Codierung vom Eiercode zum Binärcode, welche Informationen verbergen sich hinter den Zeichen?)</p> <p>UV 6.2: Digitale Medien smart nutzen (Informatiksysteme zur Kommunikation und Kooperation, <b>Internet und www, Mail-Dienste</b>) Daten verwalten, wiederfinden und sichern</p> <p><b>ITG:</b> UV 5.1: Methodentag sicheres Passwort für UCS UV 5.1: Dateien auf dem PC speichern,</p> <p>UV 5.2: Kollaboratives Arbeiten in der Cloud UV 5.2: Einführung in Teams UV 5.2: Das UCS Portal</p> <p>UV 5.3: Präsentationen gestalten und speichern (Cloud und Desktop, wo finde ich was?)</p>	<p><b>ITG:</b> UV 7.1: Arbeiten in der Cloud und im Desktop, SuS richten sich ein Verzeichnis ein.</p> <p><b>Englisch:</b> Sinnvolle Nutzung von Padlet / TaskCards sowie digitale kollaborative Anwendungen wie z.B. Miro; Teams etc.; weiterhin digitale Sammlungsinstrumente (z.B. Wortwolken, Tabellen, Mind/Conceptmaps mit Mentimeter, answer garden, wooclap, onkoo &amp; concept maps etc.</p> <p><b>Geschichte:</b> UV 8.3: eine digitale Wortwolke zum Begriff "Kolonialismus" erstellen</p> <p><b>Biologie:</b> UV 8.5 Ökosysteme unter Einfluss des Menschen / Projektarbeit zum Thema Nachhaltigkeit und Fair Trade Biologische Sachverhalte, Überlegungen und Arbeitsergebnisse unter Verwendung von Bildungs- und Fachsprache sowie fachtypischen Fachstrukturen und Darstellungsformen sachgerecht, adressatengerecht und situationsbezogen in Form von kurzen Vorträgen und</p>	<p><b>Englisch:</b> Sinnvolle Nutzung von Padlet / TaskCards sowie digitale kollaborative Anwendungen wie z.B. Miro; Teams etc.; weiterhin digitale Sammlungsinstrumente (z.B. Wortwolken, Tabellen, Mind/Conceptmaps mit Mentimeter, answer garden, wooclap, onkoo &amp; concept maps etc.</p> <p><b>Geschichte:</b> UV 9.1: stellen die Ereignisse, die zur Gründung des Deutschen Kaiserreichs führten, in einem digitalen Zeitstrahl dar</p> <p>UV 9.2: legen eine digitale Tabelle – mit Hilfe der Arbeitsschritte "Schriftliche Quellen vergleichen" - an, um die verschiedenen Positionen zur Frage des Erwerbs von Kolonien für Deutschland darzustellen und voneinander abzugrenzen</p> <p>UV 9.5: stellen den Prozess der "schrittweisen Entrechtung und Diskriminierung der Juden" in einem digitalen Zeitstrahl dar</p>

<p>UV 5.4: Kollaborativ arbeiten (eine Einladungskarte gemeinsam gestalten und per Serienbrief versenden)</p> <p><b>Englisch:</b> sinnvolle Nutzung von TaskCards sowie digitale kollaborative Anwendungen wie z.B. Miro; Teams etc.; weiterhin digitale Sammlungsinstrumente (z.B. Wortwolken, Tabellen, Mind/Conceptmaps mit Mentimeter, answer garden, wooclap, onkoo &amp; concept maps etc.</p> <p><b>Geschichte:</b> UV 6.3: eine digitale Wortwolke zu den Kennzeichen/Merkmalen einer griechischen Polis erstellen</p> <p>UV 6.5: zu Beginn der Unterrichtsreihe "Herrschaft und Gesellschaft im Mittelalter" in PA (kollaborativ mit der App "Answer Garden") Begriffe, die sie mit der Epoche des Mittelalters verbinden, sammeln. Am Ende der Unterrichtsreihe wird die Begriffssammlung ergänzt.</p>	<p>schriftlicher Ausarbeitung präsentieren und dafür digitale Medien reflektiert und sinnvoll verwenden</p> <p><b>Physik:</b> Daten aus Bewegungsanalysen per Video werden über Excel tabellarisch erfasst, verarbeitet und grafisch ausgewertet.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren die Ergebnisse ihrer Tätigkeit in Form von Texten, Skizzen, Zeichnungen, Tabellen oder Diagrammen auch computergestützt.“ „Die Schülerinnen und Schüler führen qualitative und einfache quantitative Experimente und Untersuchungen durch, protokollieren diese, verallgemeinern und abstrahieren Ergebnisse ihrer Tätigkeit und idealisieren gefundene Messdaten.“</p>	<p>UV 10.1: stellen die zentralen Etappen der Blockbildung (Ost und West) in einem digitalen Zeitstrahl dar</p> <p>UV 10.1: erstellen eine digitale Zeitleiste zur Gründung der BRD und ergänzen diese sukzessive mit den Stationen, die zur Gründung der DDR geführt haben</p> <p>UV 10.7: erstellen ein digitales Flussdiagramm zum Kriegsverlauf nach dem russischen Angriff auf die Ukraine im Februar 2022 und dessen Folgen</p> <p><b>Physik:</b> Erforschung des Sonnensystems. Recherchen zu Objekten des Planetensystems und ihrer Erforschung durch bemannte wie unbemannte Raumfahrt.</p>
--	---	--

## 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>ITG:</b> 5: Internetführerschein 5: Urheberrecht, welche Bilder darf ich für meine Präsentation benutzen. 5: Regeln im Klassenchat</p>	<p><b>ITG</b> UV 7.3: Filmanalyse zum Film „Verklickt“: Gefahren im Netz, von Cybergrooming, Cybermobbing hin zu Datenmissbrauch <a href="https://youtu.be/E6H5t7gr75w">https://youtu.be/E6H5t7gr75w</a></p>	<p><b>Englisch:</b> digitales Projekt zum Thema "Fake News"</p>

<p><b>Englisch:</b> UV 6.2: Reflexion über den Umgang mit Bildmaterial aus dem Internet; Cybermobbing</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 6.2: einen Bericht für die Schulhomepage verfassen (z.B. über die Ruderfahrt) und dabei den Umgang mit Bildmaterial reflektieren (u.a. Bildrechte, lizenzfreie Bilder im Internet)</p> <p><b>Politik:</b> UV 5.5: Ohne Smartphone bist du raus? Aspekte des Urheberrechts kennenlernen</p>	<p><b>Politik:</b> UV 7.2: Wie funktioniert unsere Demokratie? Chancen und Risiken bei der Nutzung neuer Medien beurteilen</p> <p>UV 7.4: Ist mein Leben digital bestimmt? Chancen und Herausforderungen digitaler Medien für die Identitätsbildung von Jugendlichen</p>	<p>UV 9.2: Reflexion: Datenschutz &amp; Urheberrechte im Zusammenhang mit dem Thema (online) Bewerbungen)</p>
--	--	---

## 2.1 Informationsrecherche

### Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>ITG:</b> UV 5.3: Präsentation zum Thema „Mein Lieblingssäugetier“ kindertaugliche Suchmaschinen und ihre Funktionen vergleichen und gezielt nutzen (<b>Suchmaschinen im Test</b>)</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 5.6: Lesestrategien des orientierenden, selektiven, und vergleichenden Lesens bei der Internetrecherche zum Themenspektrum Mensch und Tier einsetzen und dabei Suchmaschinen für Kinder und Jugendliche kennen und zielgerichtet nutzen (inklusive geeignete Prompts/Suchbegriffe wählen)</p> <p><b>Englisch:</b> eine einfache Informationsrecherche zu einem Thema durchführen und themenrelevante Informationen und Daten filtern und strukturieren</p> <p><b>Biologie:</b> UV 5.3: den tiergerechten Umgang mit Nutztieren, z.B. dem Huhn, beurteilen, selbständig Informationen und Daten aus analogen und digitalen Medienangeboten filtern, sie in Bezug auf ihre Relevanz, ihre Qualität, ihren Nutzen und ihre Intention analysieren, sie aufbereiten und deren Quellen konkret belegen</p> <p><b>Politik:</b></p>	<p><b>ITG:</b> UV 7.5: KI im Einsatz – Meine Hausaufgaben macht die KI (ChatGPT, <b>Microsoft Copilot</b>) Quellennachweis und rechtliche Kriterien beim Einsatz und KI – Assistenten</p> <p>UV 7.6: Vokabeln lerne ich mit einer App Test von Lern-Apps und Anwendungen</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 7.1+ UV 8.1-6: dem Leseziel und dem Medium angepasste Lesestrategien des orientierenden, selektiven, vergleichenden, intensiven Lesens einsetzen und Lektüreergebnisse grafisch darstellen</p> <p>UV 8.1: angeleitet komplexe Recherchestrategien (Thema finden – Thema genau beschreiben – Suchkombination festlegen – Recherche dokumentieren – Rechercheergebnisse festhalten) für digitale Medien zielgerichtet einsetzen, um verschiedene Standpunkte zum Thema „Immer online, immer erreichbar? Streitpunkt Handy, PC und Co? zu vergleichen</p> <p><b>Englisch:</b> eigenständige Informationsrecherche zu unterschiedlichen Themen zwecks Vorbereitung einer Präsentation als komplexe Kompetenzaufgabe/Alternative Klassenarbeit: - Songs &amp; poems (7.1)</p>	<p><b>Englisch:</b> eigenständige Informationsrecherche zu den Themen mit dem Ziel einer (Gruppen-)Präsentation bzw. einer Präsentation als Alternative Klassenarbeit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Musical genres in the USA (9.1)</li> <li>- My favorite Singer/Band (9.1)</li> <li>- My Star for the Walk of Fame (Alt. KA: 9.1.1)</li> <li>- Australian Sights (9.2)</li> <li>- Thematische Recherche zur Vorbereitung von “Tutorials” (9.2)</li> <li>- Die Berufswelt &amp; ich (9.2)</li> </ul> <p><b>Erdkunde:</b> UV 9.2.2: mittels vorgegebener Suchstrategien in Bibliotheken und im Internet fachlich relevante Informationen und Daten recherchieren und diese fragebezogen auswerten, indem sie Kurzvorträge zu Wahlthemen der Migration vorbereiten und präsentieren</p> <p><b>Französisch:</b> UV 9.4 sich auf französischsprachigen Webseiten zurechtfinden (Ländercodes frankophoner Länder)- die Informationen filtern, kritisch bewerten und relevante identifizieren</p> <p><b>Latein:</b> UV12:</p>

<p>zu einem Thema, z.B. Heimatgemeinde (u.a. Welche Freizeitangebote bietet die Gemeinde Flittard?) recherchieren</p> <p><b>Geschichte:</b> UV 6.1+3: eine Internetrecherche zu der Höhle von Lascaux (UV 6.1) und zur Verwendung griechischer Götternamen (UV 6.3) durchführen und ein digitales Rechercheprotokoll erstellen (Angabe des Themas/der Fragestellung / Datum der Recherche / Dauer der Recherche / verwendete Suchmaschinen / Quellen / verwendete Suchbegriffe)</p> <p><b>Katholisch/Evangelische Religion:</b> eine einfache Informationsrecherche zu einem religiös relevanten Thema durchführen und themenrelevanten Informationen und Daten filtern und strukturieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Present your own country; three famous Scots; Travelblogs (7.1/2)</li> <li>- Planung &amp; Durchführung einer Klassenfahrt</li> <li>- Medienprojekt New York (8)</li> </ul> <p><b>Französisch:</b> <b>UV 8.1 U1</b> den französischen Namen des eigenen Wohnorts recherchieren. Internetrecherche zu Nantes: Sehenswürdigkeiten finden, kritisch bewerten und auf die Aufgabenstellung beziehen Einen virtuellen Stadtrundgang machen ( Google Maps)</p> <p><b>Chemie:</b> UV 8.1: Mit Hilfe einer PSE-App (Merck PSE) Informationen aus dem Periodensystem entnehmen um diese zur Bearbeitung problemorientierter Aufgabenstellungen in allen folgenden Unterrichtsvorhaben zu nutzen</p> <p><b>Politik:</b> UV 7.1 und 7.8: Nur ein Rad im Getriebe? – Gestaltungsmöglichkeiten eines selbstbestimmten und nachhaltigen Konsums in der Sozialen Marktwirtschaft (Informationen zu einem Bundesland oder zum Landtag NRW recherchieren und diese nach Interesse auswerten und einen Steckbrief erstellen)</p> <p><b>Erdkunde:</b> UV 7.1.2: stellen strukturiert geographische Sachverhalte auch mittels digitaler Werkzeuge (Erklärvideo oder Podcast) mündlich und schriftlich unter</p>	<p>Die SuS können Informationsrecherchen mit dem digitalen Wörterbuch <b>Navigium</b> zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden. (MKR 2.1)</p> <p><b>Biologie:</b> UV 10.2 oder evtl. in der Jgst. EF: Positionen zum Thema Impfung oder Nichtimpfung im Internet recherchieren, auswerten, Strategien und Absichten erkennen unter Berücksichtigung der Ständigen Impfkommission kritisch reflektieren (MKR 2.1, 2.2, 2.3)</p> <p>UV 10.5 Gentechniken / Genanalysen und ihre Folgen für den Menschen bzw. die Betroffenen am Bsp. Trisomie 21 aufzeigen und bewerten. Mit Hilfe von ausgewählten Links soll die Dilemmasituation der Betroffenen betrachten und bewerten werden. Die wesentlichen Ziele einer genetische Beratung sollen nachvollzogen und der gesellschaftliche Umgang mit Erbkrankheiten soll erörtert werden. (MKR 1.1 bis 1.3, 2.1 bis 2.3, 3.1 bis 3.3)</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 9+10 (alle): dem Leseziel und dem Medium angepasste Lesestrategien insbesondere des selektiven und vergleichenden Lesens einsetzen (u.a. bei Hyper-texten) und Leseergebnisse synoptisch darstellen</p> <p>UV 10.2, 4+5: selbstständig unterschiedliche mediale Quellen für eigene Recherche einsetzen und Informationen quellenkritisch auswählen</p> <p><b>Geschichte:</b></p>
---	--	---

	<p>Verwendung von Fachbegriffen, aufgaben- und materialbezogen dar</p> <p><b>Erdkunde:</b> UV 8.1.1: recherchieren mittels vorgegebener Suchstrategien in Bibliotheken und im Internet fachlich relevante Informationen und Daten und werten diese fragebezogen im Hinblick auf Ursachen und Folgen des Klimawandels aus</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> zu unterschiedlichen religiös relevanten Themen zwecks Vorbereitung einer Präsentation als (Teil einer) komplexe Lernaufgabe / Projekt; Bewertung der Informationen, Daten und Quellen und adressatengerechte Aufbereitung</p> <p><b>Sport:</b> UV 6.5: Bewegungsgestaltungen recherchieren und nach-, um-, oder neugestalten</p>	<p>UV 9.1: eine Internetrecherche zu Denkmälern des Kaiserreichs - mit Hilfe der Arbeitsschritte "Eine Internetrecherche durchführen" – durchführen und als Basis ein digitales Rechercheprotokoll (Angabe des Themas/der Fragestellung/Datum der Recherche/Dauer der Recherche/verwendete Suchmaschinen/Quellen/verwendete Suchbegriffe) erstellen</p> <p>UV 9.2: eine Internetrecherche zu Straßennamen in Köln, die in Verbindung zur deutschen Kolonialgeschichte stehen- mit Hilfe der Arbeitsschritte "Eine Internetrecherche durchführen" – durchführen und als Basis ein digitales Rechercheprotokoll (Angabe des Themas/der Fragestellung/Datum der Recherche/Dauer der Recherche/verwendete Suchmaschinen/Quellen/verwendete Suchbegriffe) erstellen</p> <p>UV 10.1: eine Internetrecherche zum Begriff "Trümmerfrauen" - mit Hilfe der Arbeitsschritte "Eine Internetrecherche durchführen" – durchführen und als Basis ein digitales Rechercheprotokoll (Angabe des Themas/der Fragestellung/Datum der Recherche/Dauer der Recherche/verwendete Suchmaschinen/Quellen/verwendete Suchbegriffe) erstellen und bewerten auf Basis ihrer Rechercheergebnisse, ob der Begriff angemessen ist</p> <p>UV 10.3: eine Internetrecherche zum Projekt "Stolpersteine" - mit Hilfe der Arbeitsschritte "Eine Internetrecherche durchführen" – durchführen und als Basis ein digitales Rechercheprotokoll (Angabe des Themas/der Fragestellung/Datum der Recherche/Dauer</p>
--	---	--

		<p>der Recherche/verwendete Suchmaschinen/Quellen/verwendete Suchbegriffe) erstellen und bewerten diese Form der Erinnerung an die Opfer des NS (Klasse 10 – UV3)</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Eigenständige Informationsrecherche zu unterschiedlichen religiös relevanten Themen zwecks Vorbereitung einer Präsentation als (Teil einer) komplexe Lernaufgabe / Projekt; Bewertung der Informationen, Daten und Quellen und adressatengerechte Aufbereitung</p>
--	--	---

## 2.2 Informationsauswertung

### Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>ITG:</b> UV 5.3: Einen Steckbrief zum Thema „Mein Lieblingssäugetier“ erstellen und die Informationen mit einer Suchmaschine filtern.</p> <p><b>Englisch:</b> UV 1: die Lage von Orten mit Hilfe von digitalen und analogen Landkarten und Stadtplänen recherchieren</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 5.1+6: Informationen und Daten aus digitalen Medien zu den Themen „Ich und meine neue Schule“ (UV 1) und „Mensch und Tier – immer beste Freunde?“ (UV 6) gezielt auswerten</p> <p><b>Erdkunde:</b> UV 5.1.1: Inhaltsverzeichnis, Register und Planquadratrate im Atlas und digitale Kartenanwendungen zur</p>	<p><b>ITG:</b> UV 7.2: “Lügen mit Statistiken” Manipulationen mit <b>Excel</b> UV 7.3: Fake-News erkennen, Quellen prüfen</p> <p>UV 7.5: “Meine Hausaufgaben macht die KI” KI-Antworten prüfen, Quellenangaben prüfen</p> <p><b>Englisch:</b> Travelblogs selber gestalten (7.2) Informationen zum Thema NY filtern &amp; aufbereiten (8)</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 7 + 8 (alle): Lektüreergebnisse grafisch aufbereiten (Tabelle, Mindmap, Concept Map, Flussdiagramm)</p> <p><b>Chemie:</b></p>	<p><b>Englisch:</b> Auswertung digitaler Statistiken &amp; Gestaltung eigener Statistiken zum Thema “Australia” (9.2)</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 9+10 (alle): Leseergebnisse synoptisch darstellen</p> <p><b>Erdkunde:</b> UV 9+10 (alle): geeignete Atlaskarten sowie das geographische Koordinatensystem für die Lokalisierung von Raumbespielen nutzen</p> <p><b>Geschichte:</b> UV 9.1: die Karikatur “Kulturkampf: Zwischen Berlin und Rom” mit Hilfe der Online-Anwendung “thinglink” analysieren und ihre Arbeitsergebnisse adressatengerecht präsentieren</p>

<p>Orientierung und Lokalisierung nutzen, indem der eigene Schulweg thematisiert und der Umgang mit dem Atlas an verschiedenen Raumbespielen eingeübt wird</p> <p>UV 5.2.2, 5.2.3: einfache kontinuierliche und diskontinuierliche analoge und digitale Texte zur Beantwortung raumbezogener Fragestellungen auswerten, u.a. thematische / physische Karten, Bilder, Statistiken</p> <p><b>Biologie:</b> UV 6.3: Pubertät und Erwachsen werden „Liebe und Geschlechtsverkehr“</p> <p><b>Politik:</b> UV 5.3: Vernünftig wirtschaften, aber wie? Statistiken zum Thema Taschengeld und Werbeanzeigen auswerten</p> <p><b>Geschichte:</b> UV 6.1: den „Löwenmenschen“ mit Hilfe einer 3D-Darstellung und Röntgenaufnahmen untersuchen, die Bedeutung der Figur für die Menschen in der Altsteinzeit diskutieren und die Ergebnisse und Erkenntnisse adressatengerecht präsentieren</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> einfache Informationsrecherche zu einem religiös relevanten Thema durchführen und themenrelevanten Informationen und Daten filtern und strukturieren</p>	<p>UV 7.3: Animationen zum Thema „Verbrennungen“ verwenden und auswerten, um die Aussagekraft und fachliche Richtigkeit der Darstellung zu beurteilen</p> <p>UV 8.1: einer PSE-App Informationen entnehmen und diese zur Bearbeitung problemorientierter Aufgabenstellungen nutzen</p> <p><b>Politik:</b> UV 7.8: Nur ein Rad im Getriebe? – Gestaltungsmöglichkeiten eines selbstbestimmten und nachhaltigen Konsums in der Sozialen Marktwirtschaft Informationen zu einem Bundesland oder zum Landtag NRW recherchieren, diese nach Interesse auswerten und einen Steckbrief erstellen</p> <p><b>Erdkunde:</b> UV 7.1.2: werten im Rahmen der Erstellung von Lernprodukten zur Regenwaldnutzung (Erklärvideo, Podcast, Lernplakat) kontinuierliche und diskontinuierliche Texte analoger und digitaler Form zur Beantwortung raumbezogener Fragestellungen aus</p> <p>UV 8.1.1: identifizieren geographische Sachverhalte auch mittels komplexer Informationen und Daten aus Medienangeboten und entwickeln komplexe Fragestellungen, indem sie digitale Präsentationen zum Thema Klimawandel erstellen</p> <p><b>Musik:</b> strukturieren themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten in einem thematischen</p>	<p>UV 9.2: den Film „Unterdrückung in Deutsch-Südwestafrika“ im Hinblick auf die Angemessenheit der Erinnerung an die deutsche Kolonialzeit bewerten</p> <p>UV 9.3.: Feldpostbriefe mit Hilfe des Online-Angebotes „Museumsstiftung Post und Telekommunikation (Briefsammlungen)“ untersuchen und ausgewählte Inhalte in der Klasse präsentieren</p> <p>UV 9.5: sich mit dem Schicksal von Kriegskindern mit Hilfe der APP „WDR AR 1933-1945“ auseinandersetzen und die Lebensgeschichten der Kinder in der Klasse vorstellen und diskutieren, inwiefern sich die App eignet, um von „Zeitzeugen“ etwas über die Vergangenheit zu lernen</p> <p>UV 9.6: die Dokumentation „Inside Auschwitz (WDR)“ untersuchen und Stellung dazu nehmen, inwiefern es vertretbar ist, dass das ehemalige Vernichtungslager als Virtual-Raality-Erlebnis inszeniert wurde</p> <p>UV 10.1: Zeitzeugenberichte (Webcode), über die Aufnahme in der neuen Heimat nach dem 2. WK, bewerten deren Aussagen – mit Hilfe der Arbeitsschritte „Perspektiven von Zeitzeugen untersuchen“ kritisch untersuchen und ihre Ergebnisse in der Klasse vorstellen</p> <p>UV 10.3: mit Hilfe der App MauAR den Bau der Berliner Mauer und deren Folgen für die Menschen in Ost und West untersuchen</p>
--	---	---

	<p>Kontext (Klasse 8 – UV Identifizieren und Distanzieren – Musik mit politischer Botschaft, u.a. Hymnen)</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Eigenständige Informationsrecherche zu unterschiedlichen religiös relevanten Themen zwecks Vorbereitung einer Präsentation als (Teil einer) komplexe Lernaufgabe / Projekt; Bewertung der Informationen, Daten und Quellen und adressatengerechte Aufbereitung</p>	<p>UV 10.5: das Video “Der Untergang der DDR” von “MrWissen2Go” mit Hilfe der Arbeitsschritte “Ein Erklärvideo kritisch analysieren” analysieren</p> <p><b>Musik:</b> themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten in einem thematischen Kontext (Klasse 9 – UV Rock-/Popmusik im Spannungsfeld zwischen Provokation und Anpassung) strukturieren</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> eigenständige Informationsrecherche zu unterschiedlichen religiös relevanten Themen zwecks Vorbereitung einer Präsentation als (Teil einer) komplexe Lernaufgabe / Projekt; Bewertung der Informationen, Daten und Quellen und adressatengerechte Aufbereitung</p>
--	---	--

## 2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>ITG:</b> UV 5.3: Urheberrecht, wenn ich Informationen aus dem Internet nutze. Power-Point Präsentation zum Thema „Mein Lieblingssäugetier“, Internetquellen richtig angeben. UV 5.3: Recherche zum Thema „Mein Lieblingssäugetier“ Warum sehe ich Werbung bei meiner Internetsuche?</p> <p><b>Informatik:</b> UV 6.2: Digitale Medien Smart nutzen (Datensicherheit und Sicherheitsregeln)</p>	<p><b>ITG:</b> Der große APP Test, Lern-Apps im Vergleich Abschluss-Präsentation</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 8.3: Sprachvarietäten unterscheiden sowie Strategien und Wirkungen erkennen (Alltagssprache, Standardsprache, Bildungssprache, Jugendsprache, Sprache in den Medien) und kritisch bewerten</p> <p>UV 8.5: die Qualität verschiedener Quellen an Kriterien (Autor:in, Ausgewogenheit, Informationsgehalt,</p>	<p><b>Englisch:</b> UV 9.1: Digitales Projekt zum Thema “Fake News”</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 10.4: die Qualität verschiedener Quellen zum Thema Klimawandel an Kriterien (Autor:in, Glaubwürdigkeit, Ausgewogenheit, Informationsgehalt, Belege) prüfen und eine Bewertung schlüssig begründen</p> <p>UV 10.4+5: selbstständig unterschiedliche mediale Quellen für eigene Recherche einsetzen und Informationen quellenkritisch auswählen</p>

<p>UV 6.4: Automatisierung und KI, Alltagserfahrungen (Auswirkungen des Einsatz von KI auf Lebens und Arbeitswelt)</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 6.2+5: angeleitet die Qualität verschiedener Quellen prüfen und bewerten (Autor/in, Ausgewogenheit, Informationsgehalt, Belege)</p> <p><b>Politik:</b> UV 5.5: Ohne Smartphone bist du raus? Werbung mit Hilfe der AIDA-Formel analysieren und verschiedene, auch digitale Verkaufsstrategien vergleichen und bewerten</p> <p><b>Geschichte:</b> UV 6.4: die Aussagen Ciceros über unterlegene Völker (44 v. Chr. - Marcus Tullius Cicero „De officiis“) auswerten und Ciceros Aussageabsicht in einem Podcast (App Sprachmemos à Ergebnissicherung) diskutieren</p> <p>UV 6.5: die Darstellung der Kaiserkrönung Karls des Großen im Doku-Drama „Karl der Große“ (D/A 2014) kriteriengeleitet und kritisch untersuchen und bewerten</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> die (einseitige) Darstellungen von Menschen jüdischen, christlichen und islamischen Glaubens im Alltag oder in den Medien untersuchen und bewerten</p>	<p>Belege, Glaubwürdigkeit) bewerten, indem sie Nachrichten online und offline untersuchen</p> <p><b>Geschichte:</b> bewerten den Aufruf des Papstes Urban II. (27.11.1095) - mit Hilfe der Arbeitsschritte “ein historisches Urteil bilden”, vergleichen diesen mit einer bildlichen Darstellung (M1) und recherchieren kriteriengeleitet nach weiteren Darstellungen des Kreuzzugsaufrufes und begründen, warum die Darstellung (M1) vermutlich nicht den historischen Gegebenheiten entspricht (Quellenkritik) (Klasse 8 – UV2)</p> <p><b>Musik:</b> UV 7 (Musik in der Werbung will verführen): erläutern und beurteilen den funktionalen Einsatz von Musik in der Werbung im Hinblick auf Absichten und Strategien</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Bewertung der Rezeption des Lebens und Wirkens Jesu anhand von Beispielen in der digitalen Medienkultur</p>	<p>UV 9.1: Inhalte aus digitalen und nicht-digitalen Medien beschreiben und hinsichtlich ihrer Funktion untersuchen (Information, Beeinflussung, Kommunikation, Unterhaltung, Verkauf)</p> <p>UV 9.1 + 10.1: mediale Darstellungen als Konstrukt identifizieren, die Darstellung von Realität und virtuellen Welten beschreiben und hinsichtlich der Potenziale zur Beeinflussung von Rezipient:innen (Geschlechterzuschreibungen und Selbstdarstellung auf <i>Social Media</i>) bewerten</p> <p><b>Geschichte:</b> UV 9.1: die Online-Anwendung “thinglink” kritisch und kriteriengeleitet im Hinblick auf die Unterstützung bei der Analyse einer Karikatur bewerten</p> <p>UV 9.2: die digitale Sammlung des Ethnologischen Museums in Berlin untersuchen und das digitale Angebot – kriteriengeleitet – im Hinblick auf die Angemessenheit der Erinnerung an die Kolonisierungsprozesse bewerten</p> <p>UV 9.5: zwei Reden (Otto Wels und Adolf Hitler) und untersuchen und bewerten, welche Chancen und Schwierigkeiten die Analyse einer Rede als Tondokument mit sich bringt</p> <p>UV 9.6: anhand der App “Fake News Check” untersuchen, welche Kriterien zur Überprüfung von auffälligen Nachrichten angewendet werden können und</p>
---	--	--

		<p>aktuelle Meldungen aus dem Internet mit Hilfe der App auf ihre Glaubwürdigkeit überprüfen</p> <p>UV 10.1: die Unterschiede der Arbeit mit digitalen Angeboten / digitalisierten Quellen und Quellen im Archiv erläutern und Vor- und Nachteile auf beiden Seiten bewerten</p> <p>UV 10.2: den Einfluss von Medien wie Kriegsbildern auf die öffentliche Wahrnehmung des Vietnamkrieges bewerten</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Bewertung der Rezeption des Lebens und Wirkens Jesu anhand von Beispielen in der digitalen Medienkultur</p>
--	--	---

## 2.4 Informationskritik

**Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen.**

Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>ITG</b> UV 5.1: Erarbeitung der Chatregeln (Urheberrecht, darf ich das weiterschicken? Zusammenarbeit mit den Medienscouts) UV 5.4. Apps und co, Jugendschutz bei sozial Media und Spielen (Fortnite und TikTok im Visier, ab wann ist zocken erlaubt?)</p> <p><b>Politik:</b> Inhaltsfeld 5: Ohne Smartphone bist du raus? sich mit Medienangeboten und der eigenen Medienutzung kritisch auseinandersetzen und die Grenzen</p>	<p><b>ITG:</b> Verklückt ( ITG Cybermobbing und Co Videoanalyse zum Film „Verklückt“: <a href="https://youtu.be/E6H5t7gr75w">https://youtu.be/E6H5t7gr75w</a>)</p> <p>UV 8.6: die Qualität verschiedener Quellen an Kriterien (Autor:in, Ausgewogenheit, Informationsgehalt, Belege) bewerten</p> <p><b>Geschichte:</b> UV 8.6: den Inhalt der deutschen Nationalhymne – mit Hilfe der Arbeitsschritte “Ein historisches Lied analysieren” beurteilen, die Zeitgemäßheit des Inhalts bewerten und die (heutige) Bedeutung politischer</p>	<p><b>Deutsch:</b> UV 9.1: mediale Darstellungen von Mädchen, Jungen, Frauen, Männern als Konstrukt identifizieren, indem die Geschlechterzuschreibungen erkannt und kritisch beurteilt werden</p> <p>UV 10.1.: Online-Identitätsdarstellungen auf <i>Social Media</i> als Konstrukt identifizieren und hinsichtlich der Potenziale zur Beeinflussung von Rezipient:innen bewerten</p> <p>UV 10.4: Realität und Fake News zum Thema „Klimakatastrophe – Klimaschutz“ identifizieren und</p>

<p>und Folgen ihres Konsumentenhandelns, auch unter rechtlichen Aspekten, beurteilen</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> die (einseitige) Darstellungen von Menschen jüdischen, christlichen und islamischen Glaubens im Alltag oder in den Medien untersuchen und bewerten</p>	<p>Lieder als Instrument der Kritik und der Verbreitung politischer Ideen diskutieren.</p> <p>UV 8.6: nach einem aktuellen politischen Lied recherchieren und der Klasse präsentieren</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 8.1: Grad der Öffentlichkeit in Formen der Internet-Kommunikation (Handy, Soziale Netzwerke) abschätzen und Handlungskonsequenzen aufzeigen (Persönlichkeitsrechte, Datenschutz, Altersbeschränkungen)</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Bewertung der Rezeption biblischer Texte in der digitalen Medienkultur</p>	<p>hinsichtlich der Potenziale zur Beeinflussung von Rezipient:innen bewerten</p> <p>UV 10.5.: Diskriminierung durch Sprache online und offline identifizieren, untersuchen und bewerten</p> <p><b>Geschichte:</b> UV 9.6: bewerten und diskutieren, welche Gefahren von rechtsextremen Inhalten in sozialen Medien ausgehen und wie dagegen vorgegangen werden kann</p> <p>UV 10.6: Strategien, mit denen extremistische Propaganda im Internet verbreitet wird, untersuchen und recherchieren, wo Internetinhalte gemeldet werden können, die als extremistisch eingeschätzt werden</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Bewertung der Rezeption biblischer Texte in der digitalen Medienkultur</p>
--	--	---

### 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>ITG:</b> UV 5.1: Teams und M365, („wir werden eine Klasse“, Kommunikation mit dem Klassenchat über Teams) UV 5.3: „Mein Lieblingssäugetier“ eine Präsentation teilen.</p> <p><b>Informatik:</b> UV 6.2: Programmieren mit Scratch (Unsere Spiele im Test, wie können wir Spiele-Dateien von Scratch teilen). UV 6.4: Automatisierung und künstliche Intelligenz (Informatiksysteme in der Lebens- und Arbeitswelt)</p> <p><b>Englisch:</b> How to... chat (5.2 / 6)</p> <p><b>Politik:</b> UV 5.5: Ohne Smartphone bist du raus? - Medien und Information in der digitalisierten Welt setzen analoge und digitale Medienprodukte zu konkreten, fachbezogenen Sachverhalten sowie Problemlagen argumentativ ein</p> <p><b>Biologie:</b> Bewegung -Die Energie wird genutzt / Erstellen von Diagrammen aus Wertetabellen</p> <p><b>Geschichte:</b> erstellen ein Skript zu einem Rollenspiel zu einem Totengericht bei den Alten Ägyptern und halten das</p>	<p><b>Französisch:</b> <b>UV 8.3 U2</b> digitale Textüberarbeitung (kollaborativ). Ein digitales Wortnetz erstellen. (One Note/Xmind/coogle) um die Wortschatzarbeit zu erweitern</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 8.1: digitale Möglichkeiten für die individuelle und kooperative Textproduktion einsetzen, um materialgestützt zum Thema „Immer online, immer erreichbar?“ zu informieren und zu argumentieren (<b>MS-Word, One Note</b>)</p> <p><b>Geschichte:</b> UV 8.1: mit Hilfe von Rollenkarten ein Skript zu einem Rollenspiel zur städtischen Selbstverwaltung im mittelalterlichen Köln erstellen und das Rollenspiel in einem Video (<b>iMovie</b>) festhalten und abschließend die in den Szenen enthaltenden Argumente, Lösungen und Kompromisse im historischen Kontext bewerten</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Planung, Gestaltung und Präsentation fach- und themenbezogener Medienprodukte; Nutzung der Möglichkeiten des digitalen Veröffentlichens und Teilens (OneNote/Padlet)</p>	<p><b>Französisch:</b> <b>UV 10.3 U4</b> Präsentation eines frankophonen, afrikanischen Landes: Kollaboratives Schreiben in Online-Pads. Digitale Plattformen zum Teilen und Bewerten von Texten nutzen, um Mitschülern digitale Arbeitsergebnisse zur Verfügung zu stellen</p> <p><b>Latein:</b> UV14: Die SuS führen in der App <b>Navigium</b> ein Certamen-Vokabelduell durch, motivieren sich gegenseitig und reflektieren ihre individuellen Lernfortschritte. Dabei lernen sie, das digitale Tool zur kooperativen und spielerischen Wissensfestigung sinnvoll einzusetzen.</p> <p><b>Geschichte:</b> UV 10.6: untersuchen die Inhalte verschiedener medialer Angebote zum Thema „Bedeutung der EU für das Alltagsleben“ arbeiten die Bedeutung für ihren eigenen Alltag heraus, „posten“ die Ergebnisse kollaborativ in einem digitalen Dokument (z.B. onenote) und diskutieren die Chancen und Risiken digitaler Kollaboration</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Planung, Gestaltung und Präsentation fach- und themenbezogener Medienprodukte; Nutzung der</p>

<p>Rollenspiel in einem Video (App imovie) fest (Klasse 6 - UV2)</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Planung, Gestaltung und Präsentation fach- und themenbezogener Medienprodukte; Nutzung der Möglichkeiten des digitalen Veröffentlichens und Teilens (OneNote/Padlet)</p>		<p>Möglichkeiten des digitalen Veröffentlichens und Teilens (OneNote/Padlet/Instagram...)</p>
--	--	---

### 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

#### Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>ITG:</b> UV 5.1: Teams und Co Chatregeln in Zusammenarbeit mit den Medienscouts.</p> <p><b>Englisch:</b> Smartphone rules (5.2) - Merkmale von E-Mails (5.2) - chatting rules (5.2)</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 6.1+2: Regeln für digitale Kommunikation nennen und einhalten, in digitaler und nicht-digitaler Kommunikation Elemente konzeptioneller Mündlichkeit bzw. Schriftlichkeit identifizieren, die Wirkungen vergleichen und in eigenen Produkten (Brief, digitale Nachricht) adressatengerecht verwenden</p> <p><b>Politik:</b> UV 5.1: "Wir werden eine Klasse" lernen die SuS, analoge und digitale Konflikte friedlich zu lösen.</p>	<p><b>ITG:</b> UV 7.5: "Meine Hausaufgaben macht die KI" Regeln zur Verwendung von KI- Assistenten</p> <p><b>Englisch:</b> How to.... write emails properly How to... get people interested in you (v)(b)log</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 8.5: Elemente konzeptioneller Mündlichkeit bzw. Schriftlichkeit in digitaler und nicht digitaler Kommunikation identifizieren, die Wirkungen vergleichen und eigene Produkte (Online-Artikel) situations- und adressatengerecht gestalten</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Beschreibung gemeinschaftsförderlichen und gemeinschaftshinderlichen Verhaltens für konkrete Situationen ihrer Lebenswelt anhand konkreter Situationen, auch im Hinblick auf die Nutzung sozialer Medien</p>	<p><b>Englisch:</b> UV 9.2: How to... apply for a job/volunteer work online / kill it in your job interview</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 9.3.: ein digitales Berufswahlportfolio erstellen und dabei beabsichtigte und unbeabsichtigte Wirkungen des eigenen und fremden kommunikativen Handelns – in beruflichen Kommunikationssituationen reflektieren und das eigene Kommunikationsverhalten der Intention anpassen (Thema: Auf die Performance kommt es an! - Sich ziel- und formgerecht bewerben)</p> <p>UV 9.3: in der digitalen Kommunikation verwendete Sprachregister unterscheiden und reflektiert einsetzen (Thema: Auf die Performance kommt es an! - Sich ziel- und formgerecht bewerben)</p> <p><b>Französisch:</b> <b>UV 10.2 U2</b> Tipps für Online-Bewerbungsgespräche.</p>

<p>Dafür werden gemeinsam Regeln festgelegt, z.B. in Klassen-WhatsApp Gruppen.</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Beschreibung gemeinschaftsförderlichen und gemeinschaftshinderlichen Verhaltens für konkrete Situationen ihrer Lebenswelt anhand konkreter Situationen, auch im Hinblick auf die Nutzung sozialer Medien</p>		<p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Beschreibung gemeinschaftsförderlichen und gemeinschaftshinderlichen Verhaltens für konkrete Situationen ihrer Lebenswelt anhand konkreter Situationen, auch im Hinblick auf die Nutzung sozialer Medien</p>
--	--	---

### 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>Politik:</b> in Ansätzen den Stellenwert der interessen geleiteten Setzung und Verbreitung von medial vermittelten Inhalten ermitteln</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Beschreibung gemeinschaftsförderlichen und gemeinschaftshinderlichen Verhaltens für konkrete Situationen ihrer Lebenswelt anhand konkreter Situationen, auch im Hinblick auf die Nutzung sozialer Medien</p>	<p><b>ITG:</b> UV 7.5: "Meine Hausaufgaben macht die KI" Regeln zur Verwendung von KI-Assistenten</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Erörterung persönlicher und gesellschaftlicher Konsequenzen einer an biblisch-christlicher Ethik orientierter Lebens- und Weltgestaltung, auch im Hinblick auf den digitalen Wandel der Gesellschaft</p>	<p><b>Englisch:</b> UV 9.2: ein Karrierequiz einschätzen</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Erörterung persönlicher und gesellschaftlicher Konsequenzen einer an biblischen Freiheits-, Friedens- und Gerechtigkeitsgedankens orientierter Lebens- und Weltgestaltung, auch im Hinblick auf den digitalen Wandel der Gesellschaft</p>

### 3.4 Cybergewalt und -kriminalität

persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>ITG:</b></p>	<p><b>ITG:</b> UV 7.3:</p>	<p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Auseinandersetzung mit den Themen Fake-News, Cyber-Mobbing, Sexting</p>

<p>UV 5.1: Chatregeln (Darf ich das weiterschicken? - Wer hilft mir, wenn ich im Chat unangemessene Inhalte erhalte)</p> <p><b>Politik:</b> UV 5.1: "Wir werden eine Klasse" und von den Medienscouts lernen, wie man Cybermobbing definiert, erkennt und behandelt bzw. verhindert</p> <p><b>Englisch:</b> UV 6.2: Auseinandersetzung mit dem Thema „Cyberbullying“</p>	<p>Cybermobbing und Co Filmanalyse zum Film „Verklickt“: <a href="https://youtu.be/E6H5t7gr75w">https://youtu.be/E6H5t7gr75w</a></p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Auseinandersetzung mit den Themen Fake-News, Cyber-Mobbing, Sexting</p>	
--	---	--

4.1 Medienproduktion und -präsentation		
Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens nutzen		
Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>ITG:</b> UV 5.2: Eine gute Power-Point gestalten („Mein Lieblingssäugetier“, Regeln für eine gute Präsentation erarbeiten) UV 5.3: Eine Einladung zum Sommerfest (Welche Informationen gehören dazu? Einladungskarten mit MS Word gestalten)</p> <p><b>Informatik:</b> UV 6.2: Programmieren mit Scratch – Wir programmieren ein Spiel (Einen Scratch-Account bei <b>Scratch.mit.edu</b> anlegen, Vor- und Nachteile, Scratch Dateien über Teams versenden)</p> <p><b>Englisch:</b> Unter Einsatz einfacher produktionsorientierter Verfahren kurze analoge und digitale Texte und Medienprodukte erstellen (z.B. Partnerinterviews über Hobby &amp; Familie) (5.1)</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 5.4: Texte medial umformen (Klangcollage eines Gedichts) und verwendete Gestaltungsmittel beschreiben (<b>Komplexe Lernaufgabe</b>)</p> <p><b>Erdkunde:</b> UV 5.1.1, 5.1.4: präsentieren Arbeitsergebnisse mit Hilfe analoger und digitaler Techniken verständlich und adressatenbezogen unter Verwendung</p>	<p><b>ITG:</b> UV 7.2: Excel - Lügen mit Statistiken (Erstellen von anschaulichen Diagrammen zu verschiedenen Themen) UV 7.6: Präsentation von Lern-Apps im Test (Vor- und Nachteile herausarbeiten und Empfehlungen aussprechen)</p> <p><b>Englisch:</b> UV 7.6: Planung eines Classtrips to London als alternatives Prüfungsformat (statt der 3. Klassenarbeit in der 7.2)</p> <p>UV 8.4: Komplexe Lernaufgabe zum Thema New York</p> <p><b>Französisch:</b> <b>UV 7.4 U2</b> Mithilfe der App Sprachmemo einen Rap auf einen Beat aufnehmen</p> <p><b>UV 8.1 U1</b> Eine digitale Präsentation für einen Kurzvortrag gestalten ( Keynote, PowerPoint) Ein Kahoot-Quiz zu Nantes erstellen. (MKR 4.1)</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 7+8 (alle): unter Nutzung digitaler und nicht-digitaler Medien Arbeits- und Lernergebnisse adressaten- und sachgerecht sowie bildungssprachlich angemessen vorstellen</p> <p><b>Geschichte:</b></p>	<p><b>Englisch:</b> Präsentationen (ggf. als Alternative Klassenarbeit) zu den Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Musical genres in the USA (9.1)</li> <li>- My favorite Singer/Band (9.1)</li> <li>- My Star for the Walk of Fame (Alt. KA: 9.1.1)</li> <li>- Australian Sights (9.2)</li> <li>- Thematische Recherche zur Vorbereitung von “Reise-Tutorials” (9.2)</li> </ul> <p><b>Erdkunde:</b> UV 9.2.2: setzen digitale und nicht-digitale Medien zur Dokumentation vor Lernprozessen und zum Teilen der Arbeitsprodukte ein, indem Powerpoint-Präsentationen zu Themen der Migration anhand eines kollaborativen Dokumentes erstellt und anderen online zur Verfügung gestellt werden</p> <p><b>Französisch:</b> <b>UV 10.4 U3</b> Mit der App BDnF einen Comic zum Leben in Marokko erstellen: interkulturelle Kompetenz und Leseverstehen</p> <p><b>Latein:</b> UV 10: Die SuS nutzen Präsentationstools (Keynote, Powerpoint) zur Visualisierung eines Referats. Sie können Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen.</p>

<p>eingeführter Fachbegriffe, indem die Auswertung analoger und digitaler Medien (z.B. thematische Karten und Diagramme) kriterienorientiert durchgeführt wird</p> <p><b>Geschichte:</b> UV 6.2: zum Abschluss der Unterrichtsreihe “Ägypten - eine frühe Hochkultur?” ein Geschichtsquiz entwickeln (<b>kahoot</b>) und teilen als Wiederholungseinheit in der Klasse teilen</p> <p>UV 6.3: einen Filmtrailer zu den Olympischen Spielen im antiken Griechenland erstellen (<b>iMovie</b>)</p> <p><b>Politik:</b> UV 5.5: Ohne Smartphone bist du raus? SuS planen, gestalten und präsentieren z.B. kurze Nachrichtensendungen oder Werbeanzeigen mit Hilfe der aida-Formel.</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Planung, Gestaltung und Präsentation von fach- und themenbezogener Medienprodukte; Nutzung der Möglichkeiten des digitalen Veröffentlichens und Teilens (OneNote/Padlet/Filmen, Foto-Stories, Quizen und digitalen Büchern)</p>	<p>UV 8.3: erstellen zum Abschluss des Stationenlernens zum Thema “Kontinuität und Wandel vom Mittelalter zur Frühen Neuzeit” eine Bilderserie für ein soziales Netzwerkes (z.B. instagram) und nutzen zur Beschreibung des Inhalts passende hashtags</p> <p>UV 8.3: erstellen ein Erklärvideo (App imovie) zur Fragestellung “Was blieb vom Mittelalter, was veränderte sich in der Frühen Neuzeit?” und thematisieren in diesem die Umbrüche und Kontinuitäten bzgl. Wissenschaft / Religion / Kunst /Wirtschaft (Auswahl eines Bereichs)</p> <p>UV 8.4: erstellen zum Gemälde “Das Weltgericht” von Stefan Lochner (Wallraf-Richartz-Museum Köln) einen Audioguide, der über die Einzelheiten sowie die Botschaft und Wirkung des Gemäldes informiert (Klasse)</p> <p>UV 8.7: erstellen ein Erklärvideo zu Voraussetzungen, Etappen und Folgen des Industrialisierungsprozesses in Deutschland</p> <p><b>Politik:</b> UV 7.2: Wie funktioniert unsere Demokratie? – Einfluss demokratischer Institutionen auf Landesebene SuS erstellen digital einen Steckbrief zu einem Bundesland ihrer Wahl und präsentieren diesen.</p> <p><b>Erdkunde:</b> UV 8.1.1: präsentieren geographische Sachverhalte mit Hilfe analoger und digitaler Medien, indem sie</p>	<p><b>Chemie:</b> UV 9.3: <b>Darstellung kleiner Moleküle</b> zur Visualisierung der Struktur von Stoffen, auch mit der Software <b>ChemSketch, KingDraw</b> oder <b>Chirys Draw</b></p> <p>UV 10.3: Erstellen eines Erklärvideos zur Neutralisation von Salzsäure mit Natronlauge</p> <p><b>Deutsch:</b> 9 oder 10: eine Mini-Dokumentation über den eigenen Stadtteil planen und filmen</p> <p><b>Geschichte:</b> UV 9.4: erstellen in Gruppenarbeit ein Erklärvideo zum Thema “Innere und äußere Belastungen der Weimarer Republik: Eine Gefahr für die Demokratie?”</p> <p>UV 10.2: erstellen einen Podcast (App Sprachmemos) mit dem Titel “Die kurz- und langfristigen Folgen des Kolonialismus im Kongo”</p> <p>UV 10.3: erstellen mit Hilfe der App iMovie einen Trailer zu einem Film über den Volksaufstand am 17.6.1953, welcher die Ursachen, Forderungen, den Verlauf und die Folgen des Aufstandes darstellt</p> <p>UV 10.3: erstellen arbeitsteilig eine digitale Präsentation zu den Zielen, Mitgliedern, Vorgehen und Opfern der RAF</p>
--	--	---

	<p>Modelle zu Plattengrenzen bauen und diese kriteriengeleitet bewerten</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Planung, Gestaltung und Präsentation von fach- und themenbezogener Medienprodukte; Nutzung der Möglichkeiten des digitalen Veröffentlichens und Teilens (OneNote/Padlet/Filmen, Foto-Stories, Quizen und digitalen Büchern)</p>	<p>UV 10.4: erstellen (arbeitsteilig) einen Podcast zu den unterschiedlichen Jugendszenen, die in den 1980er Jahren in der BRD und der DDR entstanden</p> <p>UV 10.4: erstellen einen Audioguide über das Moped von Armando Rodrigues de Sá im “Haus der Geschichte”, der u.a. die Lebensbedingungen der “Gastarbeiter” thematisiert</p> <p>UV 10.5: erstellen mit Hilfe eines Netflix-Templates eine fiktive Serie über die Ereignisse, die zum Ende der DDR führten</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Planung, Gestaltung und Präsentation von fach- und themenbezogener Medienprodukte; Nutzung der Möglichkeiten des digitalen Veröffentlichens und Teilens (OneNote/Padlet/Filmen, Foto-Stories, Quizen und digitalen Büchern)</p>
--	--	--

**4.2 Gestaltungsmittel**  
Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>ITG:</b> UV 5.2: Eine gute Power-Point gestalten („Mein Lieblingssäugetier“, Regeln für eine gute Präsentation erarbeiten) UV 5.3: Eine Einladung zum Sommerfest (Welche Informationen gehören dazu? Einladungskarten mit MS Word gestalten) <b>Informatik:</b></p>	<p><b>ITG:</b> UV 7.2: Excel - Lügen mit Statistiken (Erstellen von anschaulichen Diagrammen zu verschiedenen Themen) UV 7.6: Präsentation von Lern-Apps im Test (Vor- und Nachteile herausarbeiten und Empfehlungen aussprechen)  <b>Französisch:</b> <b>UV 7.1 U1</b></p>	<p><b>Französisch:</b> <b>U10.4 U4</b> Tipps zur Video-Postproduktion: filtern, bewerten und Bezug zur Aufgabenstellung aufzeigen  <b>Deutsch:</b> 9 oder 10: eine Mini-Dokumentation über den eigenen Stadtteil planen und filmen  <b>Chemie:</b></p>

<p>UV 6.2.: Qualitätskontrolle Spiele- Was macht ein Scratchspiel zu einem guten Spiel?</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 5.3+4: einfache Gestaltungsmittel in Präsentationsformen benennen und Wirkung beschreiben, Texte medial umformen (u.a. Klangcollage eines Gedichts)</p> <p>UV 5.4: Texte medial umformen (Klangcollage eines Gedichts) und verwendete Gestaltungsmittel beschreiben</p> <p><b>Erdkunde:</b> UV 5.2.3: Kriterien für eine gute digitale Präsentation kennen und kriterienorientiert Feedback geben</p>	<p>Kameraeinstellung und Geräusche in eine Aufnahme einfügen (capcut, Kamera, iMovie) um einen Kurzfilm über das eigene Stadtviertel zu drehen: Voilà mon quartier</p> <p><b>UV 7.8 U4</b> Einen Kurzfilm über die Schule drehen (capcut, Kamera)</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 7.5 + UV 8.2+4: eine Textvorlage (u.a. Ballade, eine Dramenszene) medial umformen und die intendierte Wirkung von Gestaltungsmitteln beschreiben</p> <p><b>Erdkunde:</b> UV 8.1.1 kennen Kriterien für eine gute digitale Präsentation und geben kriteriengeleitet differenziert Feedback (z.B. zu Präsentationen "Folgen des Klimawandels")</p> <p><b>Geschichte:</b> UV 8.4: Textausschnitte aus dem Jugendroman "In 300 Jahren vielleicht" (Tilman Röhrig) analysieren - mit Hilfe der Arbeitsschritte "Einen historischen Jugendroman analysieren", die anschauliche Darstellung der Lebensweisen und Ereignisse vor dem Hintergrund des historischen Kontextes bewerten, belegbare historische Fakten und fiktive Details aufzeigen und ihre Ergebnisse im Rahmen eines Podcasts (App Sprachmemo) präsentieren</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b></p>	<p>UV 9.3: <b>Darstellung kleiner Moleküle</b> zur Visualisierung der Struktur von Stoffen, auch mit der Software <b>ChemSketch, KingDraw</b> oder <b>Chirys Draw</b> (MKR 1.2, 4.1 und 4.2)</p> <p>UV 10.3: Erstellen eines Erklärvideos zur Neutralisation von Salzsäure mit Natronlauge</p> <p><b>Erdkunde:</b> UV 9.2.2.: beurteilen im Kontext raumbezogener Fragestellungen die Aussagekraft und Wirkungsabsicht unterschiedlicher Quellen, v.a. Statistiken und Karten</p> <p><b>Musik:</b> entwerfen und realisieren Bearbeitungen von Musik mit Instrumenten und digitalen Werkzeugen als kommentierende Deutung des Originals (Klasse 10 – UV Vom Spannungsverhältnis zwischen Original und Bearbeitung)</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Reflexion von Gestaltungsmitteln fachspezifischer Medienprodukten in Bezug auf Qualität, Wirkung und Aussageabsicht</p>
---	--	---

	Reflexion von Gestaltungsmitteln fachspezifischer Medienprodukten in Bezug auf Qualität, Wirkung und Aussageabsicht	
<b>4.3 Quellendokumentation</b>		
<b>Standards der Quellendokumentation beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</b>		
<b>Klasse 5 und 6</b>	<b>Klasse 7 und 8</b>	<b>Klasse 9 und 10</b>
<b>ITG</b> UV 5.2: „Mein Lieblingssäugetier“ Quellenangaben bei Präsentationen im Quellenverzeichnis erstellen.	<b>ITG:</b> UV 7.5: “Meine Hausaufgaben macht die KI” KI im Unterricht nutzen Quellenangaben bei Nutzung von Chat GPT und Co-Pilot	<b>Erdkunde:</b> UV 9.2.2: analoge und digitale Arbeitsergebnisse zu raumbezogenen Fragestellungen (Thema Migration) hinsichtlich ihrer fachlichen Richtigkeit und vereinbarter Darstellungskriterien beurteilen  <b>Deutsch:</b> 9 oder 10: eine Mini-Dokumentation über den eigenen Stadtteil planen und filmen und dabei Grundregeln korrekter Zitation und Varianten der Belegführung erläutern sowie verwendete Quellen konventionskonform dokumentieren
<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b>		
<b>Rechtliche Grundlage des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</b>		
<b>Klasse 5 und 6</b>	<b>Klasse 7 und 8</b>	<b>Klasse 9 und 10</b>
<b>ITG:</b> UV 5.1: Darf ich das in den Chat schicken? Chatregeln zum Thema Urheberrecht. UV 5.2. Präsentationen „Mein Lieblingssäugetier“ – Welche Quellen muss ich angeben. (Urheberrecht in Zusammenarbeit mit den Medienscouts)  <b>Englisch:</b> über Bildrechte sprechen (6.1)	<b>ITG:</b> UV 7.5: “Meine Hausaufgaben macht die KI” KI im Unterricht nutzen Regeln beim Verwenden von KI generierten Antworten Quellenangaben bei Nutzung von Chat GPT und Co-Pilot  <b>Französisch:</b> <b>U 7.1/ 7.4 und 8.1</b>	<b>Deutsch:</b> 9 oder 10: eine Mini-Dokumentation über den eigenen Stadtteil planen und filmen und dabei rechtliche Regelungen zur Veröffentlichung und zum Teilen von Medienprodukten benennen und bei eigenen Produkten berücksichtigen  <b>Musik:</b>

<p><b>Politik:</b>  UV 5.1. „Wir werden eine Klasse“  UV 5.5. Ohne Smartphone bist du raus?  die Medienscouts bringen den SuS Rechte im Zusammenhang mit Medien bei (z.B. Urheberrecht).</p>	<p>Rechtliche Hinweise zum Filmen von Personen.  Rechtliche Hinweise zum Verwenden von Fotos, Musik und Videos (iRights.info)  Recherche im Internet: Jugendschutz.net</p> <p><b>Deutsch:</b>  UV 8.1+5: Grad der Öffentlichkeit in Formen der Internet-Kommunikation abschätzen und Handlungskonsequenzen aufzeigen (Persönlichkeitsrechte, Datenschutz, Altersbeschränkungen)</p>	<p>Bearbeitungen von Musik im Hinblick auf Fragestellungen des Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) (Klasse 10 – UV Vom Spannungsverhältnis zwischen Original und Bearbeitung) beurteilen</p>
--	---	--

## 5.1 Medienanalyse

Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutung kennen, analysieren und reflektieren

Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>Informatik:</b> UV 5.1: Begegnung mit der digitalen Welt (Digitale Medien in der Arbeitswelt)</p> <p>UV 6.3: Digitale Medien smart nutzen (Digitale Medien in der Arbeitswelt)</p> <p><b>Englisch:</b> verschiedene Medientypen unterscheiden und die eigene Nutzung dieser Medien reflektieren</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 5.1: die Schulhomepage in ihrer Bedeutung kennen, um sich über die Schule zu informieren und auf dem Laufenden zu sein</p> <p>UV 6.2: verschiedene Präsentationsformen (Printmedien, audiovisuelle Medien, Websites, interaktive Medien) in ihrer Funktion beschreiben</p> <p>UV 6.7: Hieroglyphen und Emoticons – wichtige Informationen aus Sachtexten, Internetseiten und Grafiken erkennen/herausfiltern, verstehen und bewerten</p> <p><b>Politik:</b> UV 5.5: Ohne Smartphone bist du raus. In Grundzügen Funktionen und Wirkungen von Medien in der digitalisierten Welt beschreiben und Möglichkeiten der Informationsgewinnung sowie Wirkungen digitaler und analoger Medien beschreiben</p>	<p><b>ITG:</b> UV 7.5: “Meine Hausaufgaben macht die KI” KI im Unterricht nutzen Quellenangaben bei Nutzung von Chat GPT und Co-Pilot UV 7.6: App-Test Vor- und Nachteile von Lern-Apps</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 7.2: Medien (Printmedien, Hörmedien, audiovisuelle Medien, Websiteformate, Mischformen) bezüglich ihrer Präsentationsform beschreiben und Funktionen (Information, Beeinflussung, Kommunikation, Unterhaltung, Verkauf) vergleichen</p> <p>UV 7.2: Mediale Gestaltung von Werbung beschreiben und hinsichtlich ihrer Wirkungen (u.a. Rollenbilder) analysieren</p> <p>UV 8.5: den Aufbau von Printmedien und verwandten digitalen Medien (Zeitung, Online-Zeitung) beschreiben, Unterschiede der Text- und Layoutgestaltung zu einem Thema benennen und deren Wirkung vergleichen</p> <p><b>Geschichte:</b> UV 8.3: anhand der Auseinandersetzung mit dem Computerspiel “Europa Universalis IV” (2013) diskutieren, welche Voraussetzungen und Eigenschaften digitale Angebote erfüllen müssen, damit sie nicht</p>	<p><b>Geschichte:</b> UV 9.3: erstellen eine Rezension zum Computerspiel “Valiant Hearts” (2014) und bewerten – kriteriengeleitet –, ob dieses zum Einsatz im Geschichtsunterricht geeignet ist, um sich angemessen mit dem 1. Weltkrieg auseinanderzusetzen</p>

den Einfluss sozialer Netzwerke im Alltag darstellen	zur zum Spaß, sondern auch zur Kompetenzentwicklung und zum Lernen und Begreifen historischer Kontexte beitragen können	
<b>5.2 Meinungsbildung</b> <b>Die interessengetriebene Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</b>		
Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>Geschichte:</b> anhand analoger und digitaler Angebote die Wirkmächtigkeit gegenwärtiger Mittelalterbilder beurteilen</p> <p><b>Politik:</b> UV 5.5: Ohne Smartphone bist du raus. In Ansätzen den Stellenwert der interessengetriebenen Setzung und Verbreitung von medial vermittelten Inhalten erkennen und reflektieren</p>	<p><b>ITG:</b> UV 7.3 Verklückt Soziale Netzwerke im Visier von Cyberkriminellen</p> <p><b>Erdkunde:</b> UV 8.1: im Kontext raumbezogener Fragestellungen die Aussagekraft und Wirkungsabsicht unterschiedlicher Quellen zu Folgen des Klimawandels unter Berücksichtigung der Akteure und ihrer Intentionen beurteilen</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 7.2: Mediale Gestaltung von Werbung beschreiben und hinsichtlich ihrer Wirkungen (u.a. Rollenbilder) analysieren</p> <p><b>Politik:</b> UV 7.2: Wie funktioniert unsere Demokratie? die Gefahren für die Demokratie erkennen und sich für demokratische Werte einsetzen (auch digital)</p> <p>die Chancen und Risiken sozialer Medien reflektieren</p> <p><b>Katholisch/Evangelische Religion:</b> die einseitigen Darstellungen von Menschen jüdischen, christlichen und islamischen Glaubens im Alltag oder in den Medien analysieren und beurteilen</p>	<p><b>Deutsch:</b> UV 9.1 + UV 10, 1, 4+5: mediale Darstellungen als Konstrukt identifizieren, die Darstellung von Realität und virtuellen Welten beschreiben und hinsichtlich der Potenziale zur Beeinflussung von Rezipient:innen (u.a. Geschlechterzuschreibungen) bewerten</p> <p>UV 10.1+4: Chancen und Risiken des interaktiven Internets benennen und Konsequenzen aufzeigen (öffentliche Meinungsbildung, Mechanismen der Themensetzung, Datenschutz, Altersbeschränkungen, Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte)</p> <p><b>Erdkunde:</b> UV : analysieren die von unterschiedlichen Raumwahrnehmungen und interessengetriebene Setzung und Verbreitung von räumlichen Themen in Medien</p> <p><b>Katholische/Evangelische Religion:</b> Stellungnahme zu einseitigen Darstellungen von Menschen jüdischen, christlichen und islamischen Glaubens im Alltag oder in den Medien</p>

5.3 Identitätsbildung		
Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen		
Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>Politik:</b> SuS stellen den Einfluss sozialer Netzwerke für ihre Identitätsentwicklung dar.</p> <p><b>Geschichte:</b> recherchieren mit Hilfe von Interviews innerhalb ihrer Familie ihre eigne "Familiengeschichte" und erstellen einen digitalen Stammbaum zum Thema "Das bin Ich – meine Geschichte" (Klasse 6 - UV1).</p> <p><b>Geschichte:</b> werten ein Schaubild zur athenischen Demokratie – mit Hilfe der Arbeitsschritte "Ein Schaubild auswerten" aus und vergleichen die Demokratie Athens mit der heutigen Demokratie in der BRD (Gegenwartsbezug/Lebensweltbezug) und beurteilen inwiefern die Geschichte Einfluss auf das "eigene Ich" hat (Klasse 6 - UV3)</p>	<p><b>ITG</b> UV 7.3 Verklickt Soziale Netzwerke im Visier von Cyberkriminellen</p> <p><b>Englisch:</b> UV 7.1: Vorbilder in den Medien (z.B. Influencer) und die Auswirkungen auf die Identitätsbildung reflektieren</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 7.2: Mediale Gestaltung von Werbung beschreiben und hinsichtlich ihrer Wirkungen (u.a. Rollenbilder) analysieren</p> <p><b>Politik:</b> UV 7.2: Wie funktioniert unsere Demokratie? SuS erläutern, welche Bedeutung soziale Medien für ihre Identitätsentwicklung haben.</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Chancen und Herausforderungen von digitalen Medien für die Realitätswahrnehmung in Bezug auf Identität, Individualität und Glauben sowie auf die Gestaltung des eigenen Lebens und in Bezug auf Geschlechterrollen erkennen und analysieren</p>	<p><b>Deutsch:</b> UV 9.1 + UV 10.1, 4+5: mediale Darstellungen als Konstrukt identifizieren, die Darstellung von Realität und virtuellen Welten beschreiben und hinsichtlich der Potenziale zur Beeinflussung von Rezipient:innen (u.a. Geschlechterzuschreibungen) bewerten</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Chancen und Herausforderungen von digitalen Medien für die Realitätswahrnehmung in Bezug auf Identität, Individualität und Glauben sowie auf die Gestaltung des eigenen Lebens und in Bezug auf Geschlechterrollen erkennen und analysieren</p>

## 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>Informatik:</b> UV 5.1: Begegnung mit der digitalen Welt (Digitale Medien in der Arbeitswelt)</p> <p>UV 6.3: Digitale Medien smart nutzen (Digitale Medien in der Arbeitswelt)</p> <p><b>Politik:</b> sich kritisch mit Medienangeboten und der eigenen Mediennutzung auseinandersetzen</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienkonsum</p>	<p><b>ITG:</b> UV 7.3 Verklickt Soziale Netzwerke, Fake News erkenne UV 7.5 "Meine Hausaufgaben macht die KI" Ergebnisse der KI reflektieren</p> <p><b>Englisch:</b> Das eigene Medienverhalten bzw. den eigenen Medienkonsum (z.B. Influencer) kritisch reflektieren (7.1)</p> <p><b>Deutsch:</b> UV 7.2: Mediale Gestaltung von Werbung beschreiben und hinsichtlich ihrer Wirkungen (u.a. Rollenbilder) analysieren und kritisch reflektieren</p> <p>UV 8.1: in Suchmaschinen und auf Websites dargestellte Informationen als abhängig von Spezifika der Internetformate beschreiben und das eigene Wahrnehmungsverhalten reflektieren</p> <p><b>Katholische / Evangelische Religion:</b> Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienkonsum</p>	<p><b>Deutsch:</b> UV 9.1 + UV 10.4: die Funktionsweise gängiger Internetformate (soziale Medien, Suchmaschinen) im Hinblick auf das präsentierte Informationsspektrum analysieren</p> <p>UV 9.1 + UV 10.5: Medien gezielt auswählen und die Art der Mediennutzung im Hinblick auf Funktion Möglichkeiten und Risiken begründen</p>

## 6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>Informatik:</b> UV 5.1: Begegnung mit der digitalen Welt (Digitale Medien in der Arbeitswelt)</p> <p>UV 6.3: Digitale Medien smart nutzen (Digitale Medien in der Arbeitswelt)</p> <p><b>Erdkunde:</b> UV 5.1.3, 5.2.2: in Ansätzen ihr eigenes auch durch die Digitalisierung geprägtes Konsumverhalten hinsichtlich ökologischer, ökonomischer und sozialer Folgen erörtern</p>	<p><b>ITG:</b> UV 7.5: "Meine Hausaufgaben macht die KI" Funktionsweise von KI Assistenten UV 7.6: App-Test Lernapps verstehen und anwenden</p> <p><b>Politik:</b> UV 7.4 und UV 7.8: Ist mein Leben digital bestimmt? die Chancen und Risiken des Online-Handels für unterschiedliche Marktakteure beurteilen und die zunehmende Digitalisierung der Wirtschaft aus unterschiedlichen Blickwinkeln der Marktakteure beurteilen</p>	<p><b>Erdkunde:</b> UV 10.1.1: die aus Globalisierung und Digitalisierung resultierende weltweite Arbeitsteilung und sich verändernde Standortgefüge am Beispiel einer Produktionskette und eines multinationalen Konzerns (z.B. Adidas) darstellen</p> <p>UV 10.1.2: am Beispiel einer europäischen Region den durch Globalisierung und Digitalisierung bedingten wirtschaftlichen Wandel analysieren</p>

## 6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<p><b>Informatik:</b> UV 5.5: Alltägliche Abläufe und Algorithmen (Handlungen durch Abläufe beschreiben – Fred der Haushaltsroboter (Brettspiel zu Algorithmen))</p> <p>UV 6.1: Vom Modell zu Programm (Struktogramme zur Modellierung von Algorithmen am Beispiel eines Drohnenfluges)</p>	<p><b>ITG:</b> UV 7.5: "Meine Hausaufgaben macht die KI" Funktionsweise von KI Assistenten</p> <p><b>Mathematik:</b> Prozent- und Zinsrechnung auf allgemeine Konsumsituationen anwenden und dazu anwendungsbezogene Tabellenkalkulationen mit relativen und absoluten Zellbezügen erstellen</p> <p><b>Politik:</b></p>	<p><b>Mathematik:</b> UV 9.1: S:S ein algorithmisches Verfahren nutzen und beschreiben, um Quadratwurzeln näherungsweise zu bestimmen</p>

UV 6.4: Maschinelles Lernen (Aufbau eines neuronalen Netzes am Beispiel einer Gesichtserkennung (Monkey))	UV 7.4 und UV 7.8: Ist mein Leben digital bestimmt? die Wirkungsweise von Algorithmen und Filtern bei der Internetnutzung kennen	
---	--	--

### 6.3 Modellieren und Programmieren

Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<b>Informatik:</b> UV 6.1 und 6.2: Vom Modell zum Programm Probleme lösen bei der Spiele Programmierung.		<b>Mathematik:</b> UV 9.1: ein algorithmisches Verfahren nutzen und beschreiben, um Quadratwurzeln näherungsweise zu bestimmen

### 6.4 Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Klasse 5 und 6	Klasse 7 und 8	Klasse 9 und 10
<b>Informatik:</b> UV 5.2: Informatiksysteme (Warum und wie wäscht die Waschmaschine Wäsche?) UV 6.4: Automatisierung und künstliche Intelligenz (Wie funktioniert ein Cola-Automat)  <b>Erdkunde:</b> UV 5.1.3: wesentliche Aspekte des Wandels der Landwirtschaft, Industrie und im Dienstleistungsbereich auch vor dem Hintergrund der Digitalisierung erläutern	<b>ITG:</b> UV 7.5: "Meine Hausaufgaben macht die KI" Funktionsweise von KI Assistenten  <b>Deutsch:</b> UV 7.2: Werbestrategien im Internet und das Nutzen von Algorithmen, um die Wirksamkeit von Werbekampagnen zu maximieren, erkennen, beschreiben und reflektieren  <b>Politik:</b> UV 7.4 und UV 7.8: Ist mein Leben digital bestimmt? Werbestrategien im Internet und Auswirkungen des Onlinehandels für Verbraucher, Händler und Umwelt beurteilen	<b>Erdkunde:</b> UV 9.2.3: raumwirksame Auswirkungen von Digitalisierung für städtische und ländliche Räume am Beispiel der Standortwahl unterschiedliche Dienstleistungen bewerten  UV 10.1.1: positive und negative Auswirkungen von Globalisierung und Digitalisierung auf Standorte, Unternehmen und Arbeitnehmer erörtern  <b>Katholische/Evangelische Religion:</b> persönliche und gesellschaftliche Konsequenzen einer an biblischen Freiheits-, Friedens- und Gerechtigkeitsgedankens orientierter Lebens- und Weltgestaltung, auch im Hinblick auf den digitalen Wandel der Gesellschaft erörtern

	<b>Katholische/Evangelische Religion:</b> persönliche und gesellschaftliche Konsequenzen einer an biblisch-christlicher Ethik orientierter Lebens- und Weltgestaltung, auch im Hinblick auf den digitalen Wandel der Gesellschaft erörtern	
--	---	--

I

### 2.3.2. Leitfachbildung

Im Schuljahr 2023/24 hat die Schule beschlossen, mit Hilfe der Übersichtsmatrix Leitfächer zu identifizieren, die für die Anbahnung einer bestimmten Kompetenz zuständig sind. Andere Fächer sollen sich darauf verlassen können und auch das erstellte Material nutzen. Dazu gehören Kompetenz- bzw. Selbsteinschätzungsbögen, die den kumulativen Aufbau eines bestimmten Teilbereichs des MKR über mehrere Jahrgangsstufen hinweg abbilden und anhand derer die Schülerinnen und Schüler den eigenen Medienkompetenzerwerb nachvollziehen können.

Diese Checklisten sind gleichzeitig Grundlage fachlich übergreifender Leistungserwartungen in den Jahrgangsstufen (z.B. in Bezug auf Präsentationen).

Folgende Fächer haben begonnen, eine solche Leitfachfunktion zu übernehmen.

Fach	Leitfachfunktion für die Kompetenz	fächerübergreifend zu nutzendes Material
<b>Deutsch und Politik</b>	<p><b>Informieren und Recherchieren:</b>  <b>ab Stufe 5</b>  dem Leseziel und Medium angepasste Lesestrategien des orientierenden, selektiven, intensiven und vergleichenden Lesens (u.a. von Hypertexten)  Darstellung von Rechercheergebnissen  Umgang mit Suchmaschinen  Stufen 9/10  Strategien beim Lesen von Hypertexten selbstständig auswählen und anwenden  unterschiedliche mediale Quellen nutzen und Informationen quellenkritisch auswählen</p> <p><b>Analysieren und Reflektieren:</b>  <b>Stufen 7/8:</b>  kritische Reflexion des eigenen Medienverhaltens: „Immer online, immer erreichbar?“  <b>Stufen 9/10:</b>  Typisch Mädchen, typisch Junge? Rolle der sozialen Medien bei der Geschlechterstereotypenbildung  Vergleich und Reflexion von Identitätsbildungsprozessen online und offline</p>	[Kompetenz- und Selbsteinschätzungsbögen „Informieren und Recherchieren“]
<b>Erdkunde</b>	<b>Präsentieren</b> ab Stufe 5	[Kompetenz- und Selbsteinschätzungsbögen „Präsentieren“]
<b>Sozialwissenschaften / Politik</b>	<b>Analysieren und Reflektieren:</b> <b>Stufen 5/6:</b>	

	<p>kritische Auseinandersetzung mit den Funktionen und Wirkungen von Medien in der digitalisierten Welt: der Einfluss sozialer Netzwerke im Alltag und auf die Identitätsentwicklung</p> <p>Reflexion von Medienangeboten und der eigenen Mediennutzung</p> <p><b>Stufen 7/8:</b></p> <p>Beurteilen der Setzung von Medieninhalten in der Öffentlichkeit</p> <p>Chancen und Risiken sozialer Medien für die Demokratie (u.a. demokratische Werte)</p> <p>kritische Auseinandersetzung mit Suchtpotenzialen, Cybermobbing und Cyberkriminalität</p>	
<b>ITG / Informatik</b>	<p><b>Bedienen und Anwenden:</b></p> <p><b>Stufe 5:</b></p> <p>Umgang mit <i>Teams</i></p> <p>Bedienen von PCs mit Windows-Benutzer-oberfläche und iPads</p> <p>Grundlagen Präsentationsmedien (insbesondere PowerPoint)</p> <p>Grundlagen Textverarbeitung (Word)</p> <p>Grundlagen der Datenspeicherung, des Datenschutzes und Datensicherheit</p> <p>Persönlichkeitsrechte und Informationssicherheit</p> <p>Mediennutzungsführerschein</p> <p><b>Stufe 7:</b></p> <p>Vertiefung Word und PowerPoint</p> <p>Tabellenkalkulation und Rechnen mit Excel</p> <p>Einsatz von KI-Tools</p>	[Mediennutzungsführerschein]

### 2.3.3 Aktuelle Medienprojekte: Lernen mit und Lernen über Medien

Projektorientierte Lernformen sind ein zentrales Leitziel unseres Schulprogramms (vgl. Leitzielbereich „Lernen und individuelle Förderung“). Damit möchten wir die Leistungsbereitschaft und Motivation unserer Schüler:innen adressieren. Gleichzeitig fördern und fordern Projekte in besonderer Weise das eigenverantwortliche und selbstregulatorische Lernen.

Aktuell werden folgende fächerübergreifende Projekte durchgeführt:

Fach und Jahrgangsstufe	Thema der Reihe / Unterrichtseinheit	Aufgabe	Vermittlung von Medienkompetenz  Die Schüler:innen können ...
Bio-Chemie (WP II) Jgst. 9	<b>Neurobiologie 2 – Wie beeinflussen Social Media und Screenzeiten das Nervensystem, die Psyche und den Körper von Jugendlichen und wie können wir dem entgegenwirken?</b>	<p>Die Schüler:innen erarbeiten und präsentieren in Gruppen unterschiedliche Teilthemen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Immer mehr Menschen unter Stress: Was ist Stress? Biologische Stressreaktion: Ursachen und Folgen</li> <li>2. Folgen von Social Media und Screenzeiten auf das Gehirn und die Psyche (Studienanalyse)</li> <li>3. Zunahme an Botox-behandlungen bei Jugendlichen durch Schönheitsideale auf Social Media – Botox gegen Falten und Depressionen? (Neue Studien: Facial-Feedback-Hypothese)</li> <li>4. ADHS/ADS Zunahme bei Jugendlichen – ein Resultat unserer Leistungsgesellschaft? Symptome, Statistiken, Wirkung von Medikamenten an Synapsen Exkurs: Zunahme von Missbrauch durch Neuroenhancement unter Schüler:innen/Student:innen</li> <li>5. Wirkung von Meditation und Achtsamkeit auf den Körper und die Psyche (Studienanalyse)</li> </ol> <p>Die Schüler:innen reflektieren in einem Selbstversuch ihre eigene</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informationsrecherchen zu den Teilthemen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden, indem Sie zunächst zum Hauptthema „brainstormen“ sowie gezielt Google und Chat GPT zur Recherche von seriösen Primärquellen zu den Unterthemen nutzen,</li> <li>• themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und dabei die Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen sowie anwenden, indem sie die seriöse Primärquellen nach passenden Inhalten auswählen, Inhalte und die zugehörigen Quellen schlagwortartig in einem tabellarischen Rechercheverzeichnis (Worddokument) auflisten,</li> <li>• PowerPoint-Präsentationen adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren, indem Sie selbstständig ihre Gruppenarbeit planen, den Lernprozess von der Recherche bis hin zur Erstellung der Präsentation kriteriengeleitet reflektieren (Lernplaner mit Lernprozessreflexion) sowie kriteriengeleitet präsentieren,</li> <li>• Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren, indem sie nach den Präsentationen in einem Selbstversuch 60 Tage lang nach einem standardisierten Konzept ihre Screenzeit reduzieren, Meditationen prakti-</li> </ul>

		<p>Mediennutzung sowie die Methoden der Achtsamkeit und Meditation mithilfe von standardisierten Fragebögen</p> <p>Die Schüler:innen evaluieren die Beschlüsse der Schule bezüglich der Handyreglung und reflektieren ihre eigene Social Media Nutzung mithilfe ihrer neuen Erkenntnisse.</p>	<p>zieren und einen Fragebogen zum eigenen Stresslevel in festgelegten Abständen ausfüllen sowie die Ergebnisse auswerten und mit den Ergebnissen einer zweiten „unwissenden“ Probandenkontrollgruppe aus der gleichen Jahrgangsstufe vergleichen sowie reflektieren.</p>
Deutsch / Musik Jgst. 7	<b>„Gesehen, gehört = gekauft?“ – Wie beeinflusst Werbung Konsumententscheidungen und wie können wir dagegensteuern?</b>	Die Schüler:innen entwickeln eine Idee und erstellen einen Werbespot.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• die App GarageBand einsetzen, um einen Werbespot zu gestalten,</li> <li>• entwerfen und realisieren adressatengerechte Musik für eine Werbeproduktion mit GarageBand,</li> <li>• erläutern und beurteilen den funktionalen Einsatz von Musik in der Werbung im Hinblick auf Absichten und Strategien,</li> <li>• die mediale Gestaltungen von Werbung beschreiben und hinsichtlich ihrer Wirkung analysieren (u.a. Rollenbilder),</li> <li>• Inhalt, Präsentation und Gestaltung von eigenen Medienprodukten beschreiben und analysieren.</li> </ul>

Seit 2001 arbeitet das Rhein-Gymnasium im Rahmen seiner Medienkonzeptentwicklung mit der Stadt Köln als Schulträger systematisch zusammen, sodass heute folgende IT-Ausstattung vorliegt:

### 3.1. Ist-Zustand

Ausstattung	Anzahl	Beschreibung
Computerräume	3	Ein Raum mit 32 Schüler:innen-Desktopcomputern, ein Raum mit 19 Schüler:innen-Desktopcomputern und ein Raum mit 34 Schüler:innen-Laptops in Mischnutzung Informatik/Oberstufe. In jedem Raum gibt es jeweils einem Lehrer:innen-Computer sowie einem Beamer oder ein interaktives Smartbord.

Mobile Endgeräte	Laptops	Jeweils 1 Laptops als Präsentationsmedien in Fachräumen der Naturwissenschaften, Musik und Kunst
Präsentationsmöglichkeiten	56 fest installierte Beamer	Beamer mit HDMI-Anschluss und Apple TV in allen Unterrichts-Räumen
Schulserver		Betreut durch NetCologne
Lernplattformen bzw. Austausch- und Kollaborationsmöglichkeiten für Lehrer:innen		Office 365, Moodle
i*lounge (Selbstlernzentrum)	6 Laptops und 12 iPads	Arbeitsgeräte für Schüler:innen
WLAN		für alle Schüler:innen ab Klasse 5 auf Antrag Stufenweiser Zugang ab Stufe 6, gekoppelt an den [Medienführerschein], ab Klasse10 freigeschaltet
Breitbandanbindung	ja	1 Gbit
Homepage		Marco Isermann, Stefan Bücher
First Level-Support		Katrin Rudolf, Dominik Vog, Carsten Reinhardt
Second Level-Support		NetCologne
iPads für die Schüler:innen	ca. 340	Arbeitsgeräte für die Schüler:innen (Kofferlösung)
iPads für die Lehrer:innen	1:1 Ausstattung	jede:r Lehrer:in verfügt über ein iPad

### 3.2. Mittelfristige Ausstattungsbedarfe

Ausstattung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
Digitale Tafeln	Bislang wurde OneNote auf freiwilliger Basis von der Mehrheit des Kollegiums als digitale Tafel über den Beamer und die Lehrer:innen iPads verwendet. Der nächste konsequente Schritt zur 100%igen digitalen Erfassung der Tafelergebnisse wäre die Abschaffung der Kreidetafeln zugunsten einer digitalen Variante. Hier sollte weiterhin mit OneNote gearbeitet werden, da dieses Notizbuch in der Classroom-Variante in Teams eingebettet ist und daher für die Schüler:innen automatisch sichtbar ist. Zudem sind Unterbereiche für die Schüler:innen vorhanden, so dass für die geplante 1:1-Ausstattung bereits eine digitale Heftvariante, in Ergänzung der analogen Materialien, vorhanden wäre.

iPads in 1:1 Ausstattung für die Schüler:innen	Wir streben eine 1:1-Ausstattung der Schüler:innen mit einem digitalen Endgerät an. Die Stadt Köln unterstützt diese Vorhaben durch Aufnahme der Geräte in ein zentrales Managementsystem. Eine Festlegung auf iPads mit mindestens 128GB Arbeitsspeicher ist dabei allerdings notwendig, da nur diese vom NetCologne-Schulsupport zentral verwaltet werden können. Die privaten iPads werden dabei mit zwei Profilen bespielt: Das schulische Profil, das im Schulgebäude mit Hilfe der Classroom-App die Kontrolle über die Geräte erlaubt und auch die Installation der Apps vereinheitlicht. Das private Profil erlaubt es den Schüler:innen selbstständig Apps zu installieren und kontrollfrei in diesem Bereich zu arbeiten. Zur sozialen Abfederung der nicht unerheblichen Anschaffungskosten erlaubt die Stadt Köln den Verleih von schulischen iPads an Schüler:innen.
Audioausstattung für jeden Klassenraum	Wenn nicht mit digitalen Tafeln hier Abhilfe geschaffen wird, ist für den Fremdsprachenunterricht eine bessere Audioausstattung von Nöten, denn die Tonqualität der Beamer ist nicht hinreichend, um das Sprachverständnis zu fördern. Natürlich wäre auch für deutschsprachige Lehrfilme eine Verbesserung der Audioqualität hilfreich.
Sensorik für den naturwissenschaftlichen Unterricht	Sensoren, z.B. von der Firma Pasco, würden den naturwissenschaftlichen Unterricht deutlich verbessern. Das sollten mindestens sein: Strom- und Spannungssensoren, Magnetfeldsonden, Beschleunigungs- und Kraftsensoren, Temperatursensoren, PH-Sensor und Tropfenzähler.
weitere Schullizenzen für Apps	allgemein

### 3.3. First Level-Support durch das Medienteam

Der sichere und störungsfreie Gebrauch wird durch die Zusammenarbeit des Medienteams als First Level-Support mit NetCologne als städtischem IT-Dienstleister gewährleistet.

Das Medienteam des Rhein-Gymnasiums ist schulischer Ansprechpartner für Lernende und Lehrende bei technischen Problemen und Anwendungsfragen. Diese können an das Medienteam direkt per Mail oder über ein Kontaktformular gestellt werden. Das Medienteam löst diese Probleme im Rahmen der technischen Ausstattung und Berechtigungen und leitet die Service-Anfragen ggf. mit einer genauen Problembeschreibung an den Second Level-Support von NetCologne weiter. In der Kommunikation mit NetCologne fungiert das Medienteam des Rhein-Gymnasiums als Ansprechpartner für Rückfragen von NetCologne und unterstützt den Informationsaustausch zwischen den Lehrenden, Lernenden und NetCologne-Mitarbeitenden, um den Prozess der Problemlösung bis zum Ende zu begleiten.

### 3.4. Maßnahmen zum Datenschutz und zur Datensicherheit

Fragen des Datenschutzes und des Umgangs mit personenbezogenen Daten sind in der digitalen Welt von zentraler Bedeutung und werden am Rhein-Gymnasium daher nicht nur bei den zentralen IT- und Netzwerkdiensten sowie der Nutzung der mobilen Endgeräte durch Lehrkräfte und Lernende beachtet, sondern sind auch Gegenstand von Unterricht oder Qualifizierungsmaßnahmen für Lehrkräfte.

Darüber hinaus werden die schulinternen Regeln und Nutzungsvereinbarungen im Umgang mit schuleigenen, aber auch privaten Endgeräten wie dem Handy in einem konstruktiven Aushandlungsprozess zwischen Lehrkräften, Eltern und Schüler:innen reflektiert und bei Bedarf angepasst. So hat sich etwa im Schuljahr 2023/24 ein Team aus Lehrkräften, Eltern und Schüler:innen mit dem [Medienführerschein] befasst und zum Schuljahresende den Gremien ein Konzept vorgelegt, das nicht auf Verbot setzt, sondern die Schüler:innen über verschiedene Maßnahmen, u.a. einen Mediennutzungsführerschein, für den selbstbestimmten und verantwortungsvollen Umgang z.B. mit ihren Smartphones zu sensibilisieren versucht.

Aktuell leisten insbesondere folgende Fächer im Unterricht einen Beitrag zu dem wichtigen Bereich Datenschutz und Datensicherheit (vgl. auch Übersichtsmatrix unter 2.3.1.1):

Bezug zum Medienkompetenzrahmen	Stufe	Fächer
1. Bedienen und Anwenden 1.3 Datenorganisation 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	<b>Stufe 5</b>       <b>Stufe 6</b>	<b>ITG/Informatik:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen des Datenschutzes und Datensicherheit kennen</li> <li>• Persönlichkeitsrechte und Informationssicherheit beachten</li> </ul> <b>Deutsch und Politik:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Umgang mit Bildmaterial reflektieren (u.a. Bildrechte, lizenzfreie Bilder im Internet)</li> <li>• Aspekte des Urheberrechts</li> </ul>
2. Informieren und Recherchieren 2.4 Informationskritik	<b>ab Stufe 6</b>	<b>Deutsch und Politik:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qualität verschiedener altersgemäßer Quellen prüfen und bewerten (Autor/in, Ausgewogenheit, Informationsgehalt, Belege)</li> </ul>
3. Kommunizieren und Kooperieren 3.4 Cybergewalt und Cyberkriminalität	<b>Stufe 6</b>       <b>Stufe 7</b>	<b>Politik:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybermobbing erkennen, behandeln, vorbeugen</li> </ul> <b>ITG:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybermobbing und Co: Videoanalyse und Anschlusskommunikation zum Film „Verklickt“: <a href="https://youtu.be/E6H5t7gr75w">https://youtu.be/E6H5t7gr75w</a></li> </ul> <b>Katholische / Evangelische Religion:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auseinandersetzung mit den Themen Cyber-Mobbing, Sexting</li> </ul>

4. Produzieren und Präsentieren 4.4 Rechtliche Grundlagen	<b>Stufe 8</b>	<b>Deutsch:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grad der Öffentlichkeit in Formen der Internet-Kommunikation abschätzen und Handlungskonsequenzen aufzeigen (Persönlichkeitsrechte, Datenschutz, Altersbeschränkungen)</li> </ul>
6. Problemlösen und Modellieren 6.1 Prinzipien der digitalen Welt 6.2 Algorithmen erkennen 6.3 Modellieren und Programmieren 6.4 Bedeutung von Algorithmen	<b>Stufe 5/6</b>	<b>Informatik:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Kernkompetenz des Faches Informatik in den Stufen 5/6 liegt genau im Bereich 6 des Medienkompetenzrahmens. Hier werden alle Bereiche durch den Lehrplan abgedeckt. In allen Bereichen spielt Datenorganisation und Datenschutz thematisch eine Rolle.</li> </ol>

Die personenbezogenen Daten von Lehrkräften und Lernenden werden in Übereinstimmung mit den rechtlichen Vorgaben verarbeitet (u.a. Schulgesetz NRW, insbesondere §§ 120 bis 122, Verordnung über die zur Verarbeitung zugelassenen Daten von Schülerinnen und Schülern, Eltern und Lehrerinnen und Lehrern des Landes NRW, VO-DV I und II).

## 4. Organisationsentwicklung

### 4.1. Nutzung der Kommunikationsplattform Teams und weiterer digitaler Informations- und Lernmanagementsysteme [weniger Zwischenüberschriften gewünscht]

#### 4.1.1. Die Kommunikationsplattform Teams

Seit den Corona-Lockdowns hat am Rhein-Gymnasium die Nutzung von *Teams* als Kommunikationsplattform stark an Bedeutung gewonnen. Sie erlaubt über verschiedene Funktionen und die Verknüpfung mit den zugehörigen Office-365-Programmen einen einfachen Austausch von Informationen und Dateien zwischen Schüler:innen und Lehrer:innen am Rhein-Gymnasium. Die Schüler:innen werden daher schon ab der 5. Klasse im Umgang mit Teams, seinen Vorteilen und Risiken im Rahmen des ITG-Unterrichts vertraut gemacht (vgl. Leitfachbildung).

#### 4.1.2. Die Lernplattform Moodle

Für die Fächer ITG und Informatik ist Moodle die zentrale Lernplattform. Der Unterricht wird hier in Form von Lernpfaden abgebildet. Das Lernmaterial ist multimedial und wird phasenweise durch Selbstreflexionstests begleitet. Die Moodle (Logineo LMS)-Lernkurse des Landes NRW für das Fach Informatik werden sukzessive in den Unterricht der Sekundarstufe I und II integriert.

#### 4.1.3. Das Digitale Klassenbuch (Schulmanager online)

Im Schuljahr 2023/24 hat das Rheingymnasium die Unterrichtsdokumentation von klassischen Klassenbüchern auf den digitalen Schulmanager umgestellt. Dadurch werden die Anwesenheit, Krankmeldungen und Entschuldigungen, aber auch Lernstandskontrollen und Klausuren, sowie Mitteilungen für die Elternschaft in Echtzeit kommuniziert. Die regelmäßige Auswertung von Einträgen durch Klassenlehrer:innen wird dadurch stark vereinfacht, während Eltern und Erziehungsberechtigte ebenfalls einfachen Zugang zu den Übersichten über Ihre Kinder erhalten. Dies entlastet alle Mitglieder der Schulgemeinschaft, da eine Vielzahl an Prozessen und Kommunikationswegen so auf eine gemeinsame Plattform gebündelt wurde.

Innerhalb des Kollegiums können über den Schulmanager Vertretungsaufgaben kommuniziert und dazu ggf. Kopiervorlagen geteilt werden, was wiederum eine Erleichterung und eine Einsparung von Papier ermöglicht hat. Zusätzlich wurde die Reservierung von Ressourcen wie iPad-Koffern (vgl. [Ist-Zustand](#)) oder Computerräumen in ein Modul des Schulmanagers überführt und so ebenfalls auf die gleiche Plattform übertragen.

## **4.2. Zuständigkeiten und Kommunikation**

Um die notwendigen Prozesse auf Organisationsebene zu steuern und dabei möglichst viele Lehrkräfte mitzunehmen und alle Schüler:innen zu erreichen, werden am Rhein-Gymnasium die Zuständigkeiten klar geregelt. Auf diese Weise werden der schulinterne Austausch und die vor allem auf Unterrichtsentwicklung ausgerichtete Kooperation gesichert.

### **4.2.1. Das Schulentwicklungsforum**

Das [\[Schulentwicklungsforum\]](#) ist auf den gesamtschulischen Entwicklungsprozess gerichtet und auf Unterrichtsentwicklung als deren Kern. Es arbeitet im Auftrag der Lehrkräftekonferenz und ist dieser berichtspflichtig. Es tagt etwa sechsmal jährlich. Die Schulleitung nimmt an den Sitzungen des Schulentwicklungsforums teil.

Die Einladung erfolgt durch die Koordinatorin für Schulentwicklung und wird spätestens zu Beginn eines Halbjahres im Schulkalender ausgewiesen: Lehrer:innen, Schüler:innen, das weitere pädagogische Personal sowie Eltern sind alle herzlich eingeladen, sich an den Prozessen zu beteiligen. Die Themen werden fristgerecht bekannt gegeben.

Das Lernen und Lehren im digitalen Wandel ist dabei stets ein Fokus der Unterrichts- und Schulentwicklung und somit auch „Dauerbrenner“ im Schulentwicklungsforum. Über Ziele, Maßnahmen zur Weiterentwicklung des Medienkonzepts sowie über die Prozessstände von Arbeitsgruppen wird hier regelmäßig transparent informiert und es wird zum vertiefenden Erfahrungsaustausch und zur Diskussion angeregt. Die Ergebnisse der Diskussion und die vereinbarten Ziele, Maßnahmen, Zuständigkeiten und Terminierungen werden in den Gremien transparent und valide kommuniziert und zusätzlich über Protokolle dokumentiert.

### **4.2.2. Das Medienteam**

Der Digitalisierungsbeauftragte des Rhein-Gymnasiums leitet das Medienteams (neben der Funktion im First-Level-Support [vgl. [Kapitel 3.3](#)]) und betreut darüber hinaus die Einführung und Umsetzung technischer Neuerungen. Dazu werden die technischen Voraussetzungen erfasst, ggf.

neue Geräte, Apps oder Lizenzen angeschafft und die Kolleg:innen auf den Einsatz dieser Neuerungen vorbereitet.

Das Medienteam tagt einmal im Monat (aktuell am ersten Montag im Monat in der Mittagspause), um die Prozessstände zu sichten, Entwicklungsperspektiven zu diskutieren und konkrete Vereinbarungen zur Weiterarbeit zu treffen. Die Perspektive der Schüler:innen auf das Lernen mit digitalen Medien und den Erwerb computer- und informationsbezogener Kompetenzen steht bei dieser Arbeit im Vordergrund. Das Medienteam plant die nötigen Prozessschritte mit den betroffenen Fachschaften [vgl. [Kapitel 4.2.7.2](#)], der Koordinatorin für Schulentwicklung und der Schulleitung.

Die Zuständigkeiten und Verantwortlichen sind im Einzelnen der unten angefügten Tabelle zu entnehmen (vgl. [Kapitel 4.2.7.1](#)).

### **4.2.3. Kooperation mit außerschulischen Partnern**

Das Rhein-Gymnasium kooperiert seit Jahren systematisch mit außerschulischen Partnern. Zwischen Schulträger und Schule gibt es Vereinbarungen zum störungsfreien Betrieb, Support sowie Administration der Netzanbindung, der IT-Grundstruktur und die mediale Ausstattung. Daneben kooperiert das Rhein-Gymnasium mit Medienpädagogen, die als Referent:innen Elternabende durchführen.

### **4.2.4. Verbindliche Regeln und Nutzungsvereinbarungen**

Der Umgang mit der IT-Grundstruktur und der schuleigenen medialen Ausstattung musste im Schuljahr 23/24 nach Fällen missbräuchlicher Verwendung neu geregelt werden. Dies betraf insbesondere die schuleigenen iPads. Hier haben inzwischen alle Schüler:innen eine Nutzungsvereinbarung unterschrieben, die die Regeln und mögliche Konsequenzen transparent macht und das Einhalten nachhaltig gewährleistet.

Aktuell gibt es eine Arbeitsgruppe „Mediennutzungskonzept“, die verbindliche, schulweite Regeln u.a. für den Umgang mit privaten Smartphones entwickelt (z.B. Zu welchen Zeiten und in welchen Kontexten dürfen sie genutzt werden? Welche Konsequenzen gibt es bei missbräuchlicher Verwendung? Wie wird mit der Verletzung von Persönlichkeitsrechten umgegangen?). In der Arbeitsgruppe entwickeln Lehrer:innen, Eltern und Schüler:innen ein tragfähiges Konzept, das regelklar ist und somit das Einhalten der Regeln leicht macht. Die Nutzung des Smartphones soll nicht verurteilt werden, sondern es ist geplant, den verantwortungsbewussten und selbstreflektierten Umgang damit über einen Medienführerschein zu erreichen.

### **4.2.5. Medienscouts**

In der AG Medienscouts werden die Schüler:innen zu Expert:innen, indem sie sich mit Themen wie „Urheberrecht“, „Recht am eigenen Bild“, (Cyber-)Mobbing und den problematischen Formen von Mediennutzung auseinandersetzen. Dieses Wissen um den reflektieren und sicheren Umgang mit (sozialen) Medien geben die Medienscouts dann an ihre Mitschüler:innen weiter: Damit Schüler:innen digitale Medien und Netzwerke selbstbestimmt, kritisch und kreativ nutzen können, bedarf es Begleitung, Qualifizierung und Medienkompetenz. Der Fokus liegt hier auf der „Peer-

Education“: Einerseits lernen junge Menschen lieber von Gleichaltrigen und andererseits können sie Gleichaltrige aufgrund eines ähnlichen Mediennutzungsverhaltens besser aufklären. Durch die horizontale Kommunikation werden zudem Berührungängste abgebaut und die Akzeptanz der z.B. gemeinsam erarbeiteten Regeln wird erhöht.

Die Medienscouts besuchen die Klassen der Jahrgangsstufe 5 und 6 und führen Workshops zu den oben genannten Themen der Mediennutzung durch. Hierdurch erlernen die 5. und 6. Klässler einen reflektierten und verantwortungsbewussten Umgang mit (sozialen) Medien und werden dabei von den Medienscouts unterstützt. Themen sind u.a. „Verhalten in sozialen Netzwerken“ und „Sicherheit im Netz“. Aber auch die Aufklärung über Rechte und Pflichten im Rahmen der Mediennutzung anhand digitaler Endgeräte, die die Schüler:innen als Nutzer\*innen im Internet haben, werden thematisiert. Zudem können die Medienscouts auch zu gewünschten Themen in eine Klasse eingeladen werden.

#### 4.2.6. Elternarbeit

Wenn die Schüler:innen mit Klasse 5 am Rhein-Gymnasium ankommen, bringen sie bereits eine Menge Medienerfahrung, nicht nur aus der Grundschule, sondern insbesondere aus ihren Elternhäusern mit. Denn die Familie ist in der Regel der erste Ort, an dem Medien genutzt werden und die Eltern und Erziehungsberechtigte stellen die frühesten Weichen dafür, wie ihre Kinder mit Medien umgehen. Daher sind medienkompetente Eltern und Erziehungsberechtigte der wichtigste Partner auf dem Weg zum Ziel.

Am Rhein-Gymnasium machen wir daher den Eltern und Erziehungsberechtigten bereits ab Klasse 5 entsprechende Angebote, um sie in die Medienkompetenzvermittlung einzubinden. Dazu gehören

- Informationen am Kennenlernnachmittag durch die Medienbeauftragte der Schule
- Elterninformationsabend durch einen externen Medienpädagogen der [Landesanstalt für Medien](#)

Daneben sind Eltern und Erziehungsberechtigte im Rahmen der bereits beschriebenen Arbeit der [Mediensteuergruppe](#) und weiterer Arbeitsgruppen am Prozess der Medienkonzeptentwicklung unmittelbar beteiligt.

#### 4.2.7. Zuständigkeiten in der Übersicht

Schulleiter: Marco Isermann	Initiierung der Medienkonzeptentwicklung Gesamtverantwortung
Stellvertretender Schulleiter: Dr. Michael Wolfertz	Betreuung des Schulmanagers
Koordinatorin für Schulentwicklung: Christine Müller	Koordination der digitalen Schulentwicklung im pädagogisch-didaktischen Bereich Prozesssteuerung und Projektmanagement Mitarbeit bei der Medienkonzepterstellung und der Weiterentwicklung des Konzepts

	Evaluationsprozesse koordinieren
Digitalisierungsbeauftragter: Dominik Vog	Leitung des Medienteams Medienkonzept erstellen und weiterentwickeln (Weiter-)Entwicklung pädagogisch-didaktischer Konzepte im Umgang mit Medien und digitalen Werkzeugen Betreuung der schulischen technischen Ausstat- tung Planung und Durchführung von Mikro-Fortbildun- gen (inkl. Forms-Abfrage) Administration Office-365
Medienbeauftragter: Carsten Reinhardt	Administration Computerräume Mitarbeit bei der Medienkonzeptentwicklung und der Weiterentwicklung des Konzepts Zusammenarbeit mit dem Schulträger Betreuung des Labels „Digitale Schule“ Betreuung des Schulmanagers Administration Office-365 Technische Umsetzung
Medienscouts: Janina Janßen	Durchführung und Evaluation der Medienscouts- AG (9. und 10 Klasse) Betreuung der Medienscouts als Ansprechpartne- rin für Schüler:innen
Medienteam: Marco Isermann, Michael Wolfertz, Cars- ten Reinhardt, Christine Müller, Dominik Vog, Britta Klaassen, Jochen Poschen, Christoph Wagner	s.u.

#### 4.2.7.1. Zuständigkeiten innerhalb des Medienteams

	Was?	Wer?	Bis wann?
1	Medienkonzept erstellen und weiterent- wickeln	VO Mitarbeit: RH, MUL	Ende Schuljahr 2024/25
2	Leitfachfunktionen festlegen (anhand der Übersichtsmatrix)	MUL	Ende Schuljahr 2023/24 und dann fortlaufend ergänzen
3	Konzept für ein „Portfolio Medienkompe- tenz“ entwickeln (i.S. eines überfachli- chen Mediencurriculums / u.a. Stärkung der Selbsteinschätzungskompetenz durch fachliche / überfachliche Checklisten)	N.N.	Schuljahr 2024/25

<b>4</b>	Mikro-Fortbildungen (Bedarfe ermitteln, Fortbildungen planen und durchführen), dazu wurde eine Übersicht über mögliche App-Multiplikator:innen erstellt (z.B. für GarageBand oder Stop Motion) – wer ist Experte/Expertin? Welche Apps werden aktuell von den Fachschaften genutzt (und sind ggf. im Curriculum ausgewiesen)?	KLS, VO PON	seit Schuljahr 2019/20 und dann fortlaufend
<b>5</b>	Vorbereitung der Reflexionsprozesse in den Fachkonferenzen: Umsetzung der Ziele des Medienkompetenzrahmens	MUL	fortlaufend
<b>6</b>	schulexterne Fortbildungsangebote sichten und kommunizieren	KLS, VO	Ende Schuljahr 2023/24 und dann fortlaufend
<b>7</b>	Übersicht über Bandbreite didaktisch-methodischer Einsatzmöglichkeiten bestimmter Apps erstellen und dabei Mehrwert im Blick haben (z.B. nach SAMR-Modell)	WAG	fortlaufend
<b>8</b>	SRL: digitale Angebote der Verlage zur Individualisierung von Lernprozessen prüfen (u.a. eigenen Lernfortschritt anhand digitaler Evaluationsinstrumente einschätzen sowie Fehlerschwerpunkte bearbeiten)	VO	Schuljahr 2024/25
<b>9</b>	Möglichkeit eines Hospitationskonzepts prüfen (als niederschwelliges Angebot der schulinternen Weiterbildung und Weiterentwicklung von Unterricht)	KLS	Schuljahr 2024/25
<b>10</b>	Kultur der Anerkennung schaffen: Wie können wir erfolgreiche Medienprojekte noch besser feiern? (z.B. durch Veröffentlichung)	PON WAG	Schuljahr 2023/24 und dann fortlaufend
<b>11</b>	Mediennutzungskonzept für private Endgeräte erarbeiten (u.a. Medienführerschein)	RUD, VO, RH	1. Hj 2024/25

#### **4.2.7.2. Ansprechpartner:innen für Medien in den Fachschaften**

Die Fachschaften haben zu Beginn des Schuljahres 23/24 Ansprechpartner:innen für Medien benannt. Die Delegation von Aufgaben soll zum einen die Fachvorsitzenden entlasten und zum anderen dafür sorgen, dass medienaffine Kolleg:innen die Aufgabe übernehmen und als Kommunikator:innen auf Fachschaftsebene die Umsetzung der Ziele des MKR effizient steuern.

<b>Deutsch</b>	Herr Goldberg	<b>Mathematik</b>	Herr Wagner
<b>Englisch</b>	Frau Nerenz / Frau Adams	<b>Informatik</b>	Frau Rudolf Herr Reinhardt
<b>Französisch</b>	Frau Greßler	<b>Biologie</b>	Herr Mette
<b>Latein</b>	Frau Nienaber	<b>Physik</b>	
<b>Italienisch</b>	Herr Wegmann	<b>Chemie</b>	Herr Vog
<b>Kunst</b>	Herr Ilsemann	<b>kath./ev. Religion</b>	Frau Greßler/ Frau Ilbertz
<b>Musik</b>	Herr Rücker	<b>Philosophie</b>	Frau Müller
<b>Geschichte</b>	Herr Vog	<b>Sport</b>	
<b>Erdkunde</b>	Frau Klaassen	<b>Sozialwissenschaften</b>	Frau Rudolf

## 5. Personalentwicklung

### 5.1. Fortbildung und Fortbildungsplanung

Um digitale Medien effizient für die Verbesserung des Lernens zu nutzen, erweist es sich als besonders wichtig, dass die Lehrer:innen am Rhein-Gymnasium selbst über gute digitalisierungsbezogene Kompetenzen verfügen. Dazu gehört nicht nur die technische Seite, also die Fähigkeit, digitale Medien im Unterricht zu verwenden, sondern insbesondere auch das didaktisch-pädagogische Wissen um den lernförderlichen Einsatz digitaler Medien im Kontext von Unterricht und Lernarrangements.

Um die Voraussetzungen für das Lehren mit digitalen Medien zu schaffen, standen am Rhein-Gymnasium zunächst anwendungsbezogene Fortbildungen im Vordergrund. Zur Nutzung folgender Anwendungsprogramme wurden die Lehrer:innen vom Medienteam bereits schulintern fortgebildet: Moodle, Teams als Kommunikationsplattform, One-Note als digitale Tafel, schüleraktivierende App-Angebote, gewinnbringende Nutzung von Koffer-iPads.

Mittelfristig sollen nur noch Fortbildungen angeboten werden, die pädagogisch-didaktische Aspekte des Lernens in der digitalen Welt fokussieren, z.B. die Nutzung digitaler Medien und insbesondere von KI zur Unterstützung individualisierter Lernprozesse oder die Förderung der Fähigkeit der Schüler:innen, betrügerische Aktivitäten im Internet zu erkennen. Anwendungsbezogene Fortbildungen sollen zukünftig in einen pädagogischen Zielkontext gesetzt und unterrichtsbezogen inhaltlich konkretisiert werden.

Der Fortbildungsbedarf wird auf zum einen einmal jährlich zu Schuljahresbeginn auf Fachschaftsebene ermittelt und zum anderen durch den Digitalisierungsbeauftragten zu Beginn eines jeden Schulhalbjahres, also zweimal jährlich, abgefragt. Dazu wird *Forms* als digitales Tool genutzt. Die Ergebnisse werden vom Digitalisierungsbeauftragten ausgewertet und es werden entsprechende

schulinterne Angebote gemacht (Mini-Fortbildungen). Ein systematischer Austausch innerhalb der Fachkonferenzen erfolgt seit 2022/23 über eine standardisierte [\[Tabelle zur Ist-Stand-Analyse\]](#), die auch die Fortbildungsbedarfe klärt und dokumentiert. Die Tabelle wird an die Koordinatorin für Schulentwicklung weitergeleitet, um die weiteren Prozesse systematisch zu planen. Angebote der staatlichen Lehrer:innenfortbildung werden, sobald sie vorliegen, von der Koordinatorin für Schulentwicklung an die Fachschaften weitergeleitet. Darüber hinaus können die Kolleg:innen sich jederzeit mit ihren individuellen Wünschen an die Ansprechpartner:innen innerhalb der Mediensteuergruppe, die Koordinatorin für Schulentwicklung oder den Digitalisierungsbeauftragten wenden (vgl. [Kapitel 4.2.7](#)).

Durch die laufende Fortentwicklung des Medienkonzepts, technische Innovationen sowie veränderte Anforderungen ergeben sich immer wieder neue Fortbildungsbedarfe, die Anpassungsprozesse notwendig machen. Auf diese Herausforderung kann die privatwirtschaftliche digitale Fortbildungsplattform Fobizz besonders flexibel mit ihren Angeboten reagieren. Seit dem Schuljahr 2024/25 nutzen etwa 30 Kolleg:innen die Online-Fortbildungsplattform Fobizz, die neben digitalisierungsbezogenen Fortbildungen auch digitale Tools (u.a. zur Erstellung von Chatbots und Chatbots) und Unterrichtsmaterial bereitstellt. Die Teilnahme am digitalen Professionalisierungsangebot Fobizz ist freiwillig und bietet den Vorteil der individuellen Passung. Die Kolleg:innen entscheiden selbst und gemäß ihrer fachspezifischen und persönlichen Qualifizierungsbedarfe, an welchem Fortbildungsangebot sie teilnehmen.

Unter 5.1.1 gibt es eine Übersicht unserer App-Multiplikator:innen. Sie zeigt Expertise innerhalb des Kollegiums auf, sodass alle Lehrer:innen jederzeit Ansprechpartner:innen haben, wenn es um die Anwendung einer bestimmten App geht. Die Multiplikator:innen stehen nicht nur für anwendungsbezogene Fragen zur Verfügung, sondern können auch Hinweise zum didaktisch zielführenden Einsatz der App geben. Die Übersicht soll der Tatsache Rechnung tragen, dass sich ein Kollegium immer verändert (Pensionierungen, Versetzungen, Neueinstellungen, Vertretungen) und auch hier Anpassungsprozesse zu bewerkstelligen sind.

Es ist im Rahmen aktueller Schulentwicklungsprozesse zu reflektieren, ob neben den schulinternen Mini-Fortbildungen auch Formate angeboten werden, bei denen sich Kolleg:innen im Unterricht besuchen, um Good-Practice-Beispiele von Unterrichtsanwendungen mit digitalen Medien in der Praxis zu sehen und Impulse für die eigene Umsetzung im Unterricht zu erhalten.

Ziele	Verantwortliche:r	Terminierung
Die Fachschaften haben ihre Fortbildungsbedarfe mit Hilfe der Tabelle zur Ist-Stand-Analyse (s.o.) geklärt und an die Koordinatorin für Schulentwicklung weitergeleitet.	Fachvorsitzenden	erste Dienstbesprechung im Schuljahr (in der Regel am Ende der Sommerferien)
Multiplikator:innen nehmen für ihre Fachschaft an relevanten Fortbildungen teil und kommunizieren die Inhalte über Teams oder eine andere fachschaftsintern vereinbarte Struktur.	alle Kolleg:innen	fortlaufend

Die Fachschaften werden bei der Suche nach einem bedarfsgerechten Fortbildungsangebots von der Koordinatorin für Schulentwicklung und dem Digitalisierungsbeauftragten unterstützt.	MUL VO	fortlaufend
Über Forms Abfragen wird der Fortbildungsbedarf des Kollegiums ermittelt.	VO	zu Beginn eines jeden Schulhalbjahres
Es gibt eine Übersichtstabelle über die bereits erfolgten Fortbildungen, aus der die Multiplikator:innen hervorgehen.	PON	
Es finden schulinterne Mini-Fortbildungen finden statt.	VO, KLS	Bedarf ergibt sich auch den Forms Abfragen
Kolleg:innen nutzen Fobizz, um sich individuell passend weiterzuqualifizieren.	ca. 30 Kolleg:innen	individuell

### 5.1.1. Übersicht über die App Multiplikator:innen

Folgende Kolleg:innen haben sich fortgebildet und stehen den Lehrkräften als Ansprechpartner:innen zur Verfügung.

Name der App	Anwendungsfeld	Ansprechpartner:in Multiplikator:in	Hilfreiche Links / Tutorials
<b>Schulischer Ablauf</b>			
Schulmanager	Digitales Klassenbuch, Ressourcenverwaltung	KLS, WOL Fragen auch an: schulmanager@rhein-gymnasium.de	Schulinterne Anleitung unter „Dokumente“ im Schulmanager
Übersicht Teams	Schüler:innen-kommunikation, Aufgabenverwaltung, Distanzunterricht	WAG, VO, KLS	
MS OneNote	Unterrichtsnotizbuch, Verwaltung von Unterrichtsergebnissen	NER, WAG,	
Apple Classroom	Überwachung Schüler-iPads / iPad-Koffer	VO	
Fobizz	Fortbildungen und KI-Anwendungen für den Unterricht	WOL	
<b>Produktion</b>			
MS Powerpoint	Digitale Präsentationen	AL, VO	
MS Word	Texte verfassen	VO	

MS Excel	Tabellenkalkulation	TRS, VO	
Taskcards	Inhalte strukturiert bereitstellen	MUL, TRS	
Edumaps	Inhalte strukturiert bereitstellen	MUL	
<b>Umfragen</b>			
MS Forms	Umfragen erstellen	VO	
Edkimo	Umfragen erstellen	TRS	
<b>Videokonferenzen</b>			
Teams	Videokonferenzen, schulinterne Kommunikation	KLS, VO	
<b>Quiz und Kompetenzüberprüfung</b>			
Kahoot	Multiple-Choice-Quiz	REE	
Learning Snacks / LearningApps	Kompetenzabfrage in Quizform mit Multiple-Choice, Lückentexten, Bildlösungen, etc.	MUL, PON, KLS	
Quizlet	Quizformaten, u.a. zum Lernen von Vokabeln	NER	
<b>Video- und Podcast</b>			
iMovie	Erstellung von Filmen und Trailern	PON	
Garage Band	Erstellung von Podcasts	RCK	
Stop Motion Studio	Videsequenzen aus Bildern erstellen (Daumenkino)	VO	
<b>Fachspezifische Applikationen (Auswahl)</b>			
Biparcours	Digitale Schnitzeljagden	PON	
Click&teach	Verwaltung Schulbuchverlage	VO	
GarageBand	Tonstudio, Erstellung von Podcasts	RCK	
GeoGebra	Mathematik	WAG	
Google Earth	Kartendienst zur räumlichen Orientierung, Raumanalyse	KLS, PON	

KingDraw	Chemie	VO	
Sketches	Kunst	BÜC	

## 6. Evaluation und Fortschreibung des Konzepts:

Der Entwicklungsprozess eines umfassenden Medienkonzepts ist eine hochkomplex, da er die drei Säulen der Schulentwicklung adressiert: Unterrichtsentwicklung, Organisationsentwicklung und Personalentwicklung. Der Prozess muss nicht nur entlang der Schwerpunktsetzungen im Schulprogramm gedacht werden, sondern wird durch den Medienkompetenzrahmen NRW zentral in seinen Zielsetzungen und den Teilbereichen gesteuert. Diese bedeutet, dass viele Teilziele und Teilschritte bei der Prozesssteuerung berücksichtigt werden müssen. Zum Teil erfolgt die Umsetzung parallel, zum Teil müssen Maßnahmen aufeinander aufbauen und nacheinander umgesetzt werden. Es ist leicht ersichtlich, dass diese Entwicklung und vor allem die nachhaltige Umsetzung des Medienkonzepts im Unterricht ein langfristiger Prozess ist, dessen Zielerreichung nicht durch eine einmalige Evaluationsmaßnahme überprüft werden kann. Dennoch soll auch am Rhein-Gymnasium evaluiert werden, inwieweit die Nutzung digitaler Medien das Lernen der Schüler:innen unterstützt und ob die Schüler:innen über die curricular verankerten Medienkompetenzen auch tatsächlich verfügen.

Die Fachschaften haben in ihren Curricula die Umsetzung der Ziele des Medienkompetenzrahmens konkretisiert (vgl. Übersichtsmatrix unter 2.3.1.1) und reflektieren die Umsetzung systematisch auf ihren Dienstbesprechungen und Fachkonferenzen. Mit Hilfe der Ist-Stand-Tabelle (vgl. ) überprüfen zu Beginn eines jeden Schuljahres gemeinsam und rückblickend auf das vergangene Schuljahr den Umsetzungsprozess. Diese Tabelle ist in ihren relevanten Teilen auch Grundlage für die Weiterarbeit.

Im Dezember 2025 wird die Qualitätsanalyse (QA) am Rhein-Gymnasium sein. Dass wir unser Medienkonzept im Hinblick auf die Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen systematisch und verbindlich umsetzen, ist ein verpflichtendes Kriterium für Schulen in NRW. Somit erwarten wir, dass die QA uns ggf. Handlungsfelder im Bereich digitaler Kompetenzen und Unterrichtsentwicklung aufzeigt oder uns in unserem guten Weg bestärkt.

### 6.1. Checkliste Medienkompetenzen

Im Schuljahr 2025/26 soll damit begonnen werden, anhand der Übersichtsmatrix (vgl. 2.3.1.1) eine Checkliste für Medienkompetenzen zu entwickeln, die den Kompetenzzuwachs der einzelnen Schüler:innen in den einzelnen Jahrgangsstufen dokumentiert. Die dort aufgelisteten zentralen digitalen Kompetenzen orientieren sich an den sechs Bereichen des MKR.

Die Checkliste für Medienkompetenzen soll, angefangen mit der Stufe 5, den kumulativen Aufbau von Medienkompetenz abbilden. Geht es im Fach Deutsch in Stufe 5 etwa beim Recherchieren zunächst um den Umgang mit kindergerechten Suchmaschinen und das Auswerten von Hypertexten, kommt die Informationskritik erst in Stufe 6 hinzu. Auch das Fach Politik leistet bei der

Quellenkritik ab Stufe 6 einen wichtigen Beitrag. Die fachliche Doppelung ist ausdrücklich erwünscht, damit die Schüler:innen den überfachliche Bedeutsamkeit der ihnen vermittelten Medienkompetenzen erfahren. Die Schüler:innen sollen die erworbenen Kompetenzen im Portfolio selbst abhaken, sobald sie in einem Unterrichtsfach Anwendung fanden. Dies soll auch ihre Selbsteinschätzungskompetenz fördern.

Auf Seiten der Lehrer:innen soll die Checkliste für Medienkompetenzen dazu beitragen, die Umsetzung der curricular vereinbarten Unterrichtseinheiten zu sichern und darüber hinaus den überfachlichen Austausch zu fördern.

## 6.2. Selbstreguliertes Lernen und Individualisierung von Lernprozessen mit digitalen Medien

### 6.2.1. Einführung eines Mediennutzungsführerschein (MNF)

Ab Jahrgangsstufe 5 soll ab dem Schuljahr 2024/25 die Medienbildung am Rhein-Gymnasium durch das Erlangen eines „Führerscheins“ (Prüfung) unterstützt werden. Der ITG-Unterricht beinhaltet dazu wichtige Elemente im Umgang mit digitalen Medien im Anwendungsbereich, aber auch Aufklärung und Verhaltensregeln (vgl. Tabelle)

Erweitert werden diese Bausteine dann im Rahmen des ITG-Unterrichts der Jahrgangsstufe 7. Damit verbunden ist eine erneute Prüfung für den MNF (vgl. Tabelle).

Die dritte Stufe des MNF soll in Jahrgangsstufe 10 im Rahmen des Politik-Unterrichtes abgeschlossen sein. Auch hier spielen Aufklärung und Verhaltensregeln eine wichtige Rolle. Unterstützt werden soll das Projekt durch außerschulische Lernpartner wie z.B. die Polizei aber auch die JugZ.

Der Mediennutzungsführerschein soll schrittweise dazu beitragen sein Verhalten mit digitalen Medien im Wesentlichen selbst zu regulieren und gegebenenfalls Missbrauch zu vermeiden. Der Führerschein soll mit jeder Prüfung zu einer dem Alter angepassten Berechtigung der Nutzung von schulischen als auch privaten digitalen Geräten am Rhein-Gymnasium führen.

#### 6.2.1.1. Themen für Mediennutzungsführerschein (MNF)

Jahrgangsstufe	Fach	Inhaltliche Elemente
5	ITG	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umgang mit Anwendungssoftware (z.B. Präsentationsmedien mit PowerPoint, Textverarbeitung mit Word)</li> <li>• Einführung in die Nutzung der schulinternen digitalen Plattformen (Teams, Schulmanager)</li> <li>• Nutzungsregeln mit schulinternen digitalen Geräten (PC und iPads)</li> <li>• Regeln in Chatgruppen (Erarbeitung von Chatregeln) (in Zusammenarbeit mit den Medienscouts)</li> <li>• Was heißt hier Urheberrecht? (in Zusammenarbeit mit den Medienscouts)</li> <li>• Hilfe ich werde gemobbt - Cybermobbing Teil 1</li> <li>• Zocken, aber richtig (Altersbeschränkung und Nutzungszeiten)</li> </ul>
7	ITG	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erweiterung der Anwendungssoftware (Arbeiten mit Excel und Vertiefung von PowerPoint und Word)</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verhaltensregeln im Netz</li> <li>• Hilfe ich werde gemobbt - Cybermobbing Teil 2</li> <li>• Soziale Medien (TikTok und Co) - Challenges und Politische Macht</li> <li>• Wie erkenne ich Hatespeech und Fake News (Teil 1)?</li> <li>• Nicht ohne mein Smartphone – Mediensucht was tun?</li> <li>• Ich bin verwirrt! - Pornografisches Material im Netz (Unterstützung durch Polizei)</li> <li>• Hausaufgaben macht für mich die KI – KI richtig nutzen?</li> </ul>
10	Politik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medien – Politisches Machtzentrum</li> <li>• Fake News – Wer steckt dahinter (Teil 2)?</li> <li>• Prüfungen – Betrug mit digitalen Medien</li> <li>• Radikalisierung – Rassismus, Sexismus, religiöser Fanatismus</li> <li>• Nicht ohne mein Smartphone – Mediensucht Teil 2 (Zusammenarbeit mit Schulsozialarbeit )</li> </ul>

### 6.3 Chancengleichheit und zeitgemäßes Lernen durch eine 1:1 Ausstattung mit iPads

Viele der Ziele des Medienkompetenzrahmens lassen sich mit einer 1:1-Ausstattung mit iPads auf Seiten der Schüler:innen nachhaltiger umsetzen. Zudem werden das reflektierte und selbstregulierte Handeln, die Übernahme von Verantwortung für das eigene Lernen gefordert und gefördert, wenn jede(r) Schüler:in dauerhaft auf ein persönliches mobiles Gerät zurückgreifen kann.

Im Medienteam und im Schulentwicklungsforum diskutieren wir daher aktuell die Ausstattung der Schüler:innen mit digitalen Endgeräten. Uns ist bewusst, dass die Umsetzung auf Schulebene unter Einbeziehung aller Beteiligten sorgfältig vorbereitet und geplant werden muss. So muss etwas entschieden werden, ob wir mit einer Pilotphase in einzelnen Lerngruppen starten oder aber ab einer bestimmten Klassenstufe die 1:1-Ausstattung in der Breite umsetzen wollen.

Die ICILS-Studie 2023 bilanziert, dass sich in Deutschland eklatante Bildungsungleichheiten im Bereich des Erwerbs digitaler Kompetenzen finden lassen. Diese fallen zuungunsten von Schüler:innen mit Zuwanderungsgeschichte, zuungunsten von Schüler:innen mit einer anderen Familiensprache als Deutsch sowie zuungunsten von Schüler:innen sozial benachteiligter Herkunft aus (vgl. ICILS 2023, S. 292). Als eine zentrale Entwicklungsperspektive für Schulen zeigt ICILS 2023 auf, dass eine 1:1-Ausstattung aller Schüler:innen mit digitalen Endgeräten zur Herstellung von Chancengerechtigkeit beitrage.

Aus unserer Sicht kann ein solches digitales Endgerät nicht das private Handy sein, sondern es muss sichergestellt werden, dass jede(r) Schüler:in ein Gerät hat, das auch konzentriertes Arbeiten ermöglicht und kontrollierbar ist. Daher streben wir eine Lösung an, die von einer einheitlichen Ausstattung mit gleichen Geräten und identischer Software ausgeht und dass zentral administriert wird.

Wir erhoffen uns durch eine 1:1-Ausstattung auch mehr Verantwortungsübernahme der Schüler:innen für die digitalen Endgeräte, die ausschließlich sie selbst nutzen. Sie sind weitgehend selbst dafür zuständig, dass ihr Gerät funktionsfähig ist und verantworten die Organisation und Speicherung ihrer Daten auf ihrem persönlichen Gerät. Auch in Fragen der Datensicherheit müssen die Schüler:innen mehr Verantwortung als bisher übernehmen.

Ein weiterer positiver Effekt einer 1:1-Ausstattung ist die effiziente Nutzung der Unterrichtszeit ohne Zeitverluste, die durch das Koffersystem erzeugt werden. Die Schüler:innen können, sofern digitale Medien im Unterricht zum Einsatz kommen, durchgehend und ohne individuellen „Leerlauf“ mit diesen arbeiten. Sie müssen sich keine Geräte teilen.

Eine 1:1-Ausstattung ermöglicht stärker als bisher eine Individualisierung von Lernprozessen. Dazu, und das ist uns ebenfalls bewusst, bedarf es aber auch einer anderen Lernkultur und fachspezifischer und fächerübergreifender mediendidaktischer Konzepte. Ganz allgemein sind Unterrichtsformate günstig, die die Lernenden zu selbstständigen ebenso wie kooperativen Lernaktivitäten anregen. Dabei geht es um alle Formen der Auseinandersetzung mit Wissen, das unterschiedlich medial aufbereitet sein kann. Hinzu kommen die Möglichkeiten, mit digitalen Medien Lernprozesse und Kompetenzfortschritte zu dokumentieren und zu reflektieren sowie diese zu diagnostizieren und zu evaluieren: Die Lernenden werden ganz im Sinne unserer schulprogrammatischen Schwerpunktsetzungen angeleitet, über das eigene Lernen nachzudenken und Lernfortschritte festzustellen. Hier bedarf es schulisch und auf Fachschaftsebene einer weiterhin intensiven Reflexion der Unterrichtspraxis.

#### **6.4 Lernen und Didaktik mit und über KI-Tools**

Mit ChatGPT wurde schnell deutlich, dass KI große Auswirkungen auf Lebens- und Arbeitswelt, Schule und Unterricht haben wird. NRW hat bereits reagiert und im Februar 2023 einen Handlungsleitfaden zum Umgang mit textgenerierender KI herausgegeben, der Schulen Handlungssicherheit geben soll. Ein Impulspapier der KMK (Kultusministerkonferenz) folgte im Januar 2024. Es gibt aus wissenschaftlicher Sicht Hinweise zum Umgang mit KI in unterrichtlichen Kontexten. Am Rhein-Gymnasium ist es derzeit noch lehrkräfteabhängig, ob die Potenziale und Funktionsweisen textgenerierender KI im Unterricht genutzt und zum Unterrichtsinhalt gemacht werden.

Schüler:innen nutzen die Möglichkeiten von KI bereits, allerdings in der Regel, um lernen zu vermeiden, indem sie sich von der KI-Texte schreiben lassen bzw. im Unterricht die KI-Tools einsetzen, um im Unterrichtsgespräch richtige Antworten liefern zu können. Neben diesen von Lehrkräften skeptisch betrachteten Lernvermeidungs-Strategien durch KI stellt sich hier jedoch auch wieder die Frage nach dem Zugang zu KI-Anwendungen für alle Schüler:innen im Sinne von Chancengerechtigkeit (vgl. 1:1 Ausstattung mit iPads).

Durch KI-Anwendungen entstehen neue Herausforderungen im Unterricht, aber auch in Bezug auf Leistungsüberprüfungsformate. Hier hat das Rhein-Gymnasium 2023 bereits reagiert und die Beurteilungsmaßstäbe für Facharbeiten in der Sekundarstufe II um ein Präsentationsformat ergänzt. Die Bedeutung von Präsentationen von Arbeitsprozessen und -ergebnissen wird in Zukunft noch wichtiger, wie die Neuausrichtung des Abiturs in NRW zeigt. Es fehlt jedoch insgesamt einheitlichen Regelungen und einer schulischen Positionierung zum Thema KI.

Die Digitalisierung ist am Rhein-Gymnasium in der Breite als Gegenstand von Schul- und Unterrichtsentwicklungsprozessen angekommen. Doch die alleinige Nutzung digitaler Medien im Unterricht garantiert noch lange kein qualitätsvolles Lehren und Lernen im Sinne unseres Schulprogramms. Auch garantiert die quantitativ höhere Nutzung digitaler Medien im Unterricht keine Automatisierung des Erwerbs von Medienkompetenz im Sinne des Medienkompetenzrahmens. Zukünftig wird der Fokus daher verstärkt auf der Qualität digitaler Lehr- und Lernprozesse liegen und der nachhaltigen Vermittlung von Medienkompetenz. Aus Schüler:innenperspektive soll es uns

gelingen, die Diskrepanz zwischen schulischen Lernerfahrungen und ihrer digital geprägten Lebenswelt weiter zu verringern und sinnstiftende, kognitiv aktivierende Lernsettings zu entwickeln, die auch die Motivation der Schüler:innen für digitalgestütztes Lernen noch besser nutzt und sie auf ihr späteres Arbeitsumfeld vorbereitet. Gleichzeitig müssen die Gefahren und Risiken der digitalen Welt so adressiert werden, dass unsere Schüler:innen handlungskompetent im Umgang mit Faktenchecks von *Fake News* und *Deep Fakes*, Cybermobbing, Beeinflussung von Wähler:innen über *Social Media* im Kontext von Wahlen u.a. werden.

Dieses Medienkonzept wurde erstellt von Christine Müller (Kordinatorin für Schulentwicklung), Dominik Vog (Digitalisierungsbeauftragter) und Carsten Reinhardt (Medienbeauftragter).