

# Burg-Gymnasium Bad Bentheim

## Digitales Curriculum

Frühjahr 2021

Im Zentrum der auf die Zukunft gerichteten Überlegungen am Burg-Gymnasium steht der Grundsatz, digitale Medien deutlich stärker individualisiert wie kooperativ durch die einzelnen Schülerinnen und Schüler nutzen zu lassen (vgl. die Themenbereiche: *Bedienung/Anwendung, (Daten)Erhebung/Recherche/Information, Kommunikation/Kooperation, Präsentation/Produktion, (Medien)Analyse/Medienkritik/Ethische Reflexion*).

Auf dem niedersächsischen Bildungsserver finden sich festgelegte Kompetenzbereiche, an denen wir uns für das "Digitale Curriculum" des Burg-Gymnasiums orientieren. Laut NLQ ist dieses Kompetenzmodell "eine Zusammenstellung von wesentlichen Medienbildungskompetenzen, die in sechs Bereichen und drei Kompetenzstufen zusammengestellt sind - ein umfassendes Werkzeug für die Schulpraxis. Das Kompetenzmodell beruht auf dem Ansatz der fachintegrierten Medienbildung. Es ergänzt und vernetzt gewissermaßen fächerübergreifend Kerncurricula und ermöglicht so einen medienkompetenzorientierten Fachunterricht." (Aus: [https://www.nibis.de/orientierungsrahmen-medienbildung-in-der-schule\\_7223](https://www.nibis.de/orientierungsrahmen-medienbildung-in-der-schule_7223), Stand 07.03.2020)

„Beim Pfad „Schulinternes Curriculum erfolgt eine Integration der aus fachdidaktischer Sicht geeigneten und notwendigen Teile der Medienkompetenzbereiche in die schuleigenen Arbeitspläne (SAP) der Fächer. Das Gesamtkonzept zum Erwerb von Medienkompetenz ergibt sich aus den Beiträgen aller Fächer. Das Medienbildungskonzept dient als übergeordnetes, koordinierendes sowie integrierendes Instrument der Unterrichts- und Schulentwicklung und ist Teil einer didaktischen Jahresplanung.“ (Aus: <https://www.nibis.de/uploads/2med-eckert/or/Entwicklungspfade.pdf>, Stand 07.03.2020)

## **Schulisches Medienbildungskonzept**

### **Aufgaben der Fachkonferenz**

Die schulpraktische Konkretisierung durch überprüfbare Aufgabenstellungen, Unterrichtsbeispiele, Projekte usw. sowie die konkrete Übertragung auf Schuljahrgangsstufen und Fächer ist ausdrücklich der Arbeit in den Fachgruppen bzw. Fachkonferenzen unter Beteiligung von Eltern- und Schülervertretern vorbehalten, für die das Medienbildungskonzept den strukturellen Rahmen bietet.

Für den Umsetzungsprozess in die Schulwirklichkeit sind verbindliche Aufgaben der Fachkonferenzen angesprochen:

Die jeweiligen Fachkonferenzen

- verzahnen ihr Fachcurriculum mit dem schuleigenen Medienbildungskonzept und berücksichtigen dabei Beratungs- und Qualifizierungsangebote der Medienberatung Niedersachsen,
- entwickeln ein fachbezogenes und fächerübergreifendes Konzept zum Lernen mit und über Medien,
- erarbeiten ein mittel- und langfristiges Konzept zur räumlichen, sachlichen und medientechnischen Ausstattung
- entwickeln ein Fortbildungskonzept für die Fachlehrkräfte, auch unter dem Aspekt des Lernens mit und über Medien.

<https://www.nibis.de/uploads/2med-eckert/Aufgaben%20der%20Fachkonferenzen.pdf>

## Jahrgang 5/6 (Hinweis: Latein erst ab Klasse 6)

Kompetenzbereich	Thema/Methode/Inhalt des Unterrichts in Verbindung mit Konkretisierung des Medieneinsatzes/ digitaler Methodik	Verbindung zum Orientierungsrahmen Medienbildung  – nicht jede Kompetenz muss in jedem Jahrgang realisiert werden. Bitte Klasse, Thema + Medieneinsatz konkret einem oder mehreren der unten stehenden Sätze über die Großbuchstaben zuordnen (vgl. Ausfüllbeispiele in der Extradatei)
<b>1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zu Sequenz 2: das antike Rom im interaktiven Stadtplan erkunden (Pontes-Online), evtl. Route für Stadtbesichtigung zusammenstellen, Bauwerke auswählen und Wahl begründen, Ergebnisse im Gruppenordner speichern (A, D, F)</li> </ul>	<p><b><u>Kompetenzstufe 1: SuS...</u></b>            A... informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien.            B... beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen.            C... entwickeln erste Suchstrategien.            D... entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.            E... erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen.            F... speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar.</p>
<b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Umgang mit den Iserv-Funktionen, z. B. Erstellen eines Gruppenordners zum Speichern und Teilen von Dateien, Nutzen der Chat-Funktion zum Klären von Fragen bei Hausaufgaben etc.</li> <li>- Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten (A, C, E)</li> </ul>	<p><b><u>Kompetenzstufe 1: SuS...</u></b>            A... kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.            B... sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung von medialer Kommunikation aus.            C... formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an.            D... nutzen in kooperativen Arbeitsprozessen digitale Werkzeuge.            E... teilen Dateien, Informationen und Links (inkl. Quellenangabe).</p>
<b>3. Produzieren und Präsentieren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Internet-Recherche in Kleingruppen, Informationen finden und ordnen, Beachtung der CC-Richtlinien, Erarbeitung von Kriterien für eine gute Präsentation, Präsentation erstellen, Sammlung der Ergebnisse im Klassenordner (A, B, C, D)</li> </ul> <p>→ <a href="#">Medienkompetenz - Recherchieren und präsentieren.pdf</a></p> <p>Themenbeispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tagesablauf eines einfachen Römers</li> <li>- Kleidung der Römer</li> <li>- Wasserversorgung im antiken Rom</li> <li>- Straßenbau in der Antike</li> <li>- römischer Kalender</li> <li>- Schreibmaterialien der Römer</li> </ul>	<p><b><u>Kompetenzstufe 1: SuS...</u></b>            A... sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen.            B... planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten.            C... präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukte.            D... beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen.</p>

4. Schützen und sicher Agieren		<p><b>Kompetenzstufe 1: SuS...</b></p> <p>A... benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.</p> <p>B... wenden einfache Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten an (zum Beispiel personalisierte Accounts).</p> <p>C... nutzen Strategien zur Herstellung von Gerätesicherheit (Virens Scanner, Firewall, Zugangs-sicherung etc.).</p> <p>D... benennen die Chancen und Risiken (finanziell, sozial, gesundheitlich) digitaler Umgebungen.</p> <p>E... beschreiben die Auswirkungen digitaler Technologien auf Natur und Umwelt.</p>
5. Problemlösen und Handeln		<p><b>Kompetenzstufe 1: SuS...</b></p> <p>A... beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps, Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation).</p> <p>B... benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen (zur Verarbeitung von Daten und Informationen).</p> <p>C... wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus.</p> <p>D... identifizieren technische Probleme.</p> <p>E... wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an.</p> <p>F... erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.</p>
6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vergleich moderner und antiker Unterhaltungsmöglichkeiten (Lektionen 6 und 8: Gladiatorenkämpfe, Wagenrennen, Theateraufführungen), Reflexion des eigenen Medienkonsums (A, C, D)</li> </ul>	<p><b>Kompetenzstufe 1: SuS...</b></p> <p>A... stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.</p> <p>B... erkennen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel in und durch Medien.</p> <p>C... beschreiben ihr eigenes Medienverhalten.</p> <p>D... setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander.</p> <p>E... verarbeiten ihre Medienerlebnisse, indem sie Regeln für den bewussten Umgang mit Medien entwickeln.</p>

## Jahrgang 7/8

Kompetenzbereich	Thema/Methode/Inhalt des Unterrichts in Verbindung mit Konkretisierung des Medieneinsatzes/ digitaler Methodik	Verbindung zum Orientierungsrahmen Medienbildung
1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sammlung von Informationen und Bildmaterial zu einem vorgegebenen Thema (z. B. Abenteuer des Odysseus, Orpheus und Eurydike)</li> </ul>	<p><b>Kompetenzstufe 2: SuS...</b></p> <p>A... recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen.</p> <p>B... analysieren relevante Quellen.</p> <p>C... verarbeiten Suchergebnisse.</p> <p>D... analysieren und strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten.</p> <p>E... organisieren, strukturieren und sichern Daten und Informationen.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nutzen von Programmen zur Bearbeitung von Texten und Bildern, Erstellen eines Plakates, Comics etc. (A, B, C, D, E, F, G)</li> <li>→ <a href="#">Medienkompetenz - Antike Inhalte kreativ umsetzen.pdf</a></li> </ul>	<p>F... analysieren und vergleichen Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Daten- und Informationsquellen.</p> <p>G... rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab.</p>
<b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>		<p><b>Kompetenzstufe 2: SuS...</b></p> <p>A... passen ihre Kommunikation und ihr Verhalten der jeweiligen digitalen Umgebung an.</p> <p>B... geben Erkenntnisse aus Mediererfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein.</p> <p>C... beurteilen Chancen und Risiken verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten in digitalen Umgebungen.</p> <p>D... reflektieren die Nutzung digitaler Kommunikationsmöglichkeiten und kommunizieren verantwortungsbewusst.</p> <p>E... führen in kooperativen Arbeitsprozessen mit digitalen Werkzeugen Daten, Informationen und Ressourcen zusammen.</p> <p>F... wählen in kooperativen Arbeitsprozessen passende digitale Werkzeuge bzw. Plattformen zum Teilen und beherrschen die Referenzierungspraxis (Quellenangaben).</p>
<b>3. Produzieren und Präsentieren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antikes Thema z. B. „cursus honorum“ kreativ umsetzen, z. B. Erklärfilm, Rollenspiel, Comic, ... (A, C)</li> <li>→ <a href="#">Medienkompetenz - Antike Inhalte kreativ umsetzen.pdf</a></li> </ul>	<p><b>Kompetenzstufe 2: SuS...</b></p> <p>A...können technische Bearbeitungswerkzeuge sowie ästhetische Gestaltungsmittel benennen und wenden diese in verschiedenen Formaten (Text, Bild, Audio, Video, etc.) an.</p> <p>B... verarbeiten Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiter.</p> <p>C... präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge.</p> <p>D... definieren Kriterien für die Beurteilung von Medienprodukten.</p> <p>E... kennen die Bedeutung von geistigem Eigentum.</p>
<b>4. Schützen und sicher Agieren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherche zum Begriff „Trojaner“ in der Computersprache, Risiken und Auswirkungen von Cyberkriminalität erkennen (B)</li> </ul>	<p><b>Kompetenzstufe 2: SuS...</b></p> <p>A... reflektieren ihr eigenes Nutzungsverhalten und vereinbaren Regeln zum Umgang mit digitalen Endgeräten.</p> <p>B...entwickeln ein Bewusstsein für Datensicherheit, Datenschutz und Datenmissbrauch, um ihre Privatsphäre durch geeignete Maßnahmen zu schützen.</p> <p>C...wenden Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle an.</p> <p>D...reflektieren ihre Selbstdarstellung in sozialen Medien.</p> <p>E...nutzen digitale Werkzeuge (z. B. Apps) zur Förderung der eigenen Gesundheit.</p> <p>F...berücksichtigen Jugendschutz und Verbraucherschutzmaßnahmen.</p> <p>G...hinterfragen ihr eigenes Nutzungsverhalten digitaler Technologien hinsichtlich der Auswirkungen auf Natur und Umwelt.</p>
<b>5. Problemlösen und Handeln</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nutzung und reflektierte Bewertung der Pontes-Audiodateien und der Erklärfilme (C)</li> <li>- Digital mit lateinischen Texten arbeiten, syntaktische Strukturen veranschaulichen (F)</li> </ul>	<p><b>Kompetenzstufe 2: SuS...</b></p> <p>A...formulieren Anforderungen an digitale Lernumgebungen.</p> <p>B... setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein.</p> <p>C... beurteilen den Nutzen digitaler Lernumgebungen für den persönlichen Gebrauch.</p> <p>D... erarbeiten und formulieren erste algorithmische Zusammenhänge.</p> <p>E... ermitteln Bedarfe für die Lösung technischer Probleme.</p>

	→ <a href="#">Medienkompetenz - Satzstrukturen mithilfe digitaler Medien veranschaulichen.pdf</a>	F... identifizieren passende Werkzeuge zur Problemlösung. G... entwickeln Lösungsstrategien für technische Probleme. H... entwickeln und nutzen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.
<b>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</b>		<b>Kompetenzstufe 2: SuS...</b> A... reflektieren die Wirkung von Medien auf das eigene Handeln sowie auf Individuum und Gesellschaft. B... analysieren und vergleichen Medienangebote und deren Gestaltungsmittel. C... erkennen die Folgen ihrer Mediennutzung auf ihr persönliches Umfeld. D... analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch. E... orientieren ihre Mediennutzung an (z. B. durch das Grundgesetz formulierten) Werten. F... schätzen die Auswirkungen digitaler Technologien auf wirtschaftliche, soziale und politische Prozesse ein.

## Jahrgang 9/10

Kompetenzbereich	Thema/Methode/Inhalt des Unterrichts in Verbindung mit Konkretisierung des Medieneinsatzes/ digitaler Methodik	Verbindung zum Orientierungsrahmen Medienbildung  – nicht jede Kompetenz muss in jedem Jahrgang realisiert werden. Bitte Klasse, Thema + Medieneinsatz konkret einem oder mehreren der unten stehenden Sätze über die Großbuchstaben zuordnen (vgl. Ausfüllbeispiele in der Extradatei)
<b>1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren</b>	Klasse 10: - Optional (bei genügend Zeit): Recherche zu antiken Mythen mit anschließender Sicherung als Padlet, Textdatei o.ä. beispielsweise während der Bearbeitung von Hygin-Texten (A, C, D) - Vokabelsammlungen zu lat. Texten/Autoren begleitend zur Übergangslektüre oder Wortschatzarbeit im Textmodul anlegen (D, E)	<b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b> A... führen selbständig komplexe Medienrecherchen durch. B... interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch. C... bereiten Informationen unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf. D... bewerten kriteriengeleitet Informationsquellen und Suchergebnisse. E... sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien.
<b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>	Klasse 9/10: - gemeinsames Übersetzen per Textmodul, Explain Everything, Navigium o.ä. (A, D, E) - Erstellen und Lösen von Vokabeltest über Plattformen wie Wooclap, Navigium oder Kahoot (A, B, D, E)	<b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b> A... verwenden verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet, adressaten- und situationsgerecht. B... beteiligen sich an gesellschaftlichen Diskursen, und nutzen ihre Medienerfahrungen und Kommunikationsmöglichkeiten zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation. C... berücksichtigen ethische Prinzipien und kulturelle Vielfalt bei der Kommunikation und Kooperation in digitalen Umgebungen. D... kooperieren selbständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.

		E... teilen ihre Produkte unter Berücksichtigung von Urheber- und Nutzungsrecht
<b>3. Produzieren und Präsentieren</b>	<p>Klasse 9/10:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gemeinsames Übersetzen per Textmodul, Explain Everything, Navigium o.ä. (A, B, C, D)</li> <li>- Vorstellung antiker Persönlichkeiten, philosophischer Strömungen etc. z.B. per Powerpoint oder prezi.com (A, B, D, E)</li> </ul>	<p><b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b></p> <p>A...setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess.</p> <p>B... integrieren eigene digitale Produkte in bestehendes Wissen.</p> <p>C... wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte.</p> <p>D... geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation.</p> <p>E... berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen.</p>
<b>4. Schützen und sicher Agieren</b>	<p>Klasse 9/10:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gemeinsame, vereinbarte Kommunikationsregeln in verschiedenen Plattformen angeschlossener Chats einhalten (A, C)</li> </ul>	<p><b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b></p> <p>A... agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.</p> <p>B... entwickeln ein Bewusstsein für ethische Fragen der Datenverwendung und bringen ihre Haltung in den gesellschaftlichen Diskurs ein.</p> <p>C... nutzen digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung.</p> <p>D... nutzen bewusst Internetdienste und wenden dort Strategien zum Schutz personenbezogener Daten an.</p> <p>E... identifizieren Mechanismen zur Verbrauchermanipulation und setzen mögliche Schutzmaßnahmen ein.</p> <p>F...nutzen digitale Technologien zum Schutz von Natur und Umwelt</p>
<b>5. Problemlösen und Handeln</b>	<p>Klasse 9/10:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gemeinsames Übersetzen per Textmodul, Explain Everything, Navigium o.ä. (A, H)</li> <li>- Bearbeitung von digitalen Arbeitsblättern (z.B. <i>fieri</i>) über Plattformen wie sofatutor (A)</li> <li>- Umgang mit der Gruppendatei als Ablageort für Grammatikphänomene o.ä. (A, B)</li> </ul>	<p><b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b></p> <p>A... bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.</p> <p>B... beurteilen verwendete digitale Werkzeuge im Hinblick auf den Datenschutz und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen.</p> <p>C... passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an.</p> <p>D... erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in digitalen Werkzeugen.</p> <p>E... planen und verwenden eine strukturierte, algorithmische Sequenz bei der Erstellung eigener Programme zur Problemlösung.</p> <p>F... finden Lösungen für technische Probleme und verstehen Funktionsweisen sowie grundlegende Prinzipien der digitalen Welt.</p> <p>G... setzen Lösungsstrategien für technische Probleme effektiv um.</p> <p>H... teilen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge mit anderen.</p>
<b>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</b>		<p><b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b></p> <p>A... beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.</p> <p>B... bewerten Medienangebote und deren Gestaltungsmittel.</p> <p>C... reflektieren die Bedeutung von Medien für die Identitätsbildung (auch in gesellschaftlichen Kontexten).</p> <p>D... setzen sich mit dem Problem der ständigen Verfüg- und Erreichbarkeit kritisch auseinander.</p>

		<p>E... analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte.</p> <p>F... reflektieren die Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration sowie zur gesellschaftlichen Partizipation.</p> <p>G... beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung.</p> <p>H... beurteilen die Entwicklung digitaler Medien und Technologien.</p>
--	--	--

## Jahrgang 11

Kompetenzbereich	Thema/Methode/Inhalt des Unterrichts in Verbindung mit Konkretisierung des Medieneinsatzes/ digitaler Methodik	Verbindung zum Orientierungsrahmen Medienbildung
		<p>– nicht jede Kompetenz muss in jedem Jahrgang realisiert werden. Bitte Klasse, Thema + Medieneinsatz konkret einem oder mehreren der unten stehenden Sätze über die Großbuchstaben zuordnen (vgl. Ausfüllbeispiele in der Extradatei)</p>
<b>1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherche (Hinweis: autoren- und werkabhängig) zu z.B. Caesar im Zusammenhang mit der Übersetzung von <i>De bello Gallico</i> mit anschließender Sicherung als Padlet, Textdatei o.ä. (A, C, D)</li> <li>- Vokabelsammlungen zu lat. Texten/Autoren begleitend zur Übergangsektüre oder allgemeine Wortschatzarbeit im Textmodul anlegen (D, E)</li> </ul>	<p><b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b></p> <p>A... führen selbständig komplexe Medienrecherchen durch.</p> <p>B... interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch.</p> <p>C... bereiten Informationen unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf.</p> <p>D... bewerten kriteriengeleitet Informationsquellen und Suchergebnisse.</p> <p>E... sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien.</p>
<b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- gemeinsames Übersetzen per Textmodul, Explain Everything, Navigium o.ä. (A, D, E)</li> <li>- Erstellen und Lösen von Vokabeltest über Plattformen wie Wooclap, Navigium oder Kahoot (A, B, D, E)</li> </ul>	<p><b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b></p> <p>A...verwenden verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet, adressaten- und situationsgerecht.</p> <p>B... beteiligen sich an gesellschaftlichen Diskursen, und nutzen ihre Medienerfahrungen und Kommunikationsmöglichkeiten zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.</p> <p>C... berücksichtigen ethische Prinzipien und kulturelle Vielfalt bei der Kommunikation und Kooperation in digitalen Umgebungen.</p> <p>D... kooperieren selbständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.</p> <p>E... teilen ihre Produkte unter Berücksichtigung von Urheber- und Nutzungsrecht</p>
<b>3. Produzieren und Präsentieren</b>	<p>Optional und wahlweise (bei genügend Zeit):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Drehen eines Videos zu poetischen Versen/Szenen von Ovid (wie z.B. zu den Metamorphosen, <i>Ars Amatoria</i>) (A, C, D, E)</li> </ul>	<p><b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b></p> <p>A...setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess.</p> <p>B... integrieren eigene digitale Produkte in bestehendes Wissen.</p>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erweckung antiker Persönlichkeiten oder Romanfiguren zum Leben durch Comic-Apps wie Puppet Pals 2 (A, C, D, E)</li> <li>- Erstellung und Gestaltung eines OneNote-Buches (oder vergleichbarer Notizenapp) und Integration eigener digitaler Produkte in das bestehende Wissen (z.B. während der Übergangslektüre wie Ovid) (A, B, C, D, E)</li> </ul>	<p>C... wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte.</p> <p>D... geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation.</p> <p>E... berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen.</p>
<b>4. Schützen und sicher Agieren</b>		<p><b><u>Kompetenzstufe 3: SuS...</u></b></p> <p>A... agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.</p> <p>B... entwickeln ein Bewusstsein für ethische Fragen der Datenverwendung und bringen ihre Haltung in den gesellschaftlichen Diskurs ein.</p> <p>C... nutzen digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung.</p> <p>D... nutzen bewusst Internetdienste und wenden dort Strategien zum Schutz personenbezogener Daten an.</p> <p>E... identifizieren Mechanismen zur Verbrauchermanipulation und setzen mögliche Schutzmaßnahmen ein.</p> <p>F...nutzen digitale Technologien zum Schutz von Natur und Umwelt</p>
<b>5. Problemlösen und Handeln</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- gemeinsames Übersetzen per Textmodul, Explain Everything, Navigium o.ä. (A, H)</li> </ul>	<p><b><u>Kompetenzstufe 3: SuS...</u></b></p> <p>A... bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.</p> <p>B... beurteilen verwendete digitale Werkzeuge im Hinblick auf den Datenschutz und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen.</p> <p>C... passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an.</p> <p>D... erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in digitalen Werkzeugen.</p> <p>E... planen und verwenden eine strukturierte, algorithmische Sequenz bei der Erstellung eigener Programme zur Problemlösung.</p> <p>F... finden Lösungen für technische Probleme und verstehen Funktionsweisen sowie grundlegende Prinzipien der digitalen Welt.</p> <p>G... setzen Lösungsstrategien für technische Probleme effektiv um.</p> <p>H... teilen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge mit anderen.</p>
<b>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</b>		<p><b><u>Kompetenzstufe 3: SuS...</u></b></p> <p>A... beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.</p> <p>B... bewerten Medienangebote und deren Gestaltungsmittel.</p> <p>C... reflektieren die Bedeutung von Medien für die Identitätsbildung (auch in gesellschaftlichen Kontexten).</p> <p>D... setzen sich mit dem Problem der ständigen Verfüg- und Erreichbarkeit kritisch auseinander.</p> <p>E... analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte.</p>

		F... reflektieren die Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration sowie zur gesellschaftlichen Partizipation.
--	--	--

		G... beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung.
--	--	--

		H... beurteilen die Entwicklung digitaler Medien und Technologien.
--	--	--