

Medienkonzept am Evangelischen Gymnasium

Präambel

Digitale Medien sind ein großer Zugewinn im Schulalltag, eine Integration selbiger in den Unterricht ist fester Bestandteil der pädagogischen Arbeit am *evau*. Dennoch gilt es festzuhalten, dass auch weiterhin der Mensch, ob Erwachsener oder Kind, im Mittelpunkt des täglichen Zusammenlebens und -arbeitens steht.

Es wird in der Schulgemeinschaft darauf geachtet, dass Kommunikations- und Verhaltensweisen durch digitale Medien unserem *Leitbild* verpflichtet bleiben und sich nicht zum Negativen wenden. Möglichkeiten der digitalen Kommunikation sollen da genutzt werden, wo sie einen Mehrgewinn darstellen, es sollen auch Gefahren erkannt und Grenzen beachtet werden. Im Besonderen gilt es dabei, Privatsphäre zu schützen und die Trennung von Schulischem und Privatem zu respektieren.

Beim Einsatz digitaler Medien im Präsenzunterricht wie auch im Distanzlernen und in der digitalen Kommunikation ist pädagogisch zu beachten, dass Lernende ihrem Alter gemäß gefordert und gefördert werden und dass der Blick für Einzelne mit besonderen Bedürfnissen bleibt. Auch im Kontext digitaler Kommunikation gilt das Gebot des bewussten und nachhaltigen Handelns. Wir sind uns über den Einfluss der digitalen Technik auf die Zukunftsperspektiven bewusst und nutzen diese, um transformative Prozesse hin zu mehr *Nachhaltigkeit* anzustoßen und zu gestalten.

Zielsetzung

Auch im Kontext der Digitalität soll unsere Schule ein sicherer und gerechter Ort sein, an dem junge Menschen auf die Zukunft vorbereitet werden. Wie im Medienkompetenzrahmen NRW formuliert, gehört dazu, sie zu einem kompetenten, kreativen und kritisch-verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen.

Als eine zentrale Aufgabe der Schule im Kontext Digitalität sehen wir die *Weiterentwicklung unserer Lern- und Unterrichtskultur* unter Nutzung der Chancen des digitalen Wandels. Mehrwerte digitaler Möglichkeiten sollen bewährte Lernformen und Unterrichtskonzepte ergänzen und verändern. Schule in der Kultur der Digitalität soll die Begleitung der *Persönlichkeitsentwicklung* unterstützen, Möglichkeiten des *personalisierten Lernens* eröffnen und *Bildungsgerechtigkeit* gewährleisten.

Wir begreifen die Umsetzung dieser Ziele als einen *Prozess*, der unter Beteiligung der gesamten *Schulgemeinschaft* zu gestalten ist.

Klasse 5 bis 6.1

Pädagogische Leitlinien

In der Unterstufe verfolgen wir einen ganzheitlichen Ansatz, in dem das „Ankommen“ am evau, die Stärkung der Klassengemeinschaft und das soziale Lernen im Vordergrund stehen, Prozesse, die nicht durch eine Überfrachtung durch zu viele „neue Welten“ beeinträchtigt werden. Zentrale Elemente sind zudem das Einüben von Selbst- und Arbeitsorganisation und die Festigung der Handschrift in analoger Form. Im Rahmen des Informatikunterrichts erfolgt eine erste intensivere Auseinandersetzung mit dem Thema Digitalität.

Technische Ausstattung

Alle Schüler*innen erhalten einen eigenen Account für Office365, darüber hinaus stehen allen Klassen die schuleigenen iPad-Koffer, Laptops und Computerraum für punktuelle Unterrichtseinsätze zur Verfügung.

Umsetzung

In Anlehnung an den Medienkompetenzrahmen NRW¹ werden die folgenden Kompetenzen in den jeweiligen Lerngruppen sach- und anlassbezogen gewichtet und erweitert.

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren	Problemlösen und Modellieren ²
Die Schüler*innen lernen einfache Betriebssystemfunktionen kennen und nutzen Microsoft Office365-EDV-Anwendungen (Word, Powerpoint, etc) in kleineren Unterrichtsprojekten. Sie können ihre Dokumente sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen.	Die Schüler*innen führen erste Internetrecherchen durch und entwickeln Strategien zur Quellensuche.	Die Schüler*innen verwenden digitale Medien unter gemeinsam erarbeiteten Regeln und sind sich der eigenen Verantwortung bewusst. Sie kommunizieren und kooperieren über Microsoft Teams.	Die Schüler*innen bereiten Lern- und Arbeitsergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	Die Schüler*innen diskutieren Chancen und Risiken der Mediennutzung, entwickeln unter Beteiligung der Medienscouts Regeln und sind sich ihrer Verantwortung bewusst.	Die Schüler*innen entwickeln einfache Problemlösestrategien und planen dazu eine algorithmische Sequenz, die sie auch durch Programmieren umsetzen.

¹ <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/>

² Der Kompetenzbereich Problemlösen und Modellieren wird im Informatikunterricht abgedeckt.

Klasse 6.2

Pädagogische Leitlinien

Im 2. Halbjahr der Klasse 6 wird der Einsatz digitaler Endgeräte, insbesondere im Rahmen der Projektarbeit und in einzelnen Unterrichtsszenarien ausgebaut.

Technische Ausstattung

Die Schüler*innen erhalten ein eigenes, d.h. ihnen direkt zugeordnetes Endgerät aus dem Gerätepool der Schule, welches dauerhaft in der Schule verbleibt.

Umsetzung

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Die Schüler*innen verwenden Cloud-Dienste zur strukturierten Aufbewahrung von Arbeitsmaterialien. Sie nutzen Microsoft-Excel für einfache Tabellenkalkulationen und Diagramme. Die Schüler*innen lernen Aspekte von Datenschutz und Informationssicherheit kennen.	Die Schüler*innen bewerten Internetquellen hinsichtlich ihres Nutzens und ihrer Glaubwürdigkeit.	Die Schüler*innen arbeiten auch digital kooperativ in Projekten zusammen.	Die Schüler*innen erweitern ihre digitalen Präsentationskompetenzen im Rahmen der Projektarbeit.	Die Schüler*innen reflektieren Wirkungen verschiedener Medien und Darstellungsformen.

Klasse 7 und 8.1

Pädagogische Leitlinien

In den Klassen 7 und 8 wird Unterricht zunehmend produktorientierter und datenintensiver, weshalb die ständige Verfügbarkeit eines digitalen Endgeräts zu gewährleisten ist. Der Einsatz der Geräte erfolgt noch stark geleitet und unter Verwendung von vorgegebenen, methodisch eingeführten Anwendungsprogrammen und im Schutzraum einer pädagogisch gestalteten Geräteumgebung (u. a. Installationen, Positivliste/Negativliste). Das digitale Endgerät ersetzt nicht grundsätzlich eine Heftführung. Die Entscheidung über die Art der Führung von Unterrichtsmitschriften sowie von Hausaufgaben liegt bei den Fachlehrer*innen, die getroffene Regelung ist für die Schüler*innen in der jeweiligen Lerngruppe verbindlich.

Technische Ausstattung

Die Schüler*innen erhalten ein eigenes, d.h. ihnen direkt zugeordnetes Endgerät aus dem Gerätepool der Schule, welches auch zuhause genutzt werden kann und nicht (wie noch in 6.2) in der Schule bleiben muss.

Umsetzung

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Die Schüler*innen sind sicher im Umgang mit typischen Funktionen von Betriebssystemen, wie der Installation und Deinstallation von Software, im Umgang mit typischen Anwendungsprogrammen wie Textverarbeitung und Tabellenkalkulation sowie in der Organisation ihrer Daten. Sie gehen verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten um.	Die Schüler*innen können eigenständig Rechercheaufträge ausführen, Quellen einordnen und können diese mit korrekten Quellenangaben für ihre Zwecke aufbereiten.	Die Schüler*innen nutzen digitale Medien verantwortungsvoll zur Kommunikation und produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten.	Die Schüler*innen erarbeiten und nutzen Kriterien für gelungene Präsentation von selbständig erarbeiteten und aufbereiteten Inhalten.	Die Schüler*innen reflektieren zunehmend kritisch verwendete Quellen und Werkzeuge (Medien und Anwendungsprogramme) und setzen sich mit rechtlichen und ethisch-moralischen Gesichtspunkten der Mediennutzung auseinander.

Auch in der Mittelstufe können die Medienscouts gerade für die Bereiche „Kommunizieren und Kooperieren“ und „Analysieren und Reflektieren“ zu Rate gezogen werden, weiterhin stehen diese auch für Mittelstufenschüler*innen in ihrer Sprechstunde zur Verfügung.

Zu rechtlichen Fragen kommen in der Mittelstufe auch regelmäßig externe Kooperationspartner von der Polizei oder von darauf spezialisierten Organisationen zum Einsatz.

Ab Klasse 8.2

Technische Ausstattung

Nach dem Grundsatz „Bring your own device“ haben die Schüler*innen die Möglichkeit, Geräte anderer Hersteller zu nutzen³. Die Verfügbarkeit eines digitalen Endgeräts für die Kommunikation und zum Abrufen von Unterrichtsmaterialien (über Microsoft Teams) muss gewährleistet sein.

³ Die Anforderungen an dieses Gerät werden in der Erweiterung des Medienkonzepts festgelegt.

Klasse 9 und 10

Pädagogische Leitlinien

Die Schüler*innen sind selbstständig und eigenverantwortlich fähig, ihr Gerät zu nutzen und zu warten, sie kennen Vorteile, Gefahren und Risiken im Umgang mit digitalen Medien. Sie sollen die Wahl ihrer Werkzeuge medienkompetent und zielführend treffen, ohne auf spezielle Anwendungen festgelegt zu sein. Die Schüler*innen entscheiden selbst über eine analoge oder digitale Heftführung. Wichtig sind Übersichtlichkeit und Vollständigkeit der Unterlagen.

Technische Ausstattung

Nach dem Grundsatz "Bring your own device" haben die Schüler*innen die Möglichkeit, Geräte anderer Hersteller zu nutzen⁴. Die Verfügbarkeit eines digitalen Endgeräts für die Kommunikation und zum Abrufen von Unterrichtsmaterialien (über Microsoft Teams) muss gewährleistet sein.

Umsetzung

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Die Schüler*innen sind sicher im Umgang mit typischen Funktionen von Betriebssystemen wie der Installation und Deinstallation von Software, sie können typische Anwendungsprogramme wie Tabellenkalkulation sicher anwenden und wählen Geräte und zunehmend auch Software selbst, um sie zielgerichtet und produktiv einzusetzen. Die Schüler*innen beachten Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit.	Die Schüler*innen greifen selbstständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, zitieren diese korrekt, bewerten und strukturieren ihre Quellen für eigene Zwecke.	Die Schüler nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten, hier ist vor allem die kollaborative Arbeit über Microsoft Teams zu nennen. Sie gestalten zudem Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer Teilhabe an der Gesellschaft.	Die Schüler*innen nutzen Kriterien für gelungene Präsentationen von selbstständig erarbeiteten und aufbereiteten Inhalten, vor allem im Rahmen von Projektarbeiten. Zunehmend wenden sie auch korrekte Standards beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten an.	Die Schüler*innen reflektieren die Passung von Präsentationsform und Inhalt. Sie setzen sich eigenverantwortlich auch mit rechtlichen und ethisch-moralischen Gesichtspunkten der Mediennutzung auseinander.

⁴ Die Anforderungen an dieses Gerät werden in der Erweiterung des Medienkonzepts festgelegt.

Oberstufe (EF und Qualifikationsphase)

Pädagogische Leitlinien

In der Oberstufe liegt das Hauptaugenmerk auf der Förderung selbständigen Lernens und der Durchführung eigener Projekte unter Einbeziehung des kritischen Umgangs mit digitalen Medien.

Technische Ausstattung

Wie bereits in den Jahrgängen 9 und 10 haben die Schüler*innen die freie Wahl eines digitalen Endgerätes, dessen Verfügbarkeit im Unterricht für die Kommunikation und zum Abrufen von Unterrichtsmaterialien (Microsoft Teams) gewährleistet sein muss.

Umsetzung

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Schüler*Innen verfügen über die Kompetenz, die Vorteile sowie die Risiken der Nutzung digitaler Endgeräte kritisch abzuwägen und berücksichtigen diese in ihrer Handhabung. Schüler*Innen treffen ihre Wahl an digitalen Werkzeugen funktional.	Die Schüler*Innen greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu und bewerten diese kritisch. Sie strukturieren die Informationen eigenständig und zielorientiert.	Die Schüler*Innen nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten. Ein besonderes Augenmerk liegt auf der Projektarbeit, die insbesondere auch gesellschaftsrelevante Fragen aufgreift.	Die Schüler*Innen nutzen sicher verschiedene Präsentationsformen zur Aufarbeitung und Präsentation ihrer Arbeitsergebnisse. Dabei werden digitale Medien eingesetzt, um Ergebnisse adressatengerecht einer größeren Schulöffentlichkeit zugänglich zu machen.	Die Schüler*innen reflektieren kritisch verwendete Quellen und Werkzeuge (Medien und Anwendungsprogramme). Die Schüler*Innen kennen zentrale rechtliche Gesichtspunkte und beachten ethisch-moralische Aspekte in ihren Aufarbeitungen.

Fachspezifische Umsetzung

In den nachfolgenden Tabellen wird – unterteilt in Unter-, Mittel- und Oberstufe – versucht aufzuzeigen welches Fach mit welchen konkreten Inhalten die zuvor in der Zielsetzung dieses Konzeptes geschilderten Kompetenzen zu vermitteln. Dabei wird zugleich eine Anbindung an die jeweiligen fachspezifischen Kernlehrpläne gemacht. Durch diese konkrete Benennung wollen wir die Umsetzung unseres Konzeptes sichern und für alle Beteiligten im Prozess transparent machen.

Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen 5-6



Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Moderne Fremdsprachen (Englisch/Französisch/Spanisch)		Deutsch		Latein	
	Umsetzungs-möglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungs-möglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungs-möglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	individuelles Sprachenlernen, im Unterricht und Zuhause, zur Erarbeitung, Wiederholung, Vertiefung	Methodische Kompetenzen - selbstständiges und kooperatives Sprachenlernen Die S'uS können mit wortschatz- und strukturorientierter Lernsoftware arbeiten	- Gestaltung eines einfachen Word-Dokuments (z.B. Brief, Steckbriefseite) → Klasse 5; Sockeltraining fachübergreifend! - Weiterentwicklung fremder Texte, Texte nach Textmustern verfassen	- Die S'uS setzen sich ein Schreibziel und wenden elementare Methoden der Textplanung an... - sie formulieren persönliche Briefe	Aufrufen von Arbeitsmaterialien in einer Cloud (fakultativ)	Grundkompetenz in der Handhabung der Navigation im Dateisystem
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	vielfältige Möglichkeiten der Umsetzung in Klassen 5 und 6, z.B. Referate in Kleingruppen zu Sportevents in England	interkulturelle Kompetenzen: Die S'uS verfügen ein grundlegendes Orientierungswissen zu den folgenden Themenfeldern: Persönliche Lebensgestaltung, Ausbildung /Schule, Teilhabe am gesellschaftlichen Leben, Berufsorientierung	- Aufrufen vorgeschlagener Internetquellen zur Informationsbeschaffung (Argumentsammlung) - Bücherwelt / Bibliothek: Online-Katalog (z.B. Stadtbibliothek)	- Die S'uS setzen sich ein Schreibziel und wenden elementare Methoden der Textplanung an... - sie formulieren eigene Meinungen und führen hierfür Argumente an - sie nutzen Informationsquellen		
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.	sinnvoller Einsatz von Hör/Sehverstehensübungen in beinahe jeder Unterrichtsstunde	Hörverstehen/ Hör-Sehverstehen: Die S'uS können adaptierten und authentischen Hörtexten und Filmausschnitten wesentliche praktische Information entnehmen.				
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	Schreiben von Steckbriefen/kurzen Texten über sich selbst (produzieren, revidieren, formatieren)	Schreiben: Die S'uS können kurze, persönliche Alltagstexte schreiben. methodische Kompetenzen - Sprechen und Schreiben Die S'uS können unter Anleitung Texte korrigieren und überarbeiten.	- Gestaltung einer PPP → Klasse 6 (Sockeltraining, fachübergreifend)	- Die S'uS tragen zu einem bestimmten Thema stichwortgestützt Ergebnisse vor und setzen in einfacher Weise Medien ein		
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.						

Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen 5-6



Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Mathematik		Physik		Biologie	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	Installation von GeoGebra	Die S'uS nutzen Präsentationsmedien angemessen, erheben Daten, fassen sie zusammen und veranschaulichen diese durch Diagramme.	Temperaturdiagramme mit Tabellenkalkulation aufnehmen und verarbeiten	Dokumentieren die Ergebnisse ihrer Tätigkeit in Form von Texten, Skizzen, Zeichnungen, Tabellen, Diagrammen auch computergestützt	Textverarbeitungsprogramm auf Schülerlaptops/ -PCs	z.B. Steckbrieferstellung (s.u.)
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und		Die S'uS ziehen Informationen aus mathematischen Darstellungen	Gefahren des elektrischen Stroms	-Recherchieren in unterschiedlichen Quellen (Print und elektronische Medien) und werten die Daten, Untersuchungsmethoden und Informationen kritisch aus. -Beschreiben, veranschaulichen und erklären physikalische Sachverhalte unter Verwendung der Fachsprache und Medien, ggfs. mit Hilfe von Modellen und Darstellungen -Nutzen physikalisches Wissen zum Bewerten von Chancen und Risiken bei ausgewählten Beispielen moderner Technologien und zum Bewerten und Anwenden von Sicherheitsmaßnahmen bei Experimenten im Alltag	Mehrere Internet-Quellen zur Recherche nutzen und unterscheiden	z.B. Steckbrieferstellung (z.B. zu verschiedenen Tieren und Pflanzen)
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.		Die S'uS geben Informationen aus einfachen mathematikhaltigen Darstellungen wieder.	Nutzung von youtube-Kanal zur Präsentation selbst erstellter Videos	-Beschreiben, Veranschaulichen oder erklären physikalische Sachverhalte unter Verwendung der Fachsprache und mit Hilfe von geeigneten Modellen, Analogien und Darstellungen -Tauschen sich über physikalische Ergebnisse und deren Anwendungen unter angemessener Verwendung der Fachsprache und fachtypischer Darstellungen aus		
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	Diagramme, statistische Auswertungen, geometrische Konstruktionen	Die S'uS präsentieren Ideen und Ergebnisse in kurzen Beiträgen.			Rechercheergebnisse in eigenen Worten mündlich und schriftlich wiedergeben (z.B. unter Nutzung eines Textprogrammes)	z.B. kleine Dokumentationen zu Tieren und Pflanzen (s.o.), z.B. Fotos von mikroskopischen Präparaten
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.		Die S'uS überprüfen im mathematischen Modell gewonnene Lösungen an Realsituationen.				

Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen 5-6



Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Musik		Religion		GEP	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.			Einführung in die Arbeit mit Online-Bibeln, z.B. Textstellen in versch. Ausgaben suchen und nachschlagen			
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	Rechercheaufträge zu Komponisten oder Werken	Kompetenzbereich Reflexion	In versch. Datenbanken im Internet, z.B. wibilex, ekd.de, relitex außerdem z.B. RPI virtuell sowie Online-Plattformen der katholischen Kirche	Erschließen sachlicher Informationen	S'uS werden frühzeitig dazu angeleitet, kleinere Rechercheaufträge selbstständig durchzuführen (GEP → „Jeder für sich oder alle zusammen? Chancen und Probleme des Zusammenlebens in der Schule“).	MK 4, MK 6 IF: 1 und 2
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.			-Quellenbewertung und -suche wird eingeübt - Einführung in die Arbeit z.B. mit dem „Hosentaschenskript“	Pro/contra Diskussion		
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	Entwicklung und Umsetzung einfacher musikalischer Gestaltungsideen mit Hilfe einer DAW (Digital Audio Workstation) und Audiobearbeitungsprogrammen - Präsentation von Rechercheergebnissen	-Kompetenzbereich Produktion -Kompetenzbereich Reflexion	Erstellung einfacher Texte und Visualisierungen in digitaler Form	Projekte z. B. Religionen, Feste, Schöpfung	Planung kleinerer Präsentationen (z.B. Interview, Befragung, Plakaterstellung) mithilfe neuer Medien (inkl. anschließender Auswertung) im Rahmen der Unterrichtseinheit „Schöne neue Medienwelt – Chancen und Risiken der Mediennutzung für Kinder und Jugendliche.“	MK 3, UK 1, HK 1, SK 4, HK 2 IF: 6
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.	Die eigenen Umgangsweisen mit Musik (rezeptiv und produktiv) reflektieren	Kompetenzbereich Reflexion	-Seitenanalyse: woher und glaubwürdig? - Arbeit mit empfohlenen Internetquellen und Frage nach der Nutzung dieser Quellen	Verknüpfung Text-Medien Bewertung/Relevanz		

Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen 7-9



Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Moderne Fremdsprachen (Englisch/Französisch/Spanisch)		Deutsch		Latein	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	individuelles Sprachenlernen, im Unterricht und Zuhause, zur Erarbeitung, Wiederholung, Vertiefung ePortfolio-Arbeit (eigenes Profil verwalten) Schnittprogramme (Audio/Video) Quizes erstellen	Methodische Kompetenzen - selbstständiges und kooperatives Sprachenlernen: Lern- und Arbeitsprozesse selbstständig und kooperativ gestalten -gezielte Nutzung von Lerngelegenheiten -fremdsprachliche Lernsoftware nutzen -Verwendung von Medien für unterrichtliches und außerunterrichtliches Lernen	Produktion (Kl 8): - medientypische Umgestaltung von Texten → Bild- und Tonbearbeitungsprogramme	Sie verändern unter Verwendung akustischer, optischer und szenischer Elemente Texte (z.B. eine Ballade als Hörspiel, ein klassisches Gedicht als Rap ... Sie präsentieren ihre Ergebnisse in medial geeigneter Form (z.B. Vortrag mit Instrumenten, CD, Plakat, Internetveröffentlichung)		
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	vielfältige Möglichkeiten der Umsetzung z.B. Vorbereitung von Referaten, in Kleingruppen oder in Einzelarbeit z. B. zu historisch, gesellschaftlich relevanten Themen, Kurzbiografien, etc. aus dem anglo-amerikanischen Raum Erstellung von Dossiers auf der Grundlage von Internetrecherche Webquests (Webrecherche), Umgang mit digitalen Wörterbüchern	Teilhabe am gesellschaftlichen Leben: -nationale und regionale Identität am Beispiel einer Region in den USA -Migration als persönliches Schicksal -Einblicke in aktuelle kulturelle Ereignisse -Berufsorientierung	- Referate (Jg 7-9) Internetrecherche, Exzerpieren als Sockeltraining!	- Sie beschaffen Informationen. Sie wählen sie sachbezogen aus, ordnen sie und geben sie adressatengerecht weiter. - Sie verarbeiten Informationen zu kürzeren, thematisch begrenzten freien Redebeiträgen und präsentieren diese mediengestützt.	Realienkunde mittels ausgewiesener Internetseiten (bspw. Homepage des Archäologischen Parks in Xanten zum Thema Thermen)	Kultur und Geschichte: Zu ausgewählten Themen Informationen weitgehend selbstständig beschaffen, geordnet auswerten und präsentieren.
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.	sinnvoller Einsatz von Hör-/ Sehverstehensübungen in beinahe jeder Unterrichts-stunde ePortfolio-Arbeit mit Peerfeedbacks	einfachen Radio- und Filmausschnitten (Videoclips, Werbetexten, Wetterberichte, etc.) wichtige Informationen entnehmen medial vermittelten authentischen Texten wesentliche Informationen entnehmen in (medial gestalteten) Begegnungssituationen gängige kulturspezifische Konventionen erkennen und beachten	- (Jg 7/8) Inhalte, Gestaltung und Wirkung audiovisueller Medien erarbeiten (z.B. Analyse Handytarife, Werbung)	- Sie nutzen selbstständig Bücher und Medien zur Informationsentnahme und Recherche, ordnen die Informationen und halten sie fest, sie berücksichtigen dabei zunehmend fachübergreifende Aspekte.	Anfertigen von sukzessiven schriftlichen Übersetzungen in kooperativer Form mit Hilfe von sozialen Medien (u.a. Wikifunktionen)	Textkompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können ihr Verständnis leichterer und mittelschwerer Originaltexte in einer sprachlich und sachlich angemessenen Übersetzung dokumentieren (rekodieren).
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	Schreiben von Steckbriefen/kurzen Texten über sich selbst (produzieren, revidieren, formatieren) ePortfolio-Arbeit (Texte schreiben, Podcasts/Videos selbst erstellen) WebQuests	gezielte funktionale Verwendung von Medien in eigenen Präsentationen	- (Jg 7/8) Romanprojekt (Buch-präsentation) in einer Mappe (→ Word Dokumente mit Grafiken versehen)	Sie verändern unter Verwendung akustischer, optischer und szenischer Elemente Texte (z. B. eine Ballade als Hörspiel, ein klassisches Gedicht als Rap in moderner Sprache). Sie präsentieren ihre Ergebnisse in medial geeigneter Form.	Digitale Aufbereitung von Unterrichtsergebnissen, die nachhaltig genutzt werden können	Kultur und Geschichte: Informationen in Form von kleinen Referaten geordnet auswerten und präsentieren. Umgang mit Texten und Medien: Texte in andere Textsorten umformen und szenisch gestalten.
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.	Ausbildung einer kritischen Medienkompetenz: kritische Analyse z. B. von politischen Reden, Werbung, Filmanalyse, etc. -Umgang mit social media, kritische Auseinandersetzung mit der Nutzung von Onlineprofilen (Kl. 7)	Zusammenspiel von Sprache, Bild und Ton in einfachen Filmausschnitten beschreiben	- (Jg 8) Tageszeitung lesen und auswerten, journalistische Textsorten kennenlernen - (JG 9) UV Argumente und Appell + Kommunikation + Informationsvermittlung/ Meinungsbildung Massenmedien	- Sie beschaffen Informationen. Sie wählen sie sachbezogen aus, ordnen sie und geben sie adressatengerecht weiter.		

Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen 7-9



Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Mathematik		Physik		Biologie	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	z.B. Nutzung von Excel, Geogebra zur Zinsrechnung, Dreieckskonstruktion, Funktionsplotten, Transformation.	Die S'uS nutzen verschiedene Darstellungsformen, unter anderem Tabellenkalkulation und Geometriesoftware zum Erkunden inner- und außermathematischer Zusammenhänge.	CD laden, die dem Physikbuch beigelegt ist Leifi-Dateien sichten (spezielle Plattform relevanter physikalischer Dateien)	Recherchieren in unterschiedlichen Quellen und werten die Daten kritisch aus Beschreiben, veranschaulichen und erklären physikalische Sachverhalte unter Verwendung der Fachsprache und Medien	Anwendung von Präsentationsprogrammen (z.B. PowerPoint u.a.), ggf. Üben des Umgangs damit; ggf. Einfügen von Bildern und Videos	z.B. Erstellen von Gruppenpräsentationen z.B. zum Thema Erdzeitalter
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	Recherche zu zentralen Sätzen der Mathematik und ggf. Historie je nach didaktischem Konzept des Lehrers	Die S'uS ziehen Informationen aus einfachen authentischen Texten und mathematischen Darstellungen.	Leifi Applets, z.B. über University of Colorado	Recherchieren in unterschiedlichen Quellen Wählen Daten und Informationen aus verschiedenen Quellen aus, prüfen sie auf Relevanz., ordnen sie ein... Binden physikalische Sachverhalte in Problemzusammenhänge ein, entwickeln Lösungsstrategien und wenden diese nach Möglichkeit an	Mehrere Quellen zur Recherche nutzen und unterscheiden; zudem korrekte Quellenangabe; ggf. Nutzung von Lernvideos im Internet (z.B. auf YouTube)	z.B. Erstellen von Gruppenpräsentationen zum Thema Evolution und Erdzeitaltern
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.	Geometrisches Experimentieren, Analyse und Interpretation von Datenreihen (z. B. Statistik)	Die S'uS wählen ein geeignetes Werkzeug zur Problembearbeitung bzw. Modellierung und nutzen dieses.	Referate erstellen, dabei Nutzung von Tabellenkalkulation (etwa EXCEL) oder/und Textverarbeitung (z.B. Word)	s. Informieren und Recherchieren	Auswählen verschiedener Informationsquellen zur Lösung themenspezifischer Aufgabenstellungen	z.B. thematische Aufarbeitung und Erstellen von Präsentationen z.B. zum Thema Evolution
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	Diagramme, statistische Auswertungen, geometrische Konstruktionen; erklärende (Internet-)Videos	Die S'uS präsentieren Problembearbeitungen in vorbereiteten Vorträgen.	z.B. Hochladen von Referaten und bearbeiten in Systemen wie z.B. Dropbox, dort Austausch von Dateien	Kommunizieren ihre Standpunkte physikalisch korrekt und vertreten sie begründet sowie adressatengerecht Dokumentieren und präsentieren den Verlauf und die Ergebnisse ihrer Arbeit sachgerecht, situationsgerecht und adressatenbezogen auch unter Nutzung elektronischer Medien	Rechercheergebnisse in eigenen Worten mündlich und schriftlich wiedergeben, z.B. Erstellung einer themenbezogenen Präsentation (PowerPoint)	Anwenden von geeigneten Kriterien für die zu erstellenden bzw. erstellten Präsentationen
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.	Erklärende (Internet-)Videos	Die S'uS vergleichen und bewerten Lösungswege und Darstellungen.			Üben kritische Würdigung und Feedback der Präsentationen	kriteriengeleitete Reflektion der Präsentationen

Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen 7-9



Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Musik		Mensch und Welt (Philosophie)		Religion	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	Erwerb von Grundfertigkeiten im Umgang mit Notensatz-Software	Kompetenzbereich Produktion	Nutzung und Erlernen verschiedener Anwendungssoftware aus den Bereichen Textverarbeitung, Statistikerstellung (XMind), Video- und Audioproduktion, sowie Präsentationssoftware	Erstellung von Erklärvideos, philosophischen Comics, Lern- und Gedankentagebüchern, filmen von Umfragen.	Nutzung verschiedener Anwendungssoftware zur Erstellung von Text- und Visualisierungsprodukten	
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	Rechercheaufträge zu Komponisten, Werken oder Stilrichtungen	Kompetenzbereich Reflexion	Nutzung von Philosophielexika und -datenbanken, Untersuchung von Quellen, Analyse von Videos und Hörbeiträgen, Quellenvergleiche, Verfassen von Hausarbeiten	Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien	Nutzung von Online-Lexika oder des Online-Projekts Weltethos	s. Kompetenzen v. a. Methoden
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.	Entwicklung und Umsetzung musikalischer Gestaltungsideen mit Hilfe von Notensatzsoftware; Visualisierung und Vergleich musikalischer Strukturen und Formen	Kompetenzbereiche Produktion, Rezeption und Reflexion	Teilnahme am Philosophischen Café oder an literarischen Schreibwettbewerben	Erkennen gesellschaftlicher Probleme und kennenlernen sozialer Verantwortung	Nutzung von Kommunikationsplattformen (z.B. LowNet) oder Einrichten einer E-Mail-Gruppe	Verarbeiten von Infos – auch für Projekte
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	-Konzeption und Produktion von Videoclips - Präsentation der Rechercheaufträge zu Komponisten, Werken oder Stilrichtungen	-Kompetenzbereiche Produktion und Rezeption - Kompetenzbereich Reflexion	Erstellung von Beiträgen für Schreibwettbewerbe oder das Philosophische Café	Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien	Präsentationen in versch. Varianten	Verdeutlichung des schulischen Leitbildes v. a. in ethischen Fragen
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.	Vergleich und Beurteilung von professionell und selbst produzierten Musikvideos	Kompetenzbereiche Reflexion und Rezeption	Untersuchung von Klischees, Analyse von Gerichtsurteilen und Überlegungen zu Lizenzverträgen	Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien	Von Luther zum Internet: Rolle der Medien für die Kirchen Frage der Präsenz der Kirchen / religiösen Gruppierungen in sozialen Medien	Fragen wie Fairness, Gerechtigkeit, Identität des Menschen

Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen 7-9



Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Politik		Geschichte		Erdkunde	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.						
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbstständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	In den Jahrgangsstufen 7 und 8 recherchieren die S'uS verschiedene themengebundene Quellen (z.B. Wahl/ - und Parteiprogramme, Globalisierung etc.) und nutzen diese zur eigenständigen Erschließung von komplexeren Sachverhalten (z.B. Unterrichtseinheit: „Wer rettet die Erde? Chancen umweltgerechten Handelns zwischen globalen Prozessen und alltäglichem Leben“; Wie funktioniert unsere Demokratie?“). In der Jgst. sollen Internet-recherchen im Themenkomplex „Internationale Sicherheits- und Friedenspolitik“ durchgeführt werden.	MK 4, MK 7, MK 8, HK 3 IF: 10 MK 5, MK 7, MK 8 IF: 7	Erstellen von Linklisten und Websitealternativen für S'uS (nicht nur Wikipedia, aber auch mit einbeziehen → sinnvoller Umgang / Qualitätskriterien guter Artikel erkennen etc.)	Multiperspektivität im Mittelpunkt (auch bei der Onlinerecherche) → Sensibilisierung für die Notwendigkeit einer ausgeglichenen, multiperspektivischen Materialrecherche	Orientierung auf der Erde	Schöne neue Medienwelt? Risiken der Mediennutzung für Kinder und Jugendliche. Verwendung von digitalen Karten und Luftbildern
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.	In der Jgst. absolvieren die S'uS einen Internetführerschein und stellen Regeln für die Verwendung ausgewählter digitaler Medien auf (z.B. Wie schütze ich mich im Internet?)	HK 3, UK 7 IF: 13				
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	In den Jahrgangsstufen 7 und 8 werden die S'uS dazu angehalten, auf Grundlage recherchierter Ergebnisse eigene Präsentationen (Kurzvorträge etc.) zu erstellen sowie die Ergebnisse zu beurteilen (z.B. Institutionenkunde, Verschiedene Parteien). In der Jgst. 9 sollen Statistiken mithilfe neuer Medien aufbereitet, präsentiert und bewertet werden („Immer mehr Reiche – immer mehr Arme – in Siegen?“	MK 2, MK 3, MK 4, MK 8, HK 3 IF: 7 MK 2 IF: 11			Darstellung geografischer Informationen unter Nutzung elektr. Datenverarbeitungssysteme	Leben und Wirtschaften in verschiedenen Landschaftszonen
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.	In der Jgst. 7 diskutieren die S'uS innerhalb der Unterrichtseinheit „Weißt du Bescheid? – Nutzung und Analyse von Informationsmedien“ über Chancen und Gefahren digitaler Medien (z.B. Bewertung sozialer Netzwerke, Cybermobbing, Medienbeeinflussung etc. → Reflexion über den Umgang mit digitalen Medien im Alltag).	SK 11, MK 2, MK 5, UK 6 IF: 13			Filmauswertung	Gefährdung von Lebensräumen

Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen 7-9



Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Chemie		Kunst			
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.						
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbstständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	-Nutzung von Lernvideos im Internet (z.B. auf Youtube, ab Kl.7) -Quellen zu sachbezogenen Aspekten (z.B. Chemgapedia, ab Kl. 8)		Suche von Bild- und Fotovorlagen für die eigene gestalterische Arbeit; Internetrecherche zu KünstlerInnen und Themen Präsentationen durch SchülerInnen und LehrerInnen	SchülerInnen interpretieren die Form-Inhalts-Bezüge von Bildern durch die Verknüpfung von werkimmanenten Untersuchungen und bildexternen Informationen (ÜR3). SchülerInnen erläutern an eigenen und fremden Gestaltungen die individuelle und/oder biografische Bedingtheit von Bildern auch unter Berücksichtigung der Genderdimension (P/S-R1). SchülerInnen erläutern exemplarisch den Einfluss bildexterner Faktoren in eigenen oder fremden Arbeiten(P/S-R4) .		
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.						
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	-Videoaufnahme von Experimenten (Kl. 8-Q2)		Unterrichtsvorhaben Bildwelten: Produktion von digitalen Bildgestaltungen (auch Collagen bzw. Montagen) mit paint.net; Veränderung von Fotos mit entsprechenden apps; stop-motion-Filme (z.B. mit windows movie maker)	SchülerInnen gestalten Bilder durch Verwendung material-, farb- und formbezogener Mittel und Verfahren sowohl der klassischen als auch der elektronischen Bildgestaltung ÜP2) . SchülerInnen analysieren und bewerten die Wirkungen von Materialien und Gestaltungsspuren in Collagen oder Montagen (MaR2) SchülerInnen bewerten das Anregungspotential von Materialien und Gegenständen für neue Form-Inhalts-Bezüge und neue Bedeutungszusammenhänge (MaR3) .		
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.						

Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen EF-Q2



Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Moderne Fremdsprachen (Englisch/Französisch/Spanisch)		Religion		Latein	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
<p>Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.</p>	<p>z.B. LK Q1 Thema „Utopia & dystopia“: SchülerInnen drehen Propagandavideos für Propagandaministerium in Brave New World</p> <p>Nutzung von Sprachlernprogrammen, Erstellen von Online-Portfolios</p>	<p>S'uS lernen Propagandamittel zu durchschauen, indem sie sie selbst zur Herstellung ihrer Videos nutzen</p> <p>-FKK/TMK: Sprechen – an Gesprächen teilnehmen</p> <p>-IKK politisch geprägte Lebensumstände, kulturbedingte Normen und Werte; Perspektivwechsel u. Empathie vs. Kritische Distanz</p>	<p>selbstständige Anwendung und Nutzung von Präsentations-, Text- und sonstigen Darstellungsprogrammen mit ihren verschiedenen Möglichkeiten</p>	<p>eigenständige Nutzung geeigneter Medien zur Erreichung der fachspezifischen Unterrichtsziele</p>	<p>Digitale Durchführung von Erschließungsmethoden (z. B. Einrückmethode, semantisches Feld, Konstruktionsmethode)</p>	<p>Die S'uS können anhand textsemantischer und textsyntaktischer Merkmale eine begründete Erwartung an Inhalt und Struktur der Texte formulieren. (z.B. Einrückmethode)</p>
<p>Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und</p>	<p>Vorbereitungen von Präsentationen z.B. zu landeskundlichen Themen, aktuellen Ereignissen (Wahlen, Naturkatastrophen, kulturelle Ereignisse, ...)</p> <p>LK/GK Q1 z.B. Projektunterricht zu ökologischen Herausforderungen unserer Zeit beim Thema „Globalisation“</p>	<p>Vorbereitung auf die mündlichen Prüfungen</p> <p>-FKK/TMK Lese- und Hörverstehen bzw. Hör-Sehverstehen; Sprechen – an Gesprächen teilnehmen, Präsentationen, Debatte</p> <p>-IKK: interkulturell sensibler Dialog</p> <p>-SLK: fächerübergreifendes inhaltsorientiertes Arbeiten, Arbeitsmittel u. Medien f. die Informationsbeschaffung nutzen</p>	<p>-Bewerten von ethischen Sachverhalten, Religion in der einen Welt</p> <p>- Nutzung von Lernvideos und sonstiger geeigneter Medien im Internet (z.B. auf YouTube)</p>	<p>Verantwortung für das Leben: Mensch als Geschöpf und Ebenbild Kirche im Internet</p>	<p>Nutzung digitaler Medien (z.B. Referate, Datenbanken zur Numismatik, Aufsätze in Fachzeitschriften)</p>	<p>Die S'uS können themenbezogen Kenntnisse der antiken Kultur und Geschichte sachgerecht und strukturiert darstellen (bzw. erläutern). (z.B. Referate, Datenbanken zur Numismatik, Aufsätze in Fachzeitschriften)</p>
<p>Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit</p>	<p>Projektarbeit und Miniprojekte</p>		<p>-Fächerverbindende Aspekte, Projektkurs</p> <p>- verantwortungsvolle Nutzung digitaler Medien und Informationsquellen;</p> <p>sachgerechtes Beurteilen und Bewerten dieser Quellen und deren korrekte Angabe;</p> <p>Beachten von Urheberrechten</p>	<p>Ethik in der digitalen Welt: Facebook und Co</p>		
<p>Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.</p>	<p>Englisch EF, z.B.:</p> <p>-Erstellen von Broschüren zum Thema „gap year“ und „going abroad“ (Quartalsthema: Crossing borders)</p> <p>-Kleine Multimediapräsentationen zu verschiedenen Ländern im Rahmen des Themas „crossing borders“</p> <p>-Minipräsentationen zu world heritage sites „India“</p>		<p>-Projektarbeit zu z. B. Friedenspolitik, Gerechtigkeit, Hoffnung für die Schöpfung</p> <p>- Erstellen digital unterstützte, aufbereitete und inhaltsbezogene Ausarbeitungen und Präsentationen; sachgemäßes Anwenden von Beurteilungskriterien für die Produkte</p>			
<p>Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.</p>			<p>verantwortungsvolle Nutzung digitaler Medien und Informationsquellen; Beachten von Urheberrechten</p>	<p>Analyse von verschiedenster digitaler Text- und Darstellungsformen (im Internet) hinsichtlich religiöser Ausdrucksformen und Aussagegehalten</p>		

Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen EF-Q2



Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Physik		Biologie		Chemie	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	Einsatz von Tabellenkalkulation, Sensortechnik. Etwa: experimenteller Einsatz von COBRA4, CASSY, Applets mit Java	Experimente mit komplexen Versuchsplänen und Versuchsaufbauten, auch historische bedeutsame Experimente, mit Bezug auf ihre Zielsetzungen erläutern und diese zielbezogen unter Beachtung fachlicher Qualitätskriterien durchführen Zu physikalischen Fragestellungen relevante Informationen und Daten in verschiedenen Quellen, auch in ausgewählten wissenschaftlichen Publikationen, recherchieren, auswerten und vergleichend beurteilen	selbstständige Anwendung und Nutzung von Präsentations- Text- und sonstigen Darstellungsprogrammen mit ihren verschiedenen Möglichkeiten	eigenständige Nutzung geeigneter Medien zur Erreichung fachspezifischer Unterrichtsziele	-Nutzung von 3D-Modellen zu verschiedenen Molekül-Konstrukten am PC (Q1-Q2) -Zeichnen von Molekülen (z.B. über ChemSketch, Ef-Q2) -Präsentation über PowerPoint	
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	z.B. zu Risiken der Kernenergie Informationen sammeln	Ergänzend zu obigen Kompetenzen: An Beispielen von Konfliktsituationen mit physikalisch-technischen Hintergründen kontroverse Ziele und Interessen sowie die Folgen wissenschaftlicher Forschung aufzeigen und bewerten	(inhalts-) kritische Auswahl und Nutzung digitaler Informationsquellen; Prüfen auf biologische Sachbezogenheit und Richtigkeit; Nutzung von Lernvideos im Internet (z.B. auf YouTube)	eigenständige Aufbereitung unterschiedlichster, lehrplanrelevanter Unterrichtsthemen mit digitalen Hilfsmitteln		
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.	Primär bei Datenaustausch über Plattformen wie z.B. Dropbox eMail	Primär bei Datenaustausch über Plattformen wie z.B. Dropbox eMail	verantwortungsvolle Nutzung digitaler Medien und Informationsquellen; sachgerechtes Beurteilen und Bewerten dieser Quellen und deren korrekte Angabe; Beachten von Urheberrechten	erstellen digital unterstützte, aufbereitete und inhaltsbezogene Ausarbeitungen und Präsentationen, ggf. zu umfangreicheren biologischen Teilthemen; sachgemäßes Anwenden von Beurteilungskriterien für die Produkte	Einführung einer kursinternen Dropbox zum Austausch von Informationen, Arbeitsblättern, Ergebnissen (Q1-Q2)	
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.			Erstellen digital unterstützte, aufbereitete und inhaltsbezogene Ausarbeitungen und Präsentationen; sachgemäßes Anwenden von Beurteilungskriterien für die Produkte		-Videoaufnahme von Experimenten (Kl. 8-Q2) -Visuelle Dokumentation von Ergebnissen eines Experiments bzw. einer thematischen Einheit	
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.			verantwortungsvolle Nutzung digitaler Medien und Informationsquellen; Beachten von Urheberrechten	Analyse von verschiedenster digitaler Text- und Darstellungsformen (im Internet) hinsichtlich biologischer Ausdrucksformen und Aussagegehalten	-Nutzung von 3D-Modellen zu verschiedenen Molekül-Konstrukten am PC (Q1-Q2) -Zeichnen von Molekülen (z.B. über ChemSketch, Ef-Q2) -Präsentation über PowerPoint	

Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen EF-Q2



Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Musik		Philosophie		Sozialwissenschaften	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	Eigenverantwortliche Auswahl adäquater Software für die Bearbeitung musikalischer Gestaltungsaufgaben	Kompetenzbereiche Reflexion und Produktion	- Nutzung der hauseigenen PCs und Notebooks (Windows 10) - „Erklärvideos“ - Erstellen/Bearbeiten philosophischer Comics wie z. B. bei Richard Osborne - Umfragen durchführen/filmen und deren Ergebnisse auswerten und präsentieren - Ergebnisse für Präsentationen aufbereiten, Lehrvideos und Hörspiele erstellen	erläutern philosophische Ansätze an Beispielen und in Anwendungskontexten (SK5) stellen grundlegende philosophische Sachverhalte und Zusammenhänge in präsentativer Form (u.a. Visualisierung, bildliche und szenische Darstellung) dar (MK11)		
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	- Rechercheaufträge zu Gattungen, Werken, Stilrichtungen oder Epochen	Kompetenzbereich Reflexion	- Arbeit mit digitalen und analogen Philosophielexika und - Datenbanken in verfügbaren Onlinekatalogen nach digitalen Lehrmitteln suchen - überprüfen wissenschaftliche und populäre Quellen hinsichtlich dort verwendeter Quellen - untersuchen unterschiedliche Übersetzungen antiker Texte vergleichende Arbeit mit klassischen Papier- und Onlinelexika	arbeiten aus Phänomenen der Lebenswelt und präsentativen Materialien verallgemeinernd relevante philosophische Fragen heraus (MK2) recherchieren Informationen sowie die Bedeutung von Fremdwörtern und Fachbegriffen unter Zuhilfenahme von (auch digitalen) Lexika und anderen Nachschlagewerken (MK9)		
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.	Nutzen von Software bei der Umsetzung eigener Gestaltungsideen (Songwriting, Parakomposition, Anwendung musikalischer Formprinzipien, Vertonung von Filmszenen etc.)	Kompetenzbereich Produktion	- erproben online verfügbare „Künstliche Intelligenz“ (Schachcomputer, „Turing-Test“...) - speichern und bearbeiten Ergebnisse digital in sog. Clouds und nutzen diese zum Austausch über länger andauernde Unterrichtsprojekte - bereiten gemeinsam ein Philosophisches Café vor und bearbeiten für alle verfügbare Dateien in einer Cloud	- entwickeln mit Hilfe heuristischer Verfahren (u.a. Gedankenexperimenten, fiktiven Dilemmata) eigene philosophische Gedanken (MK6) - entwickeln auf der Grundlage philosophischer Ansätze verantwortbare Handlungsperspektiven für aus der Alltagswirklichkeit erwachsende Problemstellungen (HK1)		
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	Präsentation der Rechercheaufträge zu Gattungen, Werken, Stilrichtungen oder Epochen	Kompetenzbereich Reflexion				
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.	Die eigenen Umgangsweisen mit Musik (rezeptiv und produktiv) reflektieren Die S'uS untersuchen und reflektieren Wirkungen von Musik und setzen sich mit deren gesellschaftlicher Relevanz auseinander.	Kompetenzbereich Reflexion			Kritischer Umgang (Quellenseriösität, Auswerten/Umgehen mit Statistiken, Intentionalität von Quellen) mit neuen Medien verortet in der Q1 (Inhaltsfeld Sozialer Wandel)	

Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen EF-Q2



Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Geschichte		Kunst		Informatik	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.					Schüler erlernen den Umgang mit verschiedenen Programmierumgebungen und weiterer fachspezifischer Anwendungssoftware	ermöglicht den Einstieg in fachspezifische Vorgänge
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	Erstellen von Linklisten und Websitealternativen für S'uS (nicht nur Wikipedia, aber auch mit einbeziehen → sinnvoller Umgang / Qualitätskriterien guter Artikel erkennen etc.)	Multiperspektivität im Mittelpunkt (auch bei der Onlinerecherche) → Sensibilisierung für die Notwendigkeit einer ausgeglichenen, multiperspektivischen Materialrecherche	Suche von Bild- und Fotovorlagen für die eigene gestalterische Arbeit; Internetrecherche zu KünstlerInnen und Themen; Präsentationen durch SchülerInnen und LehrerInnen	SchülerInnen vergleichen und erörtern an fremden Gestaltungen unter Einbeziehung bildexterner Quellenmaterials die biografische, soziokulturelle und historische Bedingtheit von Bildern (KTR-2) SchülerInnen vergleichen und bewerten Bildzeichen der Medien-/Konsumwelt und der bildenden Kunst (KTR-4) .	Recherchieren z.B. Sortierverfahren oder Netzwerkprotokolle und arbeiten diese Informationen für andere S'uS auf.	Selbständige Erarbeitung fachlicher Gegenstände, Einschätzung von Quellen
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.					Durchführung von Programmierprojekten in der EF und Q-Phase in Kleingruppen	
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	Möglichkeiten der Produktorientierung, z.B. Erstellung (multiperspektivisch arbeitsteiliger) Podcasts zu einem historischen Thema (z.B. 1. Weltkrieg, Nachkriegsdeutschland in älteren Klassen / für die Jüngeren: Alltagsleben in verschiedenen Zeiten etc., erstellen von Websites oder Zeitungen mithilfe von Laptops oder Rechnern)	Förderung der narrativen Kompetenz sowie der Fach- und Bildungssprache	abhängig von den jeweils aktuellen Abiturvorgaben, z.B. Produktion von digitalen Bildgestaltungen (paint.net) oder Veränderung von Fotos mit entsprechenden Apps (z.B. Thema Selbstinszenierung) oder stop-motion-Filme	SchülerInnen gestalten vorhandenes Bildmaterial mit den Mitteln der digitalen Bildbearbeitung um und bewerten die Ergebnisse im Hinblick auf die Gestaltungsabsicht (ELP-4) . SchülerInnen analysieren digital erstellte Bildgestaltungen und ihren Entstehungsprozess und bewerten die jeweilige Änderung der Ausdrucksqualität(ELR-3) .		
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.	Kritischer und gleichzeitig effektiver Umgang mit Internetquellen: „information literacy“ (welche Quelle ist seriös, welche nicht? Qualitätsmerkmale guter Websites, identifizieren von Geschichtsfälschung im Internet etc.) „Gütekriterien“ Kritische Auseinandersetzung mit Geschichtsbildern, die über Medien vermittelt werden.	Handlungskompetenz: Deutungen Anderer kritische bewerten und reflektieren (Auseinandersetzen mit Geschichtskultur)				

Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen EF-Q2

Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Mathematik		Erdkunde	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	Software des verwendeten grafikfähigen Taschenrechners als PC-Programm, grafikfähiger Taschenrechner selbst, Programm „Vektoris 3D“	Die S'uS nutzen mathematische Hilfsmittel und digitale Werkzeuge zum Erkunden, Recherchieren, Berechnen und Darstellen.		
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	Recherche zu zentralen Sätzen der Mathematik und ggf. Historie je nach didaktischem Konzept des Lehrers	Die S'uS recherchieren Informationen, analysieren und strukturieren die Problemsituation und wählen geeignete Werkzeuge und Verfahren zur Problemlösung aus.	Orientieren sich unmittelbar vor Ort und mittelbar mit Hilfe von komplexen physischen und thematischen Karten sowie digitalen Kartendiensten, z.B. web-GIS Recherchieren selbstständig mittels geeigneter Suchstrategien in Bibliotheken, im Internet und in internet-basierten Geinformations-diensten Informationen und werten diese frage- und hypothesenbezogen aus	Wirtschaftsregionen im Wandel, Einflussfaktoren und Wandel Förderung von Wirtschafts-zonen- notwendig im globalen Wettbewerb der Industrie-nationen?
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.	Geometrisches Experimentieren, Analyse und Interpretation von Datenreihen (z. B. Statistik), Dateiaustausch über Onlinedienste (z.B. Dropbox)	Die S'uS wählen begründet eine geeignete Darstellungsform aus, dokumentieren Arbeitsschritte nachvollziehbar und präsentieren sie angemessen.		
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	Diagramme, statistische Auswertungen, geometrische Konstruktionen; erklärende (Internet-)Videos			
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.	Erklärende (Internet-)Videos		Analysieren selbstständig auch komplexere Darstellungs- und Arbeitsmittel (Karte, digitale Karten, Film, statistische Angaben, Grafiken und Text)	Wirtschaftsregionen im Wandel

Umsetzung der Medienkompetenzbereiche nach Fächern // Jahrgangsstufen EF-Q2

Bezug zu Medienkompetenzen (vgl. Kompetenztabelle)	Deutsch	
	Umsetzungsmöglichkeiten	Ziele/KLP Kompetenzen
Bedienen und Anwenden: Die S'uS sind sicher im Umgang mit Geräten und Software, wählen selbst aus und setzen sie zielgerichtet und produktiv ein.	-Medienschnittkonzepte; -Erstellung eines Videos; -Filmanalyse	Die S'uS können Methoden der Informationsentnahme aus mündlichen und schriftlichen Texten in verschiedenen medialen Erscheinungsformen sicher anwenden (KLP, S. 18) Die S'uS können fachlich angemessene analytische Zugänge zu [...] Medien entwickeln (KLP, S. 18)
Informieren und Recherchieren: Die Schüler greifen selbständig und verantwortungsvoll auf digitale Informationsquellen zu, bewerten und strukturieren diese und	-Recherchearbeit zu Referaten -Rechercheaufgaben zu verschiedenen Aufgabenstellung, bspw. zu Fachbegriffen	Die S'uS können sachgerecht und kritisch zwischen Methoden der Informationsbeschaffung unterscheiden, für fachbezogene Aufgabenstellungen [...] im Internet recherchieren. (KLP, S. 23)
Kommunizieren und Kooperieren: Die S'uS nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und zugleich produktiv zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten mit besonderem Augenmerk auf Projektarbeit.	-Gemeinsame Arbeit im digitalen Raum; z.B. Textproduktionschat -Forum; Intranet	Die S'uS können Besonderheiten von digitaler Kommunikation (u.a. Internet-Communities) als potenziell öffentlicher Kommunikation [...] erläutern. (KLP, S. 24)
Produzieren und Präsentieren: Die S'uS bereiten eigene Ergebnisse in Form von digitalen Präsentationen auf und können diese vor der Lerngruppe präsentieren.	-Präsentation von Referaten -Videos und Photographien von Szenenanalysen -Textproduktion mediengestützt	Die S'uS können Präsentationstechniken funktional anwenden (KLP, S. 19). Die S'uS können selbstständig Präsentationen unter funktionaler Nutzung neuer Medien (Präsentationssoftware) erstellen; selbstständig und sachgerecht Arbeitsergebnisse [...] mithilfe von Textverarbeitungssoftware darstellen; mediale Gestaltungen zu literarischen Texten entwickeln, die funktionale Verwendung von Medien für die Aufbereitung von Arbeitsergebnissen in einem konstruktiven und kriterienorientierten Feedback beurteilen. (KLP, S. 24)
Analysieren und Reflektieren: Die S'uS reflektieren ihren eigenen Medienumgang und diskutieren den Stellenwert von Medien in der Gesellschaft.	-Inhaltspunkt (im Kernlehrplan vorgeschrieben): Medien (-kritik); Reflexion über Sprache	Die Ziele des Faches Deutsch [richten sich] auf die Entwicklung eines reflektierten Verständnisses in der Auseinandersetzung mit [...] Film und Medien aus verschiedenen kulturellen und historischen Kontexten. (vgl. KLP, S. 11) Die S'uS können [...] mediale Gestaltung in Abhängigkeit von ihrem jeweiligen Kontext beurteilen (Vgl. KLP, S. 19) Die S'uS können die mediale Vermittlungsweise von Texten – audiovisuelle Medien und interaktive Medien – als konstitutiv für Gestaltung, Aussage und Wirkung eines Textes herausarbeiten. (KLP, S. 24)