

Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen „Kompetenzen in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz, Fassung SMK-Konzeption „Medienbildung und Digitalisierung in der Schule“,

Okt. 2017

2.7 Kompetenzrahmen „Kompetenzen in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz, Fassung Konzeption des Freistaates Sachsen „Medienbildung und Digitalisierung in der Schule“ (Oktober 2017)

1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	2 Kommunizieren und Kooperieren	3 Produzieren und Präsentieren	4 Schützen und sicheres Agieren	5 Problemlösen und Handeln	6 Analysieren und Reflektieren
<p>1.1 Suchen und Filtern</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen ▪ Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln ▪ In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen ▪ Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen <p>1.2 Auswerten und Bewerten</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten ▪ Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten <p>1.3 Speichern und Abrufen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen ▪ Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren 	<p>2.1 Kommunizieren</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mit Hilfe digitaler Möglichkeiten kommunizieren ▪ Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen und nutzen <p>2.2 Teilen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dateien, Informationen und Links teilen ▪ Verweise und Quellenangabe beherrschen <p>2.3 Kooperieren</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen ▪ Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen <p>2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden ▪ Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen ▪ Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen ▪ Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen <p>2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Öffentliche und private Dienste nutzen ▪ Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen ▪ Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben 	<p>3.1 Entwickeln und Produzieren</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge für digitale Medien kennen und anwenden ▪ Eine Produktion planen, dokumentieren und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen <p>3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen ▪ Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren <p>3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen ▪ Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen ▪ Bedeutung der Persönlichkeitsrechte kennen ▪ Fremde und eigene Persönlichkeitsrechte beachten 	<p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen ▪ Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden ▪ Strategien für den Fall der Verletzung von Rechten kennen und anwenden <p>4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen ▪ Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen ▪ Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren ▪ Jugendschutz und Verbraucherschutz berücksichtigen <p>4.3 Gesundheit schützen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen ▪ Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen ▪ Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen <p>4.4 Natur und Umwelt schützen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Umweltauswirkungen digitaler Technologien kennen und berücksichtigen ▪ Digitale Technologien ökologisch und sozial verantwortungsbewusst erwerben und nachhaltig nutzen 	<p>5.1 Technische Probleme lösen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Anforderungen an digitale Umgebung formulieren ▪ Technische Probleme identifizieren ▪ Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungsstrategien entwickeln <p>5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden ▪ Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren ▪ Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren ▪ Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen <p>5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln ▪ Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen <p>5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen ▪ Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren <p>5.5 Algorithmen erkennen und formulieren</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen ▪ Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren ▪ Eine algorithmische Struktur zur Lösung eines Problems planen und verwenden 	<p>6.1 Medien analysieren und bewerten</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten ▪ Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen ▪ Wirkungen von Medien in der digitalen Welt analysieren und konstruktiv damit umgehen <p>6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen ▪ Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren ▪ Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen ▪ Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und für eigene Geschäftsideen nutzen ▪ Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen ▪ Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren <p>6.3 Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eigene Wertevorstellungen als Orientierungs- und Handlungsgrundlagen in der digitalen Welt entwickeln, reflektieren und nutzen

In den nachfolgenden Tabellen werden die Notwendigkeit sowie der vielfältige Einsatz digitaler Technik durch die Analyse der Lehrpläne an der 1.OS Kamenz belegt. In jedem Unterrichtsfach aus dem Oberschulbereich wird auf die Medienbildung Bezug genommen. Schülerinnen und Schüler sollen befähigt werden digitale Software/Hardware zu bedienen, anwendungsgerecht zu nutzen sowie eigene Medienprodukte herzustellen. Außerdem soll ein reflektierender Umgang mit Medien vermittelt werden. Alle nachfolgenden Ausführungen sind Zitate aus den Lehrplänen der Oberschulen Sachsens:

Bildungs- und Erziehungsziel im Bereich der Medienbildung:

Die Schüler erwerben Kenntnisse zum sicheren, sachgerechten, kritischen und verantwortungsvollen Umgang mit vielfältigen Medien. In der Auseinandersetzung mit Medien lernen sie, diese im Hinblick auf eigene Bedürfnisse und insbesondere zum selbstständigen Lernen, funktionsbezogen auszuwählen, zu nutzen und selbst herzustellen. Sie erkennen bei sich selbst und anderen, dass Medien sowie das eigene mediale Handeln Einfluss auf Vorstellungen, Gefühle und Verhaltensweisen ausüben. [Medienbildung]

Medienbildungsmatrix

Fach Geografie

Kompetenzbereich Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler kennen/ können ...	Inhalte/ Methoden Lehrplan: Klasse: Lernbereich (LB)/Wahlbereich (WB) Nr.: Bezeichnung des Lernbereiches Lernziele und -inhalte	Medieneinsatz
<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u>	1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	KI. 5 LB 2 Orientierung in Deutschland: Entfernungen bestimmen: vom Bild zur Karte Entfernungsbestimmung mittels Maßstabsleiste sowie traditionellen und digitalen Medien, Geocaching, Umgang mit traditionellen und digitalen Karten KI. 6 LB 1 Europa im Überblick Aktuelle Informationen zur EU <u>Erweiterung suchen:</u> informatorische Bildung: Arbeit mit digitalen Medien, digitale Materialsammlung KI. 6 LB 5 Im Alpenraum: Anwenden der Kenntnisse zu Zusammenhängen zwischen Klima und Vegetation auf die Höhenstufung Auswerten von Abbildungen und Diagrammen mit traditionellen und digitalen Medien	Google Maps, GPS Geräte, eigenes Smartphone Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel Interaktive Tafel/Bildschirmtafel Classroomscreen.de Infokabinett oder Tablets Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 6 WB 1: Zusammenarbeit in Europa: <u>Einblick gewinnen in die länderüberschreitenden Kooperationsbeziehungen bei der Herstellung eines europäischen Produktes:</u> informatische Bildung: Beschaffung aktueller Daten aus digitalen Medien</p> <p>Kl. 6 WB 2: Ein Nachbarstaat Sachsens: <u>Einblick gewinnen in ausgewählte naturräumliche, wirtschaftsräumliche und kulturelle Faktoren eines Nachbarstaates von Sachsen:</u> informatische Bildung: Recherche in digitalen Medien, Nachschlagewerke</p> <p>Kl. 6 WB 3: Welthafen Rotterdam: <u>Kennen von Rotterdam als einen der größten Häfen der Welt,</u> Arbeit mit thematischen Karten mittels traditioneller und digitaler Medien informatische Bildung: Beschaffung aktueller Daten aus digitalen Medien</p> <p>Kl. 7 LB 3: Beispiele der Raumnutzung in Afrika: <u>Kennen der Besonderheiten der Entwicklung Südafrikas:</u> Medienbildung: Nutzen verschiedener traditioneller und digitaler Informationsquellen</p> <p>Kl. 8 LB 3: Beispiele der Raumnutzung des Doppelkontinents: <u>Kennen der USA als Wirtschaftsmacht</u> Standortbedingungen, Standortanforderungen, informatische Bildung: Informationsbeschaffung mit Hilfe digitaler Medien</p> <p>Kl. 9 LB 2: Bevölkerung: <u>Kennen der Bevölkerungsverteilung der Erde</u> Anzahl, Dichtegebiete, Ursachen Satellitenbilder, informatische Bildung: Informationsbeschaffung mit Hilfe traditioneller und digitaler Medien</p> <p>Kl. 9 WB 2: Golfregion: <u>Kennen der Erdölwirtschaft der Golfregion</u> OPEC, Öl als Machtinstrument informatische Bildung: Informationsbeschaffung aus traditionellen und digitalen Medien</p> <p>Kl: 10 LB 2: Der heimatliche Kulturraum im System globaler wirtschafts- und sozialräumlicher Entwicklungen <u>Sich positionieren zu Vorteilen und Gefahren der Globalisierung für den Heimatraum:</u> informatische Bildung: Recherche mit Hilfe traditioneller und digitaler Medien, „Vernetzte Welt“ – Internet als Datenautobahn digitale Medien, Just-in-time – nachfrageorientierte Produktion</p> <p>Kl. 10 WB 3: Rund um die Bevölkerung Sachsens: <u>Übertragen der Kenntnisse zum Bevölkerungsdiagramm auf die Bevölkerung Sachsens.</u> Beschaffung aktueller Daten mit Hilfe traditioneller und digitaler Medien</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel Diercke Weltatlas digital oder interaktive Karten</p> <p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel Google Earth/Maps Diercke Weltatlas digital Interaktive Karten</p>
--	--	---	--

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

<p><u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u></p>	<p>2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3. Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p>	<p>KI 10 LB 2 Der heimatische Kulturraum im System globaler wirtschafts- und sozialräumlicher Entwicklungen <u>Sich positionieren zu Vorteilen und Gefahren der Globalisierung für den Heimatraum:</u> Recherche mit Hilfe traditioneller und digitaler Medien, „Vernetzte Welt“ – Internet als Datenautobahn digitale Medien, Just-in-time – nachfrageorientierte Produktion <i>kooperative digitale Lösungen anwenden</i></p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel z.B. oncoo.de oder zumpad oder padlet</p>
<p><u>3 Produzieren und Präsentieren</u></p>	<p>3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</p>	<p>KI. 7 WB 1: Kenia: Gestalten einer Raumanalyse zu Chancen und Gefahren des Tourismus für die Entwicklung des Landes natürliche Bedingungen, Wirtschaftssektoren, Tourismus als Wirtschaftsfaktor soziale und wirtschaftliche Folgen Medienbildung: Präsentation von Räumen mittels traditioneller und digitaler Medien</p> <p>KI. 9 LB 4: Leben in der Einen Welt: Anwenden geographischer Kenntnisse zur Darstellung von Disparitäten zwischen Industrie- und Entwicklungsländern Medienbildung: Nutzung aktueller Daten aus traditionellen und digitalen Medien: <i>Digitale Präsentation erstellen</i></p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel z.B. zumpad oder padlet</p>
<p><u>4 Schützen und sicheres Agieren</u></p>	<p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen</p>		
<p><u>5 Problemlösen und Handeln</u></p>	<p>5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren</p>		<p>GOOGLE EXPEDITIONS AR</p>
<p><u>6 Analysieren und Reflektieren</u></p>	<p>6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3. Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen</p>	<p>KI. 7 LB 1: Afrika im Überblick Kennen von Einflüssen traditioneller und digitaler Medien bei der Ausprägung von Vorstellungen über das Leben der Menschen in Afrika: Bildergalerie, Bücher, Internet: Medienbildung: Raumwahrnehmung → Kritisch aktuelle Informationen über Afrika untersuchen</p> <p>KI. 8 LB 2: Der Doppelkontinent Amerika: Sich positionieren zu Einflüssen der amerikanischen Lebensweise in unserem Alltag Medienbildung: Einsatz digitaler Medien</p>	<p>Infokabinett oder Tablets</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>→ Reflektierter Umgang mit Einflüssen aus Amerika, die u.a. über digitale Medien verbreitet werden</p> <p>Kl. 9 LB 1: Asien im Überblick: <u>Einblick gewinnen in traditionsbewusste und moderne Lebensweisen Asiens und deren Widerspiegelung in Medien</u></p> <p>→ Untersuchung der medialen Wirkung von digitalen Informationen auf unser Verständnis über den Raum</p> <p>Kl. 10 WB 4: Rund um Klimaveränderungen: <u>Beurteilen von Merkmalszusammenhängen auf Erscheinungsformen klimatischer Veränderungen</u>, Auswirkungen menschlichen Handelns Differenzierung der Folgen: Medienbildung: Nutzung und Bewertung aktueller Daten mit Hilfe traditioneller und digitaler Medien</p>	<p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>Augmented reality Apps Klimasimulationen</p>
--	--	--	--

Medienbildungsmatrix

Fach: Ethik

Kompetenzbereich Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Medieneinsatz
<p><u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u></p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen/ können ...</p> <p>1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen</p>	<p>Lehrplan:</p> <p>Klasse: Lernbereich (LB)/Wahlbereich (WB) Nr.: Bezeichnung des Lernbereiches <u>Lernziele und -inhalte</u></p> <p>Kl. 6: Lernbereich 2: Judentum: <u>Einblick gewinnen in jüdisches Leben in Israel in der Zeit mediale Darstellungen nutzen:</u> Videosequenzen, Zeitzeugengespräche, Exkursionen Einsatz von traditionellen und digitalen Dokumentationen, Recherche</p> <p>Kl. 6 LB 3 Der Mensch und seine Verantwortung für seine Mitmenschen: <u>Einblick gewinnen in die Arbeit von Hilfsorganisationen</u>, Besuch einer Sozialeinrichtung, Nutzung von Medien</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 3: Globalisierung – Armut und Reichtum: <u>Einblick gewinnen in die globale Verantwortung der Industrienationen</u> Internetrecherche</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>bereits vorhanden: Lernsoftware Religiopolis</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		Kl. 8 WB 2: Jerusalem – Stadt der drei monotheistischen Weltreligionen: <u>Beurteilen der aktuellen politischen Situation Jerusalems</u> Beispiele aus aktuellen Medien	
<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u>	2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	Kl. 6: Lernbereich 1: Wahrnehmung und Wahrheit: <u>Beurteilen des eigenen Umgangs mit Wahrheit und Lüge:</u> Zuverlässigkeit von Quellen, Umgang mit Fake News Kl. 7 WB 2 Mit offenen Augen die Welt betrachten: <u>Gestalten einer Dokumentation zum Thema Armut und Reichtum</u> Untersuchung am Wohnort, Material aus Zeitungen und Zeitschriften, Texte, Bilder, Karikaturen, Grafiken, TV-Sendungen, Fotoausstellung Nutzung traditioneller und digitaler Medien Kl. 10: Wahlbereich 3: Technik – Segen oder Fluch? <u>Übertragen der Auswirkungen moderner Techniken auf das individuelle und gesellschaftliche Leben</u> Auswirkungen moderner Informations- und Kommunikationstechnik	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel z.B. oncoo.de oder zumpad oder padlet
<u>3 Produzieren und Präsentieren</u>	3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	Kl. 7 WB 2 Mit offenen Augen die Welt betrachten: <u>Gestalten einer Dokumentation zum Thema Armut und Reichtum</u> Untersuchung am Wohnort, Material aus Zeitungen und Zeitschriften, Texte, Bilder, Karikaturen, Grafiken, TV-Sendungen, Fotoausstellung Nutzung traditioneller und digitaler Medien Kl. 8 WB 1: Mein Lebenstraum: <u>Gestalten von eigenen Zukunftsvisionen</u> Wünsche, Träume, Ziele, Irrglauben, Gefahren; Menschen, die Orientierungshilfe geben können; Mein Vorbild – ein Star? Warum wird jemand zum Star?; Bedeutung für das eigene Leben; Befragungen, Interviews, Recherchen zu Stars und Idolen, Collage; Einbeziehen von Themen zur nachhaltigen Entwicklung: Medienbildung Kl. 9 LB 3: Der Umgang mit Medien und die Macht der Bilder: <u>Gestalten einer Medienproduktion und -präsentation unter Berücksichtigung ausgewählter ethischer und rechtlicher Aspekte:</u> Nachrichtenzusammenschnitt, Hörspiel, Schülerzeitung, Video, Nutzen digitaler Medien Medien mit Altersbeschränkung, indizierte Inhalt, Schutz der Privatsphäre, üble Nachrede GG, Art. 2; StGB, § 86 und § 86a Expertenbefragung Jugendschutz	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel z.B. zumpad oder padlet
<u>4 Schützen und sicheres Agieren</u>	4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Kl. 9 LB 3: Der Umgang mit Medien und die Macht der Bilder: <u>Beurteilen der Wirkung von Medien auf das Individuum und die Gesellschaft:</u> Medien als Wirtschaftsfaktor, Verlage und Vertriebswege, Profit, Einschaltquote	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

	<p>4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen</p>	<p>Pressefreiheit, öffentliche Meinungsbildung, Unterschied zwischen öffentlich-rechtlichen und privaten Medien Formen des kritischen und unkritischen Umganges mit Medien hinsichtlich der Funktionen Information, Bildung, Unterhaltung, Kommunikation</p>	
<p><u>5 Problemlösen und Handeln</u></p>	<p>5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren</p>		
<p><u>6 Analysieren und Reflektieren</u></p>	<p>6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3. Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen</p>	<p>Kl. 6: LB 3: Der Mensch und seine Verantwortung für seine Mitmenschen, Rolle der Medien: Information aus zweiter Hand, Informationsauswahl, Desinformation Eigendynamik sozialer Netzwerke <u>Beurteilen fremdenfeindlicher Verhaltensweisen:</u> wirtschaftliche Hintergründe, mediale Einflüsse, Einbeziehen von Darstellungen in digitalen und traditionellen Medien, Besprechen von Fallbeispielen Rollenspiel: Sozialkompetenz, Werteorientierung, Medienbildung</p> <p>Kl. 8 LB 2 Islam: <u>Beurteilen medialer Darstellungen des Islam:</u> historische Quellen, aktuelle Meldungen aus den traditionellen und digitalen Medien Umgang mit Stereotypen und Islamfeindlichkeit: Medienbildung</p> <p>Kl. 8 LB 3: Religiöse Sondergemeinschaften und Okkultismus: <u>Sich positionieren zu okkulten Praktiken:</u> Darstellung in den Massenmedien, Vermarktung: Medienbildung</p> <p>Kl. 9 LB 3: Der Umgang mit Medien und die Macht der Bilder: <u>Beurteilen der Wirkung von Medien auf das Individuum und die Gesellschaft:</u> Medien als Wirtschaftsfaktor, Verlage und Vertriebswege, Profit, Einschaltquote Pressefreiheit, öffentliche Meinungsbildung, Unterschied zwischen öffentlich-rechtlichen und privaten Medien Formen des kritischen und unkritischen Umganges mit Medien hinsichtlich der Funktionen Information, Bildung, Unterhaltung, Kommunikation Werbung für Alkohol und Tabak Desinformation, Propaganda, Demagogie</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

		<p>Kriegsberichterstattung, gewalttätige Szenen Gruppenarbeit, Gruppenpuzzle, Besuch in einer Redaktion, regionale TV-Sender, vergleichende Zeitungsschau</p> <p>Kl. 9 WB 1: Wa(h)re Liebe: <u>Sich positionieren zur Darstellung des menschlichen Körpers in den Medien:</u> Werbung, Serien, Unterhaltungssendungen, Printmedien, Internet, Fernsehen analysieren Werbestrategien und Intentionen hinterfragen</p> <p>Kl. 10 LB 1: Gewissen und Verantwortung: <u>Kennen der Verantwortung des Menschen in Wissenschaft und Technik:</u> Medienethik: Information, Desinformation, Selbstdarstellung in Talkshows, Voyeurismus, Werbung</p>	
--	--	---	--

Medienbildungsmatrix

Fach: Englisch

Entwickeln von Kompetenzen zum Erwerb und Gebrauch einer Fremdsprache und Entwickeln sprachlicher Kompetenz

Klassenstufen 5/6: Entwickeln sprachlicher Kompetenzen: Leseverstehen und Umgang mit Texten:

Die Schüler können

- altersangemessene, verschiedenartige Textsorten traditioneller und digitaler Medien selbstständig lesen, die aus ihrer persönlichen Erfahrungswelt und ihren Neigungen basieren.

Klassenstufen 5/6: Medienkompetenz

Die Schüler können

- englischsprachige multimediale Lernmittel unter Anleitung nutzen,
- einfache Visualisierungstechniken anwenden,
- einfache Sachverhalte und Arbeitsergebnisse mit traditionellen und modernen Präsentationsmedien dokumentieren und präsentieren.

Klassenstufe 5/6: Methodenkompetenz

Die Schüler können Aussprache und Bedeutung von Wortschatz traditionell und digital nachschlagen,

Klassenstufe 7/8: Entwickeln sprachlicher Kompetenz:

Die Schüler

- können kurze, vorbereitete Präsentationen zu einem vertrauten Thema unter Nutzung traditioneller und digitaler Medien verständlich vortragen,
- kennen verschiedenartige traditionelle und digitale Textsorten und können sie auf ihren Gebrauchswert hin prüfen und zunehmend selbstständig nutzen.

Klassenstufen 7/8: Medienkompetenz

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

Die Schüler können

- multimediale Lernmittel und Lernhilfen selbstständig nutzen,
 - elektronische Kommunikationsmittel effektiv nutzen
 - im Internet recherchieren und diese gewonnenen Informationen mit Hilfestellungen kritisch auswerten,
 - Sachverhalte und Arbeitsergebnisse mit traditionellen und digitalen Präsentationsmedien dokumentieren und präsentieren.
- verschiedene Visualisierungstechniken anwenden,
- Sachverhalte und Arbeitsergebnisse mit traditionellen und digitalen Präsentationsmedien dokumentieren und präsentieren.

Klassenstufen 7/8: Methodenkompetenz

Die Schüler

- nutzen traditionelle und digitale Medien zum Erschließen von Wortschatz und grammatischen Sachverhalten

Klassenstufen HS 7/8/9: Entwickeln sprachlicher Kompetenz

Die Schüler können

- kurze, vorbereitete Präsentationen zu einem vertrauten Thema unter Nutzung traditioneller und digitaler Medien vortragen

Klassenstufen HS 7/8/9: Medienkompetenz

Die Schüler können

- multimediale Lernmittel und computergestützte Lernhilfen nutzen,
- einfache Sachverhalte und Arbeitsergebnisse mit traditionellen und modernen Präsentationsmedien dokumentieren und präsentieren,
- das medienspezifische englische Vokabular verstehen und verarbeiten,
- im Internet Informationen beschaffen recherchieren und diese gewonnenen Informationen mit Hilfestellungen kritisch auswerten.

Klassenstufen HS 7/8/9: Methodenkompetenz

Die Schüler

- nutzen traditionelle und digitale Nachschlagewerke zu Wortschatz und Grammatik sowie Lernhilfen

Klassenstufe 9/10: Entwickeln sprachlicher Kompetenz:

Die Schüler

- können nach intensiver Hörerfahrung mit traditionelle und digitalen Medienarten Texte global verstehen und gezielt Detailinformationen entnehmen,
- können vorbereitete komplexe Sachverhalte und Arbeitsergebnisse unter Zuhilfenahme traditioneller und digitaler Medien präsentieren und dabei Grafiken, Tabelle, Diagramme, Collagen usw. verständlich erläutern,
- können aus komplexeren traditionellen und digitalen Texten und Textensembles je nach Intention Inhalte und Informationen global (skimming), selektiv (scanning) oder im Detail entnehmen

Klassenstufen 9/10: Medienkompetenz

Die Schüler können

- multimediale Lernmittel zur Übung und Festigung von Aussprache, Wortschatz, Strukturen und Formen sowie zur Schulung des Hör- und Leseverstehens ohne Anleitung verwenden,
- verfügen über Techniken der Nutzung englischsprachiger Quellen in gedruckter und elektronischer Form zur Informationsgewinnung
- können Informationen, Sachverhalte und Arbeitsergebnisse unter Einbeziehung neuer moderner Medien aufbereiten, kritisch bewerten, darstellen, präsentieren und weitergeben.

Klassenstufe 9/10: Methodenkompetenz

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

Die Schüler

- können traditionelle und digitale Nachschlagewerke selbstständig benutzen,

Kompetenzbereich Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Medieneinsatz
<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u>	1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	Klasse Bezeichnung des Lernbereiches <u>Lernziele und -inhalte</u> KI 5/6 Lernbereich: Me as a consumer: <u>zur inhaltlichen Erschließung von Werbematerial</u> KI 5/6: Lernbereich: Education and work: <u>Einblick gewinnen in das Alltagsleben von Schülern an Schulen im englischsprachigen Raum: Websites</u> KI. 5/6 Lernbereich: Media and arts: <u>Einblick gewinnen in Medienangebote und den Umgang mit Medien in englischsprachigen Ländern: Print- und digitale Medien</u> KI. 7/8: Lernbereich: Me and others: <u>Kennen und Beherrschen sprachlicher Mittel zum Einholen von Informationen über Jugendliche anderer Länder: online gaming, social networks</u> KI. HS 7/8/9: <u>Einblick gewinnen in Interessen gleichaltriger Jugendlicher anderer Länder: online gaming, social networks</u> KI. 7/8 + KI. HS 7/8/9: Lernbereich: Media and arts: <u>Einblick gewinnen in englischsprachige Sendungen für Jugendliche: Videoclips, Explainities, Serien, News</u> <u>Sich positionieren</u> <u>- zum Einfluss von Medien auf den Menschen: Fake News, Umfrage über Nutzung traditioneller und digitaler Medien</u> KI. 7/8/9 HS: My world: <u>Anwenden sprachlicher Mittel zur Orientierung in einer fremden Umgebung: Nutzen von Medien zum Suchen von Informationen</u>	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel Digitale Wörterbücher Zahlreiche Apps zum Üben und Anwenden Digitale Unterrichtsassistenten mit digitalisiertem Lehrbuchmaterial Lautsprecher/Kopfhörer für individuelle Hörübungen Bluetooth Lautsprecher
<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u>	2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3. Kooperieren	KI. 7/8 + HS 7/8/9: Lernbereich: Hobbies and leisure: <u>Einblick gewinnen in persönlichkeitsbildende Aspekte unterschiedlicher Formen der Freizeitgestaltung,</u>	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

	<p>2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p>	<p><u>Kennen und Beherrschen sprachlicher Mittel zur Nutzung von Medien</u></p> <p>Kl. 9/10: Lernbereich: My world: <u>Sich positionieren zu Werten, Rechten und Pflichten als aktiv gestaltendes Mitglied der Gesellschaft:</u> (multi-) mediale Präsentation</p>	<p>z.B. oncoo.de oder zumpad oder padlet</p>
<p><u>3 Produzieren und Präsentieren</u></p>	<p>3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</p>	<p>Kl. 5/6: Lernbereich Education and work: <u>Kennen und Beherrschen sprachlicher Mittel zur Darstellung der eigenen Schule:</u> Präsentation der Schule</p> <p>Kl. 5/6: Lernbereich: Media and arts: <u>Anwenden sprachlicher Mittel in Bezug auf:</u> Gestaltung eines Comics, Tutorials, Interviews, einer TV-Sendung, Präsentation des Lieblingskünstlers - individuelle Mediennutzung</p> <p>Kl. 7/8/9 HS: My world: <u>Sich positionieren zu Angeboten und Perspektiven für Jugendliche in ihrer unmittelbaren Umgebung:</u> differenzierte Förderung: Gestalten einer multimedialen Präsentation</p> <p>Kl. 9/10: Lernbereich: Me and others: <u>Gestalten einer multimedialen Präsentation zu unterschiedlichen Jugendkulturen</u></p> <p>Kl. 9/10: Lernbereich: Media and arts <u>Kennen und Beherrschen sprachlicher Mittel zum Analysieren von audiovisuellen und visuellen Werbematerial, Gestalten von Werbematerial</u></p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel z.B. zumpad oder padlet</p>
<p><u>4 Schützen und sicheres Agieren</u></p>	<p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen</p>	<p>Kl. 5/6 Lernbereich: Life on earth: <u>Anwenden sprachlicher Mittel auf Herkunft und Lebensbedingungen von Tieren:</u> virtueller Zoobesuch in englischer Sprache, Nutzen von Aufnahmetechniken (Erstellen eines Audioguides)</p> <p>Kl. 7/8 + Kl. HS 7/8/9: Lernbereich: Media and arts <u>Sich positionieren</u> - zum Einfluss von Medien auf den Menschen: Fake News Umfrage über Nutzung traditioneller und digitaler Medien</p> <p>Kl. HS 7/8/9: Lernbereich: Media and arts: <u>Kennen und Beherrschen sprachlicher Mittel zu Computer und Internet:</u> Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>
<p><u>5 Problemlösen und Handeln</u></p>	<p>5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</p>	<p>Kl. 5/6: Wahlbereich: Medien entdecken <u>Einblick gewinnen in das Arbeiten mit Lernprogrammen</u> <u>Fachwortschatz Computer</u></p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

	<p>5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren</p>	<p><u>Kennen und Beherrschen des Umganges mit Lernsoftware</u></p> <p>Kl. 7/8/9 HS: Education and work: <u>Anwenden sprachlicher Mittel auf einfache (Online-) Bewerbungen</u></p> <p>Kl. 9/10: Lernbereich: Education and work: <u>Sich positionieren zu einer sich verändernden Arbeitswelt: Digitalisierung der Arbeitswelt</u></p> <p>Kl. 9/10: Wahlbereich: Medien entdecken <u>Gestalten von Unterrichtsmaterialien:</u> E-learning Webquests, Web-Units Übungsmaterial für Schüler anderer Klassen Präsentationen</p>	
<p><u>6 Analysieren und Reflektieren</u></p>	<p>6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3. Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen</p>	<p>Kl. 5/6: Lernbereich: Me as a consumer: <u>Einblick gewinnen in das Konsumverhalten heute und früher: village shop vs. Online shopping</u></p> <p>Kl. 5/6: Lernbereich: Media and arts: <u>Sich positionieren zur individuellen Mediennutzung</u></p> <p>Kl. 7/8 + HS 7/8/9: Wahlbereich: Medien entdecken <u>Anwenden von Sprachwissen auf den Umgang mit Medien:</u> Computerspiele kritisch bewerten, social media, Newsletter, Webquests, Web-Units, E-learning, Diskussionsforen, Präsentationen</p> <p>Kl. 7/8/9 HS: Life on earth: <u>Sich positionieren zu Zukunftsprognosen in den Medien und im persönlichen Umfeld</u></p> <p>Kl. 7/8/9 HS: Me as a consumer: <u>Beurteilen verschiedener Einkaufsmöglichkeiten: Versand, Second-hand.shops, online-shopping, Auktionen</u></p> <p>Kl. 9/10: Lernbereich: Media and arts <u>Anwenden sprachlicher Mittel zur Darstellung des Einflusses von Medien auf persönliche Lebenskonzepte</u></p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

Medienbildungsmatrix
Fach: 2. Fremdsprache

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

Kompetenzbereich Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler kennen/ können ...	Inhalte/ Methoden Klasse: Lernbereich Nr./Wahlbereich Nr.: Bezeichnung des Lernbereiches <u>Lernziele und -inhalte</u>	Medieneinsatz
1 <u>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u>	1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	<p>Kl. 6/7: Lernbereich 2: Wohnen <u>Übertragen elementaren sprachlichen Wissens zum Thema „Wohnen“:</u> Arbeit mit traditionellen und digitalen Medien: Präsentation</p> <p>Kl. 6/7: Lernbereich 3: Freizeit <u>Übertragen elementaren sprachlichen Wissens zum Thema „Freizeit“ auf Aussagen zu:</u> Aktivitäten in den Bereichen Kunst, Sport, Musik, Film, Literatur, Natur, Medien</p> <p>Kl. 6/7: Lernbereich 3: Freizeit <u>Kennen typischer Freizeitmöglichkeiten in den Zielsprachenländern:</u> authentische Online-Angebote ausgewählter Kinder- und Jugendmedien</p> <p>Kl. 6/7: Lernbereich 5: Reisen <u>Kennen ausgewählter Aspekte des Reiselandes</u> Einbeziehen authentischer traditioneller und digitaler Medien (ausgewählte Webseiten, Broschüren, Flyer)</p> <p>Kl. 6/7: Wahlbereich 1: Sprache in der modernen Konsum- und Medienwelt: <u>Einblick gewinnen in die Verwendung der Fremdsprache im Alltag in traditionellen und digitalen Medien</u></p> <p>Kl. 8/9: Wohnen: <u>Übertragen sprachlichen Wissens zum Thema „Wohnen“ Beschreibung des eigenen Wohnortes und dessen unmittelbarer Umgebung</u> Arbeit mit traditionellen und digitalen Medien für Recherche und Lernprodukt: für oder gegen etwas sein, seine Meinung sagen und begründen, nach einem Grund fragen und darauf antworten Nutzung von traditionellen und digitalen Medien</p> <p>Kl. 8/9: Wahlbereich 1: Fremdsprachige Hits in den Charts <u>Kennen aktueller Musikrichtungen und Interpreten</u> Sammeln von aktuellen Musikbeispielen und Videoclips aus den unter Nutzung traditioneller und digitaler Medien</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 4: Reisen <u>Gestalten eines Projektes zum Thema „Reisen“ mit verschiedenen Medien:</u> Einbeziehen digitaler Medien für Recherche und Präsentation</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel Digitale Wörterbücher Zahlreiche Apps zum Üben und Anwenden</p> <p>Digitale Unterrichtsassistenten mit digitalisiertem Lehrbuchmaterial</p> <p>Lautsprecher/Kopfhörer für individuelle Hörübungen</p> <p>Bluetooth Lautsprecher</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 10: Wahlbereich 2: Wir über uns <u>Beherrschen komplexen sprachlichen Wissens zur Vorstellung der eigenen Person, der Lerngruppe und der Schule</u> <u>Gestalten einer Präsentation</u>: Einbeziehen traditioneller und digitaler Medien für Recherche und Präsentation Poster, Prospekt, Videoclip, Präsentationssoftware</p>	
<p><u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u></p>	<p>2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3. Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p>	<p>Kl. 8/9: Lernbereich 3: Freizeit: <u>Übertragen sprachlichen Wissens zum Thema „Freizeitgestaltung“</u>, <u>Sich positionieren zu unterschiedlichen Freizeitaktivitäten unter Einbeziehung verschiedener Medien</u>: für oder gegen etwas sein, seine Meinung sagen und begründen, nach einem Grund fragen und darauf antworten, Nutzung von traditionellen und digitalen Medien</p> <p>Kl. 8/9: Lernbereich 5: Reisen <u>Beschaffung einer Unterkunft</u> <u>Einbeziehen digitaler Medien</u> <u>Schreiben eines offiziellen Briefes, E-Mail, Telefonieren</u></p> <p>Kl. 10: Entwickeln der Fähigkeit zur Anwendung fachbezogener Strategien zum Erwerb und Gebrauch einer Fremdsprache Die Schüler organisieren eigenständiges und teamorientiertes Lernen unter Nutzung traditioneller und digitaler Medien</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 2: Freizeit <u>Sich positionieren zu Freizeitaktivitäten</u> Umfrage, Einbeziehen digitaler Medien</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel z.B. oncoo.de oder zumpad oder padlet</p>
<p><u>3 Produzieren und Präsentieren</u></p>	<p>3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</p>	<p>Kl. 6/7: Lernbereich 2: Wohnen <u>Übertragen elementaren sprachlichen Wissens zum Thema „Wohnen“</u>: Arbeit mit traditionellen und digitalen Medien: Präsentation</p> <p>Kl. 6/7: Lernbereich 3: Freizeit <u>Übertragen elementaren sprachlichen Wissens zum Thema „Freizeit“ auf Aussagen zu</u>: Präsentieren eigener Freizeitbeschäftigungen Arbeit mit traditionellen und digitalen Medien</p> <p>Kl. 6/7: Lernbereich 4: Lern- und Arbeitswelt: <u>Übertragen elementaren sprachlichen Wissens zum Thema „Tagesablauf“</u>: traditionelle und digitale Medien (Flyer, Broschüre, Website)</p> <p>Kl. 8/9: Wohnen: <u>Übertragen sprachlichen Wissens zum Thema „Wohnen“</u> <u>Beschreibung des eigenen Wohnortes und dessen unmittelbarer Umgebung</u> Arbeit mit traditionellen und digitalen Medien für Recherche und Lernprodukt</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel z.B. zumpad oder padlet</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 8/9: Lernbereich 6: Feste und Feiertage <u>Kennen elementaren sprachlichen Wissens zum Thema „Traditionen“</u>: Gestaltung eines Kalenders Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien</p> <p>Kl. 8/9: Wahlbereich 1: Fremdsprachige Hits in den Charts <u>Kennen aktueller Musikrichtungen und Interpreten</u>: Präsentation zu Interpreten und deren Musik Einbeziehen digitaler und traditioneller Medien</p> <p>Kl. 8/9: Wahlbereich 3: Präsentation der Heimatstadt/-region <u>Übertragen fremdsprachlichen Wissens zum Thema „Heimatstadt/-region“</u>: Nutzung geeigneter traditioneller und digitaler Medien für Recherche und Präsentation</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 4: Reisen <u>Gestalten eines Projektes zum Thema „Reisen“ mit verschiedenen Medien</u>: Einbeziehen digitaler Medien für Recherche und Präsentation</p> <p>Kl. 10: Wahlbereich 2: Wir über uns <u>Beherrschen komplexen sprachlichen Wissens zur Vorstellung der eigenen Person, der Lerngruppe und der Schule</u> <u>Gestalten einer Präsentation</u>: Einbeziehen traditioneller und digitaler Medien für Recherche und Präsentation Poster, Prospekt, Videoclip, Präsentationssoftware</p> <p>Kl. 10: Wahlbereich 3: Menschen, die man kennen sollte: <u>Anwenden sprachlichen Wissens zu Leben und Schaffen berühmter Persönlichkeiten</u>: <u>Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien</u> Sammeln und Auswerten von Informationen Videoclip, Interview, szenisches Gestalten, Collage Präsentieren mit traditionellen und digitalen Medien</p>	
<u>4 Schützen und sicheres Agieren</u>	<p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren</p> <p>4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen</p> <p>4.3 Gesundheit schützen</p> <p>4.4 Natur und Umwelt schützen</p>		<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>
<u>5 Problemlösen und Handeln</u>	<p>5.1 Technische Probleme lösen</p> <p>5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</p>	<p>Kl. 5/6: Wahlbereich Medien entdecken: <u>Einblick gewinnen in das Arbeiten mit Lernprogrammen</u>; <u>Kennen und Beherrschen des Umganges mit Lernsoftware</u>: Fachwortschatz Computer</p>	<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

	5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	Kl. 8/9: Lernbereich 6: Feste und Feiertage <u>Kennen elementaren sprachlichen Wissens zum Thema „Traditionen“</u> ; Gestaltung eines Kalenders Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien Kl. 10: Wahlbereich 2: Wir über uns <u>Beherrschen komplexen sprachlichen Wissens zur Vorstellung der eigenen Person, der Lerngruppe und der Schule</u> Gestalten einer Präsentation: Einbeziehen traditioneller und digitaler Medien für Recherche und Präsentation Poster, Prospekt, Videoclip, Präsentationssoftware	
<u>6 Analysieren und Reflektieren</u>	6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3. Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	Kl. 10: Lernbereich 1: Familie und Freunde <u>Sich positionieren zu Aspekten im Alltagsleben der Jugend und zum Einfluss von Medien auf den Alltag</u> ; Rolle von sozialen Netzwerken und anderen Medien in der Gesellschaft und im privaten Bereich	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel

Medienbildungsmatrix

Fach: Chemie

Kompetenzbereich Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler kennen/ können ...	Inhalte/ Methoden Klasse: Lernbereich Nr./Wahlbereich Nr.: Bezeichnung des Lernbereiches <u>Lernziele und -inhalte</u>	Medieneinsatz
<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u>	1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	HS + RS Kl. 8: Lernbereich 1: Stoffe, die uns umgeben: Einblick gewinnen in die Bedeutung der Chemie im alltäglichen Leben : Nutzung digitaler Medien, Softwareapplikationen, Videosequenzen HS + RS Kl. 8: Lernbereich 1: Stoffe, die uns umgeben: Anwenden der Kenntnisse über Wasser als lebensnotwendigen Stoff Recherchen in digitalen und traditionellen Medien HS + RS Kl. 8: Lernbereich 2: Untersuchen von Stoffen: Kennen von Methoden zur Sicherung experimenteller Arbeitsergebnisse Nutzung von traditionellen und digitalen Medien HS Kl. 8: Lernbereich 3: Stoffe wandeln sich um: Bedeutung einiger Metalloxide in Haushalt, Technik und Umwelt ,	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel Zahlreiche Apps zum Üben und Anwenden Digitale Unterrichtsassistenten mit digitalisiertem Lehrbuchmaterial Bluetooth Kopfhörer

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Recherchen in digitalen und traditionellen Medien, Auswerten von statistischem Material <u>RS Kl. 8: Bedeutung einiger Metalloxide in Haushalt, Technik und Umwelt, auch unter Nutzung des Computers oder mobiler digitaler Endgeräte</u>: Auswerten statistischen Materials</p> <p>HS + RS Kl. 8: Lernbereich 3: Stoffe wandeln sich um: <u>Redoxreaktionen in der Technik, auch unter Nutzung geeigneter Lernsoftware</u>: Nutzung digitaler Medien, Softwareapplikationen, Videokanäle, Internetrecherche</p> <p>HS 9: Lernbereich 4: Chemische Verbindungen als Werkstoffe: <u>Sich positionieren zur Entsorgung und Wiederverwendung von Kunststoffabfällen</u>: Recherche in verschiedenen digitalen und traditionellen Medien</p>	
<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u>	<p>2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3. Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p>		
<u>3 Produzieren und Präsentieren</u>	<p>3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</p>	<p>HS Kl. 8: Lernbereich 3: Stoffe wandeln sich um <u>Gestalten einer Präsentation zu Möglichkeiten der Luft- und Wasserreinhaltung</u>: Nutzung von traditionellen und digitalen Medien für Recherche und die Erstellung des Lernprodukts RS Kl. 8: <u>Gestalten einer Präsentation zu Fragen der Luft- und Wasserreinhaltung</u>: Nutzung digitaler und traditioneller Medien für Recherchen und die Erstellung einer Präsentation</p> <p>HS + RS Kl. 9: Lernbereich 4: Chemische Verbindungen als Werkstoffe: <u>Kennen der Kunststoffe als Werkstoffe nach Maß Erstellen einer Präsentation</u> Nutzung digitaler und traditioneller Medien</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel z.B. zumpad oder padlet</p>
<u>4 Schützen und sicheres Agieren</u>	<p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen</p>	<p>RS Kl. 8: Lernbereich 3: Stoffe wandeln sich um: <u>Bedeutung einiger Metalloxide in Haushalt, Technik und Umwelt, auch unter Nutzung des Computers oder mobiler digitaler Endgeräte</u>: Auswerten statistischen Materials</p> <p>RS Kl. 9: Lernbereich 4: Chemische Verbindungen als Werkstoffe: <u>Sich positionieren zur Entsorgung und Wiederverwendung von Kunststoffabfällen unter Nutzung von digitalen Medien</u>: Diskussion zu Möglichkeiten des Recyclings</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		RS Kl. 9: Wahlbereich 2: Kraftstoffe: <u>Sich positionieren zum Zusammenhang zwischen Verbrauch, Fahrverhalten und Umweltbelastung:</u> Informationen verschiedener, divergierender Medienbeiträge	
<u>5 Problemlösen und Handeln</u>	5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	<p>HS + RS Kl. 8: Lernbereich 1: Stoffe, die uns umgeben: <u>experimentelles Untersuchen und Beschreiben von Eigenschaften:</u> Nutzung digitaler Werkzeuge zur Messwertaufzeichnung</p> <p>HS + RS Kl. 8: Lernbereich 3: Stoffe wandeln sich um: <u>Redoxreaktionen in der Technik, auch unter Nutzung geeigneter Lernsoftware:</u> Nutzung digitaler Medien, Softwareapplikationen, Videokanäle, Internetrecherche</p> <p>RS Kl. 8: Lernbereich 3: Stoffe wandeln sich: <u>Kenntnis eines Naturgesetzes – Gesetz der Erhaltung der Masse:</u> Nutzung digitaler Werkzeuge Zur Messwertaufzeichnung</p> <p>HS + RS Kl. 9: Lernbereich 1: Chemische Verbindungen im Alltag: <u>Kenntnis salzartiger Stoffe - Natriumchlorid ein Salz unter vielen:</u> experimentelles Prüfen (RS Untersuchen) der elektrischen Leitfähigkeit: Stromstärke-Sensor Nutzung digitaler Werkzeuge zur Messwertaufzeichnung <u>Kenntnis einiger im Haushalt vorkommender saurer Lösungen: experimentelles Nachweisen saurer Lösungen [RS + experimentelles Nachweisen der Wasserstoff-Ionen]:</u> Nutzung digitaler Werkzeuge zur Messwertaufzeichnung <u>Anwenden der Kenntnisse zur chemischen Reaktion auf die Reaktionen saurer Lösungen:</u> Stromstärke-Sensor Nutzung digitaler Werkzeuge zur Messwertaufzeichnung</p> <p>HS + RS Kl. 9: Lernbereich 2: Chemische Verbindungen als Rohstoffe und Energieträger: <u>Übertragen der Kenntnisse über chemische Reaktionen auf Oxidationsreaktionen der Kohlenwasserstoffe zur Energiebereitstellung:</u> Nutzung von Simulationssoftware</p> <p>HS + RS Kl. 9: Lernbereich 3: Experimentelles Unterscheiden von Stoffen: <u>Beherrschen experimenteller Tätigkeiten: Methodenkompetenz: beim Unterscheiden von wässrigen Lösungen [RS: beim Nachweisen von Teilchen und Analysieren von Stoffen]</u> Nutzung digitaler Werkzeuge zur Messwertaufzeichnung</p>	<p>Sonden</p> <p>PC und Lehrersoftware zur Steuerung der Messtechnik</p> <p>Kamera/Dokumentenkamera zur Visualisierung von Lehrereperimenten</p> <p>Beamer</p> <p>Augmented reality Apps</p>
<u>6 Analysieren und Reflektieren</u>	6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	HS + RS Kl. 9: Lernbereich 1: Chemische Verbindungen im Alltag: <u>Einblick gewinnen in die Vielfalt der chemischen Verbindungen im Alltag:</u>	

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

	6.3. Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	<p>Vorstellen handelsüblicher Haushaltchemikalien und deren Verwendung als Rohrreiniger, Konservierungsstoffe und Düngemittel kritisches Werten von Medienbeiträgen</p> <p>HS KI 9: Lernbereich 1: Chemische Verbindungen im Alltag: <u>Sich positionieren zu den Gefahren des Alkoholmissbrauches</u> Erkennen von Medieneinflüssen auf das eigene Verhalten und das von anderen</p> <p>RS Kl. 9: <u>Sich positionieren zur Verwendung von Ethanol im Alltag:</u> Einfluss von Medien auf das eigene Verhalten und auf das von anderen</p>	
--	---	--	--

Medienbildungsmatrix

Fach: Physik

Kompetenzbereich Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler kennen/ können ...	Inhalte/ Methoden Klasse: Lernbereich Nr./Wahlbereich Nr.: Bezeichnung des Lernbereiches <u>Lernziele und -inhalte</u>	Medieneinsatz
<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u>	1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	<p>Kl. 6: Lernbereich 3: Temperatur und der Zustand von Körpern: <u>Kennen der Aggregatzustandsänderungen:</u> Arbeiten mit Tabellen: Lernkompetenz: Informationsbeschaffung</p> <p>Kl. 6: Wahlbereich 2: Orientierung bei Tag und Nacht: <u>Beurteilen von Orientierungshilfen:</u> Lernkompetenz: Informationsbeschaffung und -auswertung</p> <p>Kl. 7: Wahlbereich 1, HS 7: Wahlbereich 3: Naturgewalten Blitz und Donner: <u>Einblick gewinnen in elektrische Vorgänge in der Erdatmosphäre:</u> Recherche in traditionellen und digitalen Medien</p> <p>HS KI. 8: Lernbereich 1: Leitungsvorgänge in Metallen: <u>Kennen des elektrischen Leitungsmodells für Metalle:</u> Anschaulichkeit durch traditionelle und digitale Modelle</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel Zahlreiche Apps zum Üben und Anwenden http://www.quivervision.com/education-coloring-packs/#sea-creatures</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 8 + HS 8: Lernbereich 3: Wärme und Wärmekraftmaschinen: <u>Anwenden der Kenntnisse auf Wärmekraftmaschinen:</u> Medienbildung: Informationsbeschaffung_und -verarbeitung</p> <p>Kl. 8: Wahlbereich 3: Physik an Kraftfahrzeugen <u>Einblick gewinnen in die Kraftfahrzeugtechnik:</u> Informationsbeschaffung und –verarbeitung unter Nutzung traditioneller und digitaler Medien</p> <p>HS Kl. 9: Wahlbereich 2: Wie die Bilder laufen lernten: <u>Einblick gewinnen in die Bilderzeugung bei Film und Fernsehen:</u> LCD-Flachbildschirm, OLED, Plasmabildschirm, weitere Technologien</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 2: Grundlagen der Informationsübertragung: <u>Einblick gewinnen in die Informationsspeicherung</u></p> <p>Kl. 10: Wahlbereich 2: Reise zu den Sternen <u>Einblick gewinnen in die Raumfahrt</u> Medienbildung: Recherchen mit Bewerten der Quellen</p>	<p>Star Walk 2, Sky Map, Sky View</p>
<p><u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u></p>	<p>2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3. Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p>	<p>Kl. 10: Lernbereich 2: Grundlagen der Informationsübertragung: <u>Beurteilen von Kommunikationsmöglichkeiten:</u> Bluetooth, W-LAN, Frequenzen und Wellenlängen bei Radio und Fernsehen Nachrichtenempfang; Mobiltelefon; Fernsteuerung; Modulation und Demodulation <u>Beherrschen von Grundlagen der Informationsübertragung durch Licht:</u> Telefon, Internet; Endoskopie; GlasfasernetzSimulation auf Computern oder digitalin Endgeräten</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel z.B. oncoo.de oder zumpad oder padlet</p>
<p><u>3 Produzieren und Präsentieren</u></p>	<p>3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</p>	<p>Kl. 6: Lernbereich 1: Licht und seine Eigenschaften: <u>Gestalten eines Projektes:</u> Sonnenuhr, Periskop, Kaleidoskop, Lochkamera, nach Anleitung auch als Hausarbeit möglich, Schülervortrag unter Nutzung traditioneller und digitaler Medien für Recherche und Präsentation</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 2: Energie, Umwelt, Mensch: (RS) <u>Sich positionieren zur Bedeutung der Energie für das Leben der Menschen, Gestalten eines Projektes / (HS) Kennen der Energie als Eigenschaft von Körpern</u> Bau eines Energiewandlers; Exkursion Präsentation auch unter Nutzung digitaler Medien</p> <p>Kl. 8 + HS 8: Lernbereich 3: Wärme und Wärmekraftmaschinen: <u>Gestalten eines Projektes:</u> Wärmedämmung; Kraftstoffeinsparung aktuelle Motorenentwicklung und ihre Folgen, Verbrennungsmotoren, Elektroantrieb, Hybridantrieb, Gas, Brennstoffzelle</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel z.B. zumpad oder padlet</p> <p>App: milabx (Kosten 230 €) Wissenschaftliches Arbeiten und Messungen (mit) ohne externem Messsensor Lautstärke, Lage, Geschwindigkeit, Zeit, (Luftdruck, Feuchtigkeit, Licht, UV)</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		Ressourcennutzung, öffentliche Verkehrsmittel, Carsharing, Platz im öffentlichen Raum Präsentation auch unter Nutzung digitaler Medien	
<u>4 Schützen und sicheres Agieren</u>	4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen	Kl. 9: Lernbereich 2: Kernumwandlungen – Nutzen und Gefahren: <u>Sich positionieren zu Nutzen und Gefahren von Kernprozessen:</u> Simulation auf Computern oder digitalen Endgeräten; Videokanäle	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel
<u>5 Problemlösen und Handeln</u>	5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	Kl. 9: Lernbereich 1: Leitungsvorgänge in Halbleitern: <u>Kennen der Leitungsvorgänge in dotierten Halbleitern:</u> Grundlage der Digitaltechnik, Erklärung mithilfe von traditionellen und digitalen Modellen HS Kl. 9: Lernbereich 1: Halbleiterbauelemente und ihre Anwendung: <u>Einblick gewinnen in das elektrische Leitungsmodell für Halbleiter:</u> Nutzung von traditionellen und digitalen Modellen Kl. 9: Lernbereich 3, HS Kl 9: Lernbereich 4: Kosmos, Erde und Mensch: <u>Beherrschen der Orientierung am Sternenhimmel:</u> Vergleich mit weiteren traditionellen und digitalen Orientierungshilfen, Kompass, analoge Uhr, Smartphone-Apps Kl. 9: Lernbereich 4: Bewegungen und ihre Ursachen: <u>Beurteilen von gleichmäßig beschleunigten Bewegungen:</u> Simulation auf Computern oder digitalen Endgeräten; Videoanalyse realer Bewegungsabläufe <u>Kennen mechanischer Schwingungen:</u> Simulation auf Computern oder digitalen Endgeräten; Musik HS Kl 9: Lernbereich 5: Bewegungen und ihre Ursachen: <u>Übertragen der Kenntnisse auf reale Bewegungsabläufe:</u> Simulation auf Computern oder digitalen Endgeräten; Videoanalyse Kl. 10: Lernbereich 4: Praktikum: <u>Gestalten von Schülerexperimenten:</u> Nutzen des Computers oder digitaler Endgeräte, Tabellenkalkulation	Augmented reality apps Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel App: Solar Walk Sky View Lite (Jig Space) Star Walk 2, Sky Map bzw. Sky View App: milabx (Kosten 230 €) Wissenschaftliches Arbeiten und Messungen (mit) ohne externem Messsensor Lautstärke, Lage, Geschwindigkeit, Zeit, (Luftdruck, Feuchtigkeit, Licht, UV)
<u>6 Analysieren und Reflektieren</u>	6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	HS 8: Wahlbereich 3: Kleine Wetterkunde: <u>Einblick gewinnen in die Physik der Atmosphäre:</u> Vergleich verschiedener digitaler und traditioneller Quellen	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel App: Earth Viewer

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

	<p>6.3. Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen</p>	<p>Kl. 9: Lernbereich 2: Kernumwandlungen – Nutzen und Gefahren: <u>Sich positionieren zu Nutzen und Gefahren von Kernprozessen:</u> Diskussion divergierender Positionen in traditionellen und digitalen Medien</p> <p>HS 9: Lernbereich 3: Kernumwandlungen – Nutzen und Gefahren: <u>Einblick gewinnen in die Kernphysik:</u> Computersimulation und –animation <u>Sich positionieren zu Anwendungen der Kernphysik:</u> Pro- und Kontra-Diskussion zum Thema Vergleich und Diskussion divergierender Positionen in traditionellen und digitalen Medien</p> <p>Kl. 9: Wahlbereich 1: Utopische Physik: <u>Sich positionieren zu physikalischen Sachverhalten in Science-Fiction-Literatur und Filmen:</u> physikbezogene utopische Ideen und deren Realitätsbezug in Vergangenheit und Gegenwart Erkennen und Bewerten von Medieneinflüssen</p>	
--	--	---	--

Medienbildungsmatrix

Fach: Mathematik

Kompetenzbereich Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler kennen/ können ...	Inhalte/ Methoden Klasse: Lernbereich Nr./Wahlbereich Nr.: Bezeichnung des Lernbereiches <u>Lernziele und -inhalte</u>	Medieneinsatz
<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u>	1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	<p>Kl. 5: Lernbereich 1: Natürliche Zahlen: <u>Beherrschen des Veranschaulichens, Schätzens, Rundens, Vergleichens und Ordnen natürlicher Zahlen, auch großer Zahlen, am Zahlenstrahl:</u> Medienbildung <u>Formulieren von Aufgaben auch unter Nutzung von traditionellen und digitalen Medien:</u> Medienbildung: Medien als Quelle für Informationen</p> <p>Kl. 5: Wahlbereich 2: Meine neue Klasse: <u>Einblick gewinnen in das Erfassen und Darstellen von Daten:</u> projektorientiertes Unterrichten:</p>	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel Zahlreiche Apps zum Üben und Anwenden https://sketchometry.org/de/ (Funktionen, Zeichnen, Messen, ...)

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Medienbildung: Recherchen unter Nutzung von Quellen wie Jahrbücher, Internet</p> <p>Kl. 5: Wahlbereich 3: Planen einer Klassenfahrt: <u>Einblick gewinnen in die Gestaltung einer Präsentation:</u> Medienbildung: Medien gestalten</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 1: Gebrochene Zahlen: <u>Formulieren von Aufgaben auch unter Nutzung von traditionellen und digitalen Medien:</u> Medienbildung: Medien als Quelle für Informationen</p> <p>Kl. 9: Wahlbereich 1: Goldener Schnitt: <u>Kennen des Goldenen Schnittes als Strecken-verhältnis</u> Medienbildung: traditionelle und digitale Medien als Quelle für Informationen</p> <p>HS 8: Lernbereich 1: Wirtschaftliches Rechnen: <u>Beurteilen von Sparformen, Kredit- und Ratenzahlungsplänen, auch unter Nutzung von Software</u> Medienbildung: traditionelle und digitale Medien als Quelle für Informationen und als Hilfsmittel für Kalkulationen</p>	
<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u>	<p>2.1 Kommunizieren</p> <p>2.2 Teilen</p> <p>2.3. Kooperieren</p> <p>2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten</p> <p>2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p>	<p>Kl. 8: Lernbereich 6: Mathematik im Alltag: <u>Übertragen des Rechnens mit rationalen Zahlen, der Prozent- und Zinsrechnung, funktionaler Zusammenhänge sowie der Berechnung von Flächeninhalten und Volumen, auch unter Verwendung digitaler Medien [HS 8: Lernbereich 5: ..., auch unter Verwendung der Tabellenkalkulation]</u></p> <p>HS Kl. 8: Wahlbereich 2: Achtung Schuldenfalle <u>Anwenden der Kenntnisse über Zinsrechnung auf Probleme zu Kredit und Tilgung:</u> auch unter Nutzung des Computers digitaler Medien</p>	<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel z.B. oncoo.de oder zumpad oder padlet</p>
<u>3 Produzieren und Präsentieren</u>	<p>3.1 Entwickeln und Produzieren</p> <p>3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren</p> <p>3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</p>	<p>Kl. 5: Wahlbereich 1: Wie die Menschen Zählen und Rechnen lernten: <u>Einblick gewinnen in die Gestaltung einer Präsentation</u></p> <p>Kl. 5: Wahlbereich 2: Meine neue Klasse: <u>Einblick gewinnen in die Gestaltung einer Präsentation</u> Medienbildung: Medien gestalten</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 5: Mathematik im Alltag: <u>Kennen des Anfertigungs einer Präsentation zu geometrischen Figuren und Körpern in der Umwelt:</u> Medienbildung: Medien gestalten Präsentation auch unter Nutzung digitaler Medien</p> <p>Kl. 8: Lineare Funktionen und Gleichungssysteme: <u>Übertragen der Kenntnisse über Zuordnungen auf Funktionen: Darstellen unterschiedlicher funktionaler Zusammenhänge, auch unter Verwendung des Computers digitaler Medien</u></p>	<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel z.B. zumpad oder padlet https://sketchometry.org/de/ (Funktionen, Zeichnen, Messen, ...)</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 8: Wahlbereich 3: Polyeder: <u>Gestalten einer Präsentation zu Polyedern, auch unter Nutzung digitaler Medien</u></p> <p>HS 9: Lernbereich 4: Mathematik im Alltag: <u>Übertragen der Schritte des Problemlösens auf vielfältige Sachverhalte</u> <u>- Kalkulationen</u> <u>- ebene und räumliche Geometrie</u> <u>- Darstellungen</u> <u>- Materialbedarf</u> auch unter Nutzung des Computers digitaler Medien <u>Darstellen und Auswerten von Daten unter Nutzung von traditionellen und digitalen Medien</u></p> <p>Kl. 10: Lernbereich 3: Zufallsgrößen: <u>Kennen der Simulation von Zufallsversuchen, auch unter Nutzung digitaler Medien</u></p>	
<u>4 Schützen und sicheres Agieren</u>	<p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren</p> <p>4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen</p> <p>4.3 Gesundheit schützen</p> <p>4.4 Natur und Umwelt schützen</p>	<p>Kl. 6: Wahlbereich 3: Erfassen und Auswerten von Daten: <u>Kennen der Möglichkeiten zur Gewinnung von Daten durch</u> <u>- Messen, Zählen</u> <u>- Befragen</u> <u>- Nutzung von traditionellen und digitalen Medien</u> Einbeziehen elementarer Regeln des Datenschutzes</p>	<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>
<u>5 Problemlösen und Handeln</u>	<p>5.1 Technische Probleme lösen</p> <p>5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</p> <p>5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen</p> <p>5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen</p> <p>5.5 Algorithmen erkennen und formulieren</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 3: Geometrische Grundformen: <u>Anwenden des Berechnens von Umfang und Flächeninhalt auf Figuren, die in Rechtecke zerlegt werden können</u>: <u>Bestimmen von Messwerten beispielsweise mit dynamischer Geometriesoftware, auch mit Lineal, Bandmaß usw.</u></p> <p>Kl. 6: Lernbereich 3: Geometrie in der Ebene: <u>Einblick gewinnen in Schritte des Problemlösens</u> <u>- Suche nach relevanten Informationen und Zusammenhängen</u> <u>- Anfertigen von Skizzen</u> <u>- Einführen von Variablen</u> <u>- Zerlegen in Teilprobleme</u> Medienbildung: Nutzung von traditionellen und digitalen Medien</p> <p>Kl. 6: Wahlbereich 1: Dynamisieren geometrischer Objekte Kennen des Erzeugens <u>- geometrischer Objekte mit dynamischer Geometriesoftware</u>: informatische Bildung Entwickeln von Grundfertigkeiten beim Umgang mit der Software</p>	<p>Augmented reality apps (AR)</p> <p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>Tabellenkalkulation</p> <p>Geometriesoftware</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 6: Wahlbereich 3: Erfassen und Auswerten von Daten: <u>Kennen der Möglichkeiten zur Gewinnung von Daten durch</u> <u>- Messen, Zählen</u> <u>- Befragen</u> <u>- Nutzung von traditionellen und digitalen Medien</u> Medienbildung: traditionelle und digitale Medien auswählen und nutzen</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 1: Prozent- und Zinsrechnung: <u>Anwenden der Prozentrechnung auf Aufgaben mit vielfältigen Bezügen zu Umwelt und Wirtschaft, auch unter Nutzung der Tabellenkalkulation</u></p> <p>HS 7: Lernbereich 2: Anteile und Prozente: <u>Einblick gewinnen in die Anwendung der Tabellenkalkulation</u></p> <p>Kl. 7: Lernbereich 2: Elemente der Stochastik: <u>Einblick gewinnen in die Stabilisierung relativer Häufigkeiten:</u> Simulation mit Taschenrechner und anderen digitalen Medien</p> <p>Kl. 7 + HS 7: Lernbereich 4: Vielecke und Prismen: <u>Anwenden der Kenntnisse über Prismen auf das Berechnen von Oberflächeninhalten und Volumen:</u> Abhängigkeitsuntersuchungen, auch am Computer mit digitalen Medien</p> <p>HS 8: Lernbereich 4: Kreiszyylinder und Hohlzyylinder: <u>Anwenden des Berechnens von Grund-, Mantel und Oberflächeninhalten von Kreiszyindern sowie der Volumen- und Masseberechnung von Kreis- und Hohlzyindern auf vielfältige Sachverhalte</u> unter Nutzung traditioneller und digitaler Medien</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 5: Zufällige Ereignisse: <u>Einblick gewinnen in die Simulation von Zufallsversuchen,</u> auch mit Taschenrechner und anderen digitalen Medien</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 1: Rechtwinklige Dreiecke: <u>Beherrschen des Berechnens von Seitenlängen, Höhen und Innenwinkelgrößen rechtwinkliger Dreiecke:</u> auch unter Nutzung dynamischer Geometriesoftware</p>	
--	--	--	--

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 9: Lernbereich 3: Quadratische Funktionen und quadratische Gleichungen: Beherrschen der zeichnerischen und rechnerischen <u>Bestimmung des Scheitelpunktes</u>; auch unter Nutzung digitaler Medien</p> <p>Kl. 10: Wahlbereich 1: Dynamisieren geometrischer Objekte: <u>Einblick gewinnen in Modularisierung geometrischer Konstruktionen durch Verwendung von Makros</u> informatische Bildung Unterprogramme</p> <p>Kl. 10: Wahlbereich 2: Optimierung: <u>Anwenden mathematischer Kenntnisse auf Optimierungsprobleme</u>: informatische Bildung</p> <p>Kl. 10: Wahlbereich 3: Vermessungsprobleme: <u>Einblick gewinnen in die Nutzung von Hilfsmitteln zum Vermessen</u>: Försterdreieck, Messkeil, Messrad, Nivelliergerät, Lasertechnik</p>	
<p><u>6 Analysieren und Reflektieren</u></p>	<p>6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3. Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen</p>	<p>Kl. 7: Lernbereich 2: Elemente der Stochastik: <u>Beurteilen von Darstellungen zu statistischen Erhebungen</u>: Medienbildung: Medien als Zeichensystem mit ihrem Mangel Wirklichkeit exakt abzubilden</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 4: Beschreibende Statistik: <u>Sich positionieren zu Darstellungen und Inhalten von Datenerhebungen</u> - <u>Medien als Informationsquellen</u> - <u>Medien als Einflussfaktor auf Meinungen</u> - <u>Medien als Instrument bewusster Verfremdung von Wirklichkeit</u></p> <p>HS Kl. 9: Wahlbereich 1: Statistische Erhebungen: <u>Anwenden der Kenntnisse über Kenngrößen von Häufigkeitsverteilungen und über ihre Aussage-kraft auf Beispiele aus der Umwelt, auch unter Verwendung der Tabellenkalkulation</u>: Medienkompetenzbildung: Medien als Instrument der Verfremdung und Manipulation</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 2: Funktionale Zusammenhänge: <u>Übertragen der Kenntnisse über Funktionen auf Sachbezüge, speziell auch auf Wachstumsprozesse</u> Differenzierungshinweis: Betrachtung globaler Entwicklungsmodelle</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 4: Mathematik im Alltag: <u>Sich positionieren zu Problemen aus Umwelt und Wirtschaft</u>: vernetzte Wirkungen des technischen,</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

		gesellschaftlichen und ökologischen Wandels	
--	--	---	--

Medienbildungsmatrix

Fach: Deutsch

Allgemeine Inhalte aus dem Lehrplan Deutsch zum Thema Medienbildung

Lernen lernen: Ziel der **Entwicklung von Lernkompetenz** ist es, dass Schüler ihre eigenen Lernvoraussetzungen realistisch einschätzen können und in der Lage sind, individuell geeignete Techniken und Medien situationsgerecht zu nutzen und für das selbstbestimmte Lernen einzusetzen.

Der Deutschunterricht qualifiziert Leser und Zuhörer, die Strategien und Methoden beherrschen, um Texte und Medien anderer zu verstehen und zu deuten sowie eigene Leistungen situationsgerecht und wirkungsvoll zu präsentieren.

Als **wesentliche Grundsätze für Unterrichtsprozesse** im Fach Deutsch sind hervorzuheben:

- sachangemessene Auswahl und reflektierte Nutzung traditioneller und digitaler Medien
- adäquater Einsatz moderner Informationstechnologien als prozessbegleitende Dokumentations- und Problemlösemedien sowie als Medien der Informationsbeschaffung und der Präsentation
- Gestaltung von Kommunikationsprozessen zur Überwindung bei soziokulturellen und interessenbestimmten Barrieren
- kritische Auseinandersetzung mit Gestaltungsmitteln und Produktionsbedingungen von digitalen und traditionellen Medien zur verantwortungsvollen Nutzung von Medien

Klassenstufe 5

Entwickeln des Leseverstehens: Die Schüler vertiefen ihr Wissen über Methoden der Informationsbeschaffung aus traditionellen und elektronischen digitalen Medien.

Entwickeln der schriftlichen Sprachfähigkeit: Die Schüler prägen eine gut lesbare Handschrift aus. Sie entwickeln selbst Medienprodukte und nutzen Mittel der Textgestaltung.

Klassenstufe 6

Entwickeln des Leseverstehens: Sie lernen, bei der Informationsbeschaffung unter verschiedenen digitalen und traditionellen Medienangeboten auszuwählen.

Entwickeln der schriftlichen Sprachfähigkeit: Bei der formalen Gestaltung von Texten – auch am Computer – orientieren sie sich an funktionalen und ästhetischen Kriterien. Sie entwickeln und veröffentlichen Medienprodukte.

HS Klassenstufe 8

Entwickeln des Leseverstehens: Mit Hilfe der gelernten Lesetechniken und Strategien sind sie zunehmend selbstständig in der Lage, Inhalte aus umfangreicheren, übersichtlich strukturierten Texten zu verstehen und zur Lösung gestellter Aufgaben sachgerecht weiterzuverwenden. In Auseinandersetzung mit digitalen und traditionellen Angeboten von Printmedien erfassen die Schüler unterschiedliche Funktionen von Presseerzeugnissen. Im Umgang mit verschiedenen journalistischen Texten untersuchen und erproben sie Möglichkeiten der Meinungsbeeinflussung. Sie wählen Quellen zielgerichtet sowie kriteriengeleitet aus und überprüfen Textaussagen.

Entwickeln der mündlichen Sprachfähigkeit: Sie können unter Anleitung wesentliche Informationen aus gesprochenen Texten und Medien entnehmen, aufschreiben und wiedergeben

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

HS Klassenstufe 9

Entwickeln des Leseverstehens: Die Schüler sind in der Lage, weitgehend selbstständig Informationen aus digitalen und traditionellen Medien und komplexer strukturierter Texten zu entnehmen und weiterzuverwenden. Sie beherrschen Strategien der Texterschließung, die ihnen helfen, auch konkurrierende Informationen aus Texten auszuwerten und sinnvoll in eigene Darstellungen einzubeziehen. Sie überprüfen kritisch Informationen und Textaussagen.

Entwickeln der schriftlichen Sprachfähigkeit: Sie können Texte handschriftlich oder mit Hilfe von Textverarbeitungsprogrammen zweckentsprechend strukturieren, gestalten und ihre Arbeitsergebnisse wirkungsvoll präsentieren. Dabei nutzen sie gezielt Informationsquellen und weisen diese aus.

Klassenstufe 8

Entwickeln des Leseverstehens: In Auseinandersetzung mit digitalen und traditionellen Angeboten von Printmedien erfassen die Schüler unterschiedliche Formen und Funktionen von Presseerzeugnissen.

Entwickeln der mündlichen Sprachfähigkeit: Die Schüler können wesentliche Informationen aus gesprochenen Texten verschiedener Medien entnehmen, aufschreiben und wiedergeben.

Klassenstufe 9

Entwickeln des Leseverstehens: Die Schüler sind in der Lage, weitgehend selbstständig Informationen aus digitalen sowie traditionellen Medien und komplex strukturierten Texten zu entnehmen und weiterzuverwenden.

Entwickeln der mündlichen Sprachfähigkeit: Ihr Wissen über Funktion und Wirkung von Sprache befähigt sie, unter Anleitung reale und medial vermittelte Kommunikationssituationen zu untersuchen, zu gestalten und dabei Inhalts- und Beziehungsaspekte zu erkennen und zu berücksichtigen. Selbsterarbeitete Hilfen wie Visualisierungen oder Stichwortzettel setzen sie sachgerecht ein.

Klassenstufe 10

Entwickeln des Leseverstehens: Die Schüler eignen sich Strategien und Arbeitstechniken an, die sie befähigen, Informationen, Textaussagen und Medienangebote zu analysieren, zu reflektieren und kritisch zu beurteilen.

Entwickeln der mündlichen Sprachfähigkeit: Sie können wesentliche Informationen aus umfangreichen, gesprochenen Texten und Medien verstehen und wiedergeben.

Kompetenzbereich Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler kennen/ können ...	Inhalte/ Methoden Klasse: Lernbereich Nr./Wahlbereich Nr.: Bezeichnung des Lernbereiches Lernziele und -inhalte	Medieneinsatz
<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u>	1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	Kl. 5: Lernbereich 1: Gewusst wie: Kennen von Strategien der Texterschließung: digitale und traditionelle Medien nutzen Kennen von Möglichkeiten der Informationsbeschaffung: Internetrecherche: Suchstrategien entwickeln: Mit digitalen Medien umgehen: altersgerechte Suchmaschinen, ausgewählte Web-Seiten Arbeit mit dem Computer und digitalen mobilen Endgeräten einfache Quellenangaben	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel Digitale Wörterbücher

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 5: Lernbereich 2: Schritt für Schritt: Wort – Satz – Text <u>Kennen von Möglichkeiten der Wortschatzerweiterung</u>: Wörter ordnen, Wörtersuchspiele, Arbeit mit digitalen und traditionellen Wörterbüchern, Bedeutungsvergleich</p> <p>Kl. 5: Lernbereich 3: Über mich und andere: Heimat: <u>Einblick gewinnen in die Darstellung des Heimatortes bzw. der Heimatregion in unterschiedlichen Medien</u> digitale Medien nutzen Online-Angebote regionaler Tageszeitungen, Informationen öffentlicher Einrichtungen und lokaler Vereine, Blogs, Videosequenzen, digitales Zusammenfassen, Ordnen und Speichern</p> <p>Kl. 5: Lernbereich 4: Entdeckungen: Natur und Geschichte <u>Kennen von Sachtexten als Quelle der Informationsgewinnung</u>: digitale und traditionelle Medienangebote für Kinder: Kinder- und Jugendlexika, Kinder- und Jugendzeitschriften, digitale und traditionelle Formen und Hilfsmittel</p> <p>Kl. 5: Lernbereich 5: Die Welt der Bücher: Bibliotheken: <u>Einblick gewinnen in Möglichkeiten der Orientierung in Bibliotheken</u>: digitale und traditionelle Formen und Hilfsmittel <u>Sich positionieren zu wesentlichen Inhalten und zur Gestaltung eines Kinderbuches</u>: Arbeit mit traditionellen Umsetzungsmöglichkeiten, Nutzung digitaler Hilfsmittel</p> <p>Kl. 5: Wahlbereich 2: Reise in die Vergangenheit: <u>Einblick gewinnen in Möglichkeiten der Familienforschung</u>: digitale und traditionelle Medien nutzen</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 5: Die Welt der Bücher: Autor und Buch: <u>Einblick gewinnen in die Entstehung eines Buches, Sich positionieren zu wesentlichen Inhalten und zur Gestaltung eines Buches</u>: Arbeit mit traditionellen Umsetzungsmöglichkeiten, Nutzung digitaler Hilfsmittel <u>Anwenden von Wissen zur Buchempfehlung und Buchvorstellung</u>: Nutzung digitaler und traditioneller Medien für Recherche, Dokumentation und Präsentation Blogposts</p> <p>Kl.6: Wahlbereich 3: Feste feiern – Traditionen wahren: <u>Anwenden von Wissen zur Informationsgewinnung bei Recherchen über regionales Brauchtum</u>: Nutzung digitaler und traditioneller Medien</p> <p>Kl. 7 + HS 7: Lernbereich 1: Gewusst wie: <u>Beherrschen von Strategien der Texterschließung Informationen erfassen, wichten, strukturieren und</u></p>	
--	--	---	--

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p><u>veranschaulichen</u>: Arbeit mit Computern und digitalen mobilen Endgeräten, digitale und traditionelle Medien <u>Beherrschen von Möglichkeiten der Informationsbeschaffung</u> <u>Internetrecherche mit Quellenangabe: Suchstrategien weiterentwickeln - Kriterien zur Auswahl von Quellen im Internet</u>: Suche in verschiedenen digitalen Umgebungen: Beiträge in sozialen Netzwerken, Blogs, Foren, digitalen Nachschlagewerken HS 7: <u>Informationssuche mit Internetrecherche, Suchstrategien weiterentwickeln, Informationen verschiedener Quellen vergleichen, Übertragen von Wissen über die Phasen der Textproduktion auf neue Schreibaufgaben</u>: digitale und traditionelle Hilfsmittel zur Textverarbeitung und Textüberprüfung Arbeit mit Computer und digitalen mobilen Endgeräten</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 3: Über mich und andere: Clique und Außenseiter: <u>Sich positionieren zur Gestaltung von Charakteren und Handlungsweisen von Figuren: gestaltendes Erschließen</u>, HS 7: <u>Kennen von Möglichkeiten der Darstellung des Lernbereichsthemas in Sachtexten</u>: Arbeit auch mit Computer und digitalen mobilen Endgeräten</p> <p>Kl. HS 7: Wahlbereich 3: Wünsche zwischen Traum und Wirklichkeit: <u>Anwenden von Wissen zur sprachlichen Gestaltung von epischen Texten</u> Arbeit mit Computer und digitalen mobilen Endgeräten</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 1: Gewusst wie: <u>Informationen erfassen, strukturieren und veranschaulichen</u>: Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien Anwenden der Methoden der Informationsbeschaffung</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 4: Entdeckungen: Printmedien <u>Kennen von Gestaltungsprinzipien von Zeitungen, Zeitschriften und deren Online-Veröffentlichungen</u>: Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien HS 8: <u>Kennen von Gestaltungsaspekten von Zeitungen, Zeitschriften und deren Online-Veröffentlichungen</u>: Nutzung digitaler und traditioneller Medien</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 5: Die Welt der Bücher: Kriminalistisches Nr. 1: <u>Kennen von Erzählstrukturen der Kriminalliteratur</u> Arbeit mit Computer oder digitalen mobilen Endgeräten und mit traditionellen Medien</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 6: Fantasie und Wirklichkeit: Form im Aufbruch: <u>Sich positionieren zu literarischen Reaktionen auf die Zeit um den Ersten Weltkrieg</u>: Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien</p>	
--	--	--	--

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. HS 9: Lernbereich 1: Gewusst wie <u>Anwenden von Methoden der Informationsbeschaffung: Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien</u></p> <p>HS 9: Lernbereich 5: Wege und Irrwege: <u>Anwenden von Formen des gestaltenden Erschließens: Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien</u></p> <p>Kl. 9: Lernbereich 6: Fantasie und Wirklichkeit: Literatur in ihrer Zeit <u>Übertragen des überfachlichen Epochenverständnisses auf eine andere Epoche der deutschen Literaturverschiedene: digitale und traditionelle Medien nutzen</u></p> <p>Kl. 10: Lernbereich 1: Gewusst wie: <u>Anwenden von Methoden der Informationsbeschaffung: Medienbildung</u></p> <p>Kl. 10: Lernbereich 3: Der Mensch in seiner Zeit: <u>Gestalten einer Präsentation zum Schaffen eines deutschsprachigen Autors des 20.Jahrhunderts: Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien bei der Recherche und in der Präsentation</u></p>	
<p><u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u></p>	<p>2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p>	<p>Kl. 6: Lernbereich 1: Gewusst wie: <u>Einblick gewinnen in grundlegende Abläufe von Diskussionen: Schutz persönlicher Daten, fremde und eigene Persönlichkeitsrechte: Kommunikationsfähigkeit</u></p> <p>Kl. 6: Lernbereich 3: Über mich und andere: Kinder hier und anderswo: <u>Kennen von Möglichkeiten der Informationsgewinnung zum Thema: lesen, vorlesen, aktiv zuhören: Nutzung altersgerechter digitaler und traditioneller Medienangebote Film, Videosequenzen, Video-Kanäle, Blogs</u></p> <p>Kl. 6: Wahlbereich 2: Verknüpfte Geschichten: <u>Kennen von Gestaltungsprinzipien von Hypertexten: Textabschnitte mit Textverarbeitungsprogrammen verfassen, Textabschnitte zum Hypertext verlinken: Schulhomepage, Klassenseite Arbeit mit Computern und digitalen mobilen Endgeräten</u></p> <p>Kl.6: Wahlbereich 3: Feste feiern – Traditionen wahren: <u>Anwenden von Wissen zur Informationsgewinnung bei Recherchen über regionales Brauchtum: Präsentation: Veröffentlichungen digital und traditionell</u></p> <p>Kl. 7 + HS 7: Lernbereich 1: Gewusst wie: <u>Übertragen von Wissen über Diskussionen: Differenzierung: Verhaltensregeln bei Diskussionen in digitaler Interaktion</u></p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>z.B. oncoo.de oder zumpad oder padlet</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 8: Lernbereich 1: Gewusst wie: <u>Beherrschen der Regeln der Diskussion:</u> Differenzierung: Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion Kl. HS 8: Beherrschen von Arbeitstechniken von Kurzvortrag und Präsentation: digitale und traditionelle Medien</p> <p>Kl. HS 9: Lernbereich 1: Gewusst wie <u>Beherrschen der Anforderungen von Prüfungssituationen und Vorstellungsgesprächen:</u> Prüfungssituation simulieren, Zusammenarbeit mit Firmen und Behörden, Bewerbungsmappe, Online-Bewerbung</p> <p>Kl. 9 + HS 9: Lernbereich 4: Entdeckungen: Botschaften verstehen: <u>Kennen von Funktion und Wirkung sprachlicher Kommunikation: konkrete Kommunikationssituationen untersuchen, Sender und Empfänger in sozialen Netzwerken, Übertragen von Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion</u> Erkennen und Reflektieren der Rolle und Wirkung von Sendern und Empfängern in sozialen Netzwerken, Kommunikation in Chats, sozialen Netzwerken und Internetforen</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 3: Der Mensch in seiner Zeit: <u>Gestalten einer Präsentation zum Schaffen eines deutschsprachigen Autors des 20. Jahrhunderts:</u> Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien bei der Recherche und in der Präsentation</p>	
<p><u>3 Produzieren und Präsentieren</u></p>	<p>3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 1: Gewusst wie: <u>Textgestaltung unter Beachtung formalästhetischer Kriterien:</u> digitale Textverarbeitung, Layout <u>Anwenden von Wissen über Gespräche:</u> Einsatz von Aufnahmetechnik für Analyse und Feedback <u>Kennen von Arbeitstechniken zur Gestaltung kurzer Vorträge und einfacher Präsentationen:</u> digitale und traditionelle Hilfsmittel nutzen</p> <p>Kl. 5: Lernbereich 3: Über mich und andere: Heimat: Einblick gewinnen <u>in die Darstellung des Heimatortes bzw. der Heimatregion in unterschiedlichen Medien, Ergebnisse präsentieren und auswerten:</u> digitale und traditionelle Formen der Präsentation, digitale und traditionelle Medien <u>Einblick gewinnen in die Darstellung des Heimatortes bzw. der Heimatregion in unterschiedlichen Medien:</u> digitale und traditionelle Medien: E-Mail, Brief <u>Anwenden von sprachlichen Mitteln zur Auseinandersetzung mit dem eigenen Lebensumfeld, Selbstvorstellung:</u> digitale und traditionelle Formen und Hilfsmittel</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel z.B. zumpad oder padlet</p> <p>Fachschaft Deutsch bevorzugt den Einsatz von Endgeräten mit Tastatur: z.B. Tablet mit Tastatur oder Netbooks</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 5: Lernbereich 4: Entdeckungen: Natur und Geschichte: <u>Kennen von Sachtexten als Quelle der Informationsgewinnung:</u> digitale und traditionelle Formen und Hilfsmittel</p> <p>Kl. 5: Wahlbereich 3: Lyrik verstehen: <u>Gestalten lyrischer Texte:</u> Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien, Arbeit mit digitalen und traditionellen Formen und Hilfsmitteln, Aufnahmetechnik für Analyse und Feedback</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 1: Gewusst wie: <u>Beherrschen von Strategien der Texterschließung:</u> Arbeit mit Computer und digitalen mobilen Endgeräten <u>Kennen von Möglichkeiten der Informationsbeschaffung:</u> <u>Internetrecherche - Suchstrategien nutzen - Informationen verschiedener Quellen vergleichen, einfache Formen der Quellenangabe:</u> Arbeit mit Computer und digitalen mobilen Endgeräten, altersgerechte Suchmaschinen, ausgewählte Web-Seiten, Autor, Titel, Seite(n), Webadresse und Zugriffsdatum <u>Übertragen von Wissen über Arbeitstechniken des Kurzvortrages und einfacher Präsentationen:</u> Arbeit mit Computer und digitalen mobilen Endgeräten</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 2: Schritt für Schritt: Wort – Satz – Text: <u>Übertragen von Formen der Wortbildung auf Adjektive:</u> Arbeit mit digitalen und traditionellen Wörterbüchern</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 5: Die Welt der Bücher: Autor und Buch: <u>gestaltendes Erschließen von Handlung, Figuren und deren Konflikten:</u> E-Mail an eine Figur <u>Anwenden von Wissen zur Buchempfehlung und Buchvorstellung:</u> Nutzung digitaler und traditioneller Medien für Recherche, Dokumentation und Präsentation Blogposts</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 6: Fantasie und Wirklichkeit: Abenteuer und Gruseliges: <u>Gestalten einer Abenteuer- oder einer Gruselgeschichte:</u> Umsetzung auch mit Computern und digitalen mobilen Endgeräten</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 1: Gewusst wie: <u>Beherrschen der Phasen der Textproduktion [7HS: Übertragen von Wissen über Arbeitstechniken des Kurzvortrages und der Präsentation]:</u> digitale und traditionelle Hilfsmittel für Textverarbeitung und Textüberarbeitung <u>Beherrschen von Arbeitstechniken des Kurzvortrags und der Präsentation: Visualisierung:</u> Mindmap (auch digital), digitale und</p>	
--	--	--	--

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>traditionelle Formen und Hilfsmittel Video- und Audiosequenzen, Präsentationssoftware</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 3: Über mich und andere: Clique und Außenseiter: <u>Text zum Thema schreiben, HS 7: Übertragen von Wissen zum Thema auf eine Präsentation:</u> Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 4: Entdeckungen: Das Fremde: <u>Gestalten einer Präsentation, HS 7: Übertragen von Wissen zum Thema auf eine Präsentation:</u> Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 5: Die Welt der Bücher: Denken und Handeln: <u>Lesetagebuch schreiben:</u> Arbeit mit digitalen Medien <u>Kennen der Gestaltungsmöglichkeiten einer schriftlichen Buchempfehlung:</u> Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien</p> <p>Kl. 7 + HS 7: Lernbereich 6: Fantasie und Wirklichkeit: Balladen <u>gestaltendes Erschließen einer Ballade: ... , E-Mail, ...</u></p> <p>Kl. 7 + HS 7: Wahlbereich 1: Hörspiel <u>Gestalten eines Hörspiels bzw. von Hörspielsequenzen nach Textvorlage:</u> Arbeit mit Computer und digitalen mobilen Endgeräten</p> <p>Kl. 7 + HS 7: Wahlbereich 2: Werbung: <u>Gestalten eines Werbebeitrags:</u> <u>Präsentation:</u> Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 1: Gewusst wie: <u>Informationen erfassen, strukturieren und veranschaulichen:</u> Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien <u>Gestalten eines Kurzvortrages mit Präsentation:</u> Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien, Einhalten des Urheberrechts Kl. HS 8: <u>Beherrschen der Phasen der Textproduktion</u> auch Arbeit mit Computer und digitalen mobilen Endgeräten</p> <p>Kl. 8+ HS 8: Lernbereich 4: Entdeckungen: Printmedien <u>Anwenden von sprachlichen und gestalterischen Mitteln zum Schreiben [HS 8: Erstellen] eigener journalistischer Texte:</u> Nutzung digitaler Medien für Textverarbeitung, Textüberprüfung, Layout</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 5: Die Welt der Bücher: Kriminalistisches Nr. 1: <u>Übertragen von Wissen auf die Gestaltung eigener Texte:</u> Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien Kl HS 8: <u>Lesetagebuch schreiben:</u> Arbeit mit traditionellen Umsetzungsmöglichkeiten, Nutzung digitaler Hilfsmittel</p>	
--	--	---	--

		<p>Kl. HS 8: Lernbereich 6: Fantasie und Wirklichkeit: Form im Aufbruch <u>Übertragen von Wissen über Lyrik auf die Gestaltung eigener Gedichte:</u> Arbeit mit Computer und digitalen mobilen Endgeräten</p> <p>Kl. 8: Wahlbereich 1: Kriminalistisches Nr. 2 <u>Gestalten einer Krimiszene:</u> Arbeit mit Computer und digitalen mobilen Endgeräten, auch Aufnahmetechnik</p> <p>Kl.8: Wahlbereich 2: Mundart <u>Gestalten von Texten in Mundart:</u> Arbeit mit Computer und digitalen mobilen Endgeräten, auch Aufnahmetechnik</p> <p>Kl. 8 + HS 8: Wahlbereich 3: Unsere Zeitung <u>Gestalten einer Schülerzeitung:</u> traditionelles oder digitales Produkt, Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien</p> <p>Kl. HS 9: Lernbereich 3: Bestehen und Scheitern: <u>Gestalten einer Textbeschreibung:</u> Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 6: Fantasie und Wirklichkeit: Literatur in ihrer Zeit <u>Gestalten eines Vortrags mit Präsentation oder einer Facharbeit zur gewählten Epoche:</u> Ergebnissicherung durch strukturierte Stoffsammlung mit Quellenangabe und Handout: Medienbildung</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 2: Ich und die Welt <u>Gestalten einer Erörterung in Auseinandersetzung mit globalen und individuellen Problemen - Ergebnisse präsentieren und diskutieren:</u> Arbeit mit digitalen und traditionellen Mediendigitale Präsentationsformen</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 3: Der Mensch in seiner Zeit <u>Gestalten eines Textes auf der Basis des gestaltenden Erschließens:</u> E-Mail, Blogpost, Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien</p> <p>Kl. 10: Wahlbereich 1: Filme „lesen“ Beurteilen der Umsetzung einer Romanvorlage im Film - Verfilmung einer Sequenz: filmtechnische und sprachliche Mittel, Medienbildung</p> <p>Kl. 10: Wahlbereich 2: Wer bin ich? Wo will ich hin? <u>Gestalten eines Selbstporträts:</u> Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien</p> <p>Wahlbereich 3: Comedy Beurteilen von Humoristischem, <u>Gestalten eigener humoristischer Beiträge:</u> Hör- oder Videobeitrag, Sketch, Witzbuch, Beitrag für Abschlusszeitung digitale Medien nutzen</p>	
--	--	--	--

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

<p><u>4 Schützen und sicheres Agieren</u></p>	<p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 1: Gewusst wie <u>Kennen von Arbeitstechniken zur Gestaltung kurzer Vorträge und einfacher Präsentationen:</u> Bedeutung von geistigem Eigentum und Urheberrecht einfache Quellenangaben</p> <p>Kl. 5: Lernbereich 3: Über mich und andere: Heimat: <u>Einblick gewinnen in die Darstellung des Heimatortes bzw. der Heimatregion in unterschiedlichen Medien</u> Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum</p> <p>Kl. 5: Lernbereich 6: Fantasie und Wirklichkeit: Märchenhaftes und Unglaubliches <u>Kennen von Mitteln der künstlerischen Gestaltung von Fantastischem und Wirklichem:</u> Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 1: Gewusst wie: <u>Beherrschen von Strategien der Texterschließung:</u> Arbeit mit Computer und digitalen mobilen Endgeräten <u>Kennen von Möglichkeiten der Informationsbeschaffung:</u> <u>Internetrecherche · Suchstrategien nutzen · Informationen verschiedener Quellen vergleichen, einfache Formen der Quellenangabe:</u> Arbeit mit Computer und digitalen mobilen Endgeräten, altersgerechte Suchmaschinen, ausgewählte Web-Seiten Schutz persönlicher Daten, Autor, Titel, Seite(n), Webadresse und Zugriffsdatum <u>Einblick gewinnen in grundlegende Abläufe von Diskussionen:</u> Schutz persönlicher Daten, fremde und eigene Persönlichkeitsrechte: Kommunikationsfähigkeit</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 1: Gewusst wie: <u>Beherrschen von Möglichkeiten der Informationsbeschaffung, HS 7: Übertragen von Wissen über die Informationsbeschaffung:</u> Beachten von Urheberrecht und geistigem Eigentum Schutz persönlicher Daten Vergleich und Bewertung von Informationen verschiedener digitaler Quellen <u>Übertragen von Wissen über Diskussionen, HS 7: Übertragen von Wissen über die Phasen der Textproduktion auf neue Schreibaufgaben</u> Schutz persönlicher Daten, fremde und eigene Persönlichkeitsrechte</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 4: Entdeckungen: Das Fremde: <u>Gestalten einer Präsentation, HS 7: Übertragen von Wissen zum Thema auf eine Präsentation:</u> Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 1: Gewusst wie: <u>Anwenden der Methoden der Informationsbeschaffung Kriterien für die Auswahl von Quellen und</u></p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>
---	--	---	---

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p><u>Vergleich der Informationen:</u> Analyse und Bewertung von Quellen Quellenangabe Datenschutz, Urheberrecht Schutz persönlicher Daten Kl. HS 8: <u>Beherrschen von Methoden der Informationsbeschaffung,</u> <u>Kriterien für die Auswahl von Quellen und Vergleich von Informationen:</u> Bewertung verschiedener Informationsquellen Datenschutz, Urheberrecht Schutz persönlicher Daten: Differenzierung: Durchführen, Zusammenfassen, Visualisieren und Auswerten von Umfragen</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 1: Gewusst wie <u>Anwenden von Methoden der</u> <u>Informationsbeschaffung, Risiken in digitalen Umgebungen:</u> Schutz persönlicher Daten Suchtgefahren Urheberrecht und geistiges Eigentum</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 4: Entdeckungen: Botschaften verstehen: <u>Übertragen von Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion</u> Schutz persönlicher Daten, fremde und eigene Persönlichkeitsrechte,</p>	
<p><u>5 Problemlösen und Handeln</u></p>	<p>5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 1: Gewusst wie <u>Kennen von Techniken der</u> <u>Fehlervermeidung und -berichtigung, Arbeit mit digitalen und traditionellen</u> <u>Wörterbüchern:</u> individuelle Fehlerschwerpunkte, Fehlerkartei, Wörter umformen, Lernsoftware Wörterbüchern altersgerechte digitale und traditionelle Wörterbücher und Lexika</p> <p>Kl. 5: Lernbereich 4: Entdeckungen: Natur und Geschichte: Kennen lyrischer Texte als Ausdruck der Auseinandersetzung mit Naturphänomenen: Aufnahmetechnik für Analyse und Feedback</p> <p>Kl. 5: Lernbereich 5: Die Welt der Bücher: Bibliotheken <u>Einblick</u> <u>gewinnen in Möglichkeiten der Orientierung in Bibliotheken, Sich</u> <u>positionieren zu wesentlichen Inhalten und zur Gestaltung eines</u> <u>Kinderbuches:</u> Arbeit mit traditionellen Umsetzungsmöglichkeiten, Nutzung digitaler Hilfsmittel</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 1: Gewusst wie: <u>Anwenden von Techniken der</u> <u>Fehlervermeidung und -berichtigung:</u> Lernsoftware</p> <p>Kl. 6: Wahlbereich 2: Verknüpfte Geschichten: <u>Kennen von</u> <u>Gestaltungsprinzipien von Hypertexten: Textabschnitte mit</u> <u>Textverarbeitungsprogrammen verfassen, Textabschnitte zum Hypertext</u> <u>verlinken:</u> Schulhomepage, Klassenseite Arbeit mit Computern und digitalen mobilen Endgeräten</p> <p>Kl. 7 + HS 7: Lernbereich 1: Gewusst wie: <u>Beherrschen von Techniken</u> <u>der Fehlervermeidung und -berichtigung:</u> digitale und traditionelle Wörterbücher</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 7: Wahlbereich 1: Hörspiel <u>Gestalten eines Hörspiels bzw. von Hörspielsequenzen nach Textvorlage:</u> Arbeit mit Computer und digitalen mobilen Endgeräten</p> <p>Kl. HS 8: Lernbereich 1: Gewusst wie: <u>Online-Bewerbung</u> formale Kriterien und Inhalte</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 1: Gewusst wie <u>Anwenden von Wissen zum Erstellen einer Bewerbungsmappe - Online-Bewerbung:</u> formale Kriterien und Inhalte <u>Kennen von Aufbau und Gestaltungsmöglichkeiten einer Facharbeit</u> Arbeit mit digitalen Medien zur Textverarbeitung und -gestaltung, Verwenden von Sekundärliteratur und digitalen Informationsquellen</p> <p>Kl.9: Wahlbereich 3: Abenteuer Sprache: <u>Anwenden von Wissen beim produktiven Umgang mit Sprache:</u> Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien</p>	
<p><u>6 Analysieren und Reflektieren</u></p>	<p>6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3. Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 6: Fantasie und Wirklichkeit: Märchenhaftes und Unglaubliches <u>Kennen von Mitteln der künstlerischen Gestaltung von Fantastischem und Wirklichem:</u> Möglichkeiten und Methoden der Fan-Fiction</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 4: Entdeckungen: Helden und Idole: <u>Sich positionieren zur Darstellung von historischen und modernen Helden in unterschiedlichen Medien: Einflüsse von Medien auf Vorstellungen, Gefühle und Verhalten untersuchen:</u> Einfluss sozialer Netzwerke auf private und gesellschaftliche Bereiche</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 4: Entdeckungen: Das Fremde: <u>Zusammenhang zwischen Textstruktur und Autorenintention:</u> digitale Medien</p> <p>Kl. HS 7: Lernbereich 5: Die Welt der Bücher: Denken und Handeln: <u>Beurteilen der Gestaltung von literarischen Figuren in einem ausgewählten Jugendbuch:</u> Reflektieren von Werten in Bezug auf die eigene Lebensgestaltung und auf die Lebensgestaltung anderer Arbeit mit Computer und digitalen mobilen Endgeräten</p> <p>Kl. 7: Wahlbereich 2: Werbung: <u>verschiedene Medien untersuchen:</u> digitale und traditionelle Angebote von Printmedien unter Einbindung von Computer und mobilen Endgeräten Fernsehsendungen, Blogs, Video-Kanäle Rolle und Wirkung von sozialen Netzwerken im privaten und gesellschaftlichen Bereich</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

		<p>Kl. 8 + HS 8: Lernbereich 4: Entdeckungen: Printmedien <u>Informationsquellen analysieren und bewerten:</u> Quellen in verschiedenen digitalen und traditionellen Umgebungen, Kriterien zur Quellenauswahl Fake-News, Falschmeldung</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 4: Entdeckungen: Botschaften verstehen: <u>Beurteilen der Verwendung von Sprache in Bezug auf Absicht und Wirkung:</u> soziale Netzwerke verschiedene Quellen vergleichen</p> <p>Kl.9 + HS 9: Wahlbereich 2: Fernsehen und Medien in der Freizeit: <u>Sich positionieren zum Angebot unterschiedlicher Medien, unterschiedliche Darstellungen eines Ereignisses in verschiedenen Medien kritische Reflexion, Angebote öffentlich-rechtlicher und privater Fernsehsender vergleichen, eigenes Mediennutzungsverhalten analysieren:</u> Fernsehsender, alternative Medien, Streamingdienstleister, Mediennutzungsverhalten der Schüler berücksichtigen, aktives und passives Fernsehen, Freizeitgestaltung, bevorzugte Medienangebote und Inhalte Differenzierung: Planung, Durchführung, Auswertung und Präsentation einer Umfrage zum Mediennutzungsverhalten</p>	
--	--	---	--

Medienbildungsmatrix

Fach: Biologie

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Medieneinsatz
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler kennen/ können ...	Klasse: Lernbereich Nr./Wahlbereich Nr.: Bezeichnung des Lernbereiches <u>Lernziele und -inhalte</u>	
<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u>	1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	<p>Kl. 5: Lernbereich 4: Vögel – Wirbeltiere in ihren Lebensräumen: <u>Anwenden der Kenntnisse über Wirbeltiere auf Vögel:</u> Nutzung digitaler Medien</p> <p>Kl. 5: Lernbereich 5: Säugetiere – Wirbeltiere in ihren Lebensräumen: <u>Anwenden verhaltensbiologischer Kenntnisse:</u> Medienbildung</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>https://eonreality.com/eon-creator-avr-and-eon-experience-vr-to-support-microsofts-hololens-for-augmented-reality-</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 6: Lernbereich 4: Mikroskopie, Zellen und einzellige Lebewesen: <u>Kennen der Zelle als Lebeweinheit:</u> mikroskopisches Bild – Bau einfacher Zellmodelle Vergleich: Original – mediale Darstellung</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 5: Wirbellose Tiere in ihren Lebensräumen: <u>Einblick in den Artenreichtum wirbelloser Tiere gewinnen:</u> Nutzung digitaler Medien</p>	<p>and-virtual-reality-knowledge-apps/ http://www.quivervision.com/education-coloring-packs/#sea-creatures</p>
<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u>	<p>2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3. Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p>		<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>z.B. oncoo.de oder zumpad oder padlet</p>
<u>3 Produzieren und Präsentieren</u>	<p>3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</p>	<p>Kl. 7: Wahlbereich 1: Gesunderhaltung des Atmungssystems: <u>Kennen von Maßnahmen zur Gesunderhaltung der Atemwege:</u> Erstellen einer Präsentation: Arbeit mit digitalen und traditionellen Medien</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 3: Biologische Probleme der Globalisierung: <u>Beurteilen der Folgen menschlicher Eingriffe in Ökosysteme:</u> Recherche und Präsentation mit digitalen und traditionellen Medien</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>z.B. zumpad oder padlet</p>
<u>4 Schützen und sicheres Agieren</u>	<p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen</p>		<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>
<u>5 Problemlösen und Handeln</u>	<p>5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren</p>	<p>Kl. 5: Wahlbereich 1: Vom Probieren zum Experimentieren: <u>Kennen von Möglichkeiten zur Untersuchung biologischer Phänomene:</u> Nutzung von Bestimmungsliteratur und von digitalen Medien</p> <p>Kl. 8: Wahlbereich 2: Gesunderhaltung von Skelett und Muskulatur: <u>Kennen von Maßnahmen zur Steigerung der körperlichen Leistungsfähigkeit:</u> Übungen zum Ausgleich sitzender Tätigkeiten, Gestaltung von Computerarbeitsplätzen</p> <p>Kl. 9: Wahlbereich 1: Lernen am Computer: <u>Anwenden von Software bei der Bearbeitung genetischer Themen:</u> Grenzen von digitalen Medien aufzeigen</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Arbeit mit Grafik-, Simulations-, Lernprogrammen nutzen</p> <p>KI. 10: Wahlbereich 2: Lernen am Computer I: Anwenden von Software bei der Bearbeitung genetischer Themen: Grenzen von Medien aufzeigen, Arbeit mit Grafik-, Simulations-, Lernprogrammen nutzen</p> <p>KI. 10: Wahlpflichtbereich 3: Lernen am Computer II: Anwenden von Software bei der Bearbeitung evolutionsbiologischer Themen: Grenzen von Medien aufzeigen, Arbeit mit Grafik-, Simulations-, Lernprogrammen nutzen</p>	
<p><u>6 Analysieren und Reflektieren</u></p>	<p>6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3. Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen</p>	<p>KI. 6: Lernbereich 5: Wirbellose Tiere in ihren Lebensräumen: Sich zum Schutz und zur Bekämpfung von Insekten positionieren: Medienbildung</p> <p>KI. 7: Lernbereich 1: Bau und Funktionen des menschlichen Körpers: Kennen von Nährstoffgruppen, weitere Bestandteile der Nahrung und deren Bedeutung: Bilden persönlicher Standpunkte, Medieneinflüsse, Einbeziehen digitaler und traditioneller Medien, Rolle und Einfluss von sozialen Netzwerken und Video-Kanälen <u>Übertragen der Kenntnisse über Bau und Funktion auf das Atmungssystem: Schädlichkeit des Rauchens:</u> Mediengestaltung, Werbung bewerten Einbeziehen digitaler und traditioneller Medien Rolle und Einfluss von sozialen Netzwerken und Video-Kanälen</p> <p>KI. 9: Wahlbereich 2: Biologie in den Medien: Beurteilen von Darstellungen biologischer Themen in den Medien: biotechnologische Verfahren, Forschungsergebnisse, Arbeit von Umweltschutzorganisationen, Einbeziehen digitaler und traditioneller Medien, kritisches Bewerten von Medienbeiträgen</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

Medienbildungsmatrix
Fach: Gemeinschaftskunde

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Medieneinsatz
Kompetenz		Klasse: Lernbereich Nr./Wahlbereich Nr.: Bezeichnung des Lernbereiches <u>Lernziele und -inhalte</u>	

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

	Die Schülerinnen und Schüler kennen/ können ...		
<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u>	1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen		Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel
<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u>	2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3. Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	Kl. 8: Lernbereich 2: Rechtsordnung der Bundesrepublik Deutschland: <u>Einblick gewinnen in die Rechtsgrundlagen der Mediennutzung:</u> Urheberrecht, Recht am eigenen Bild, Datenschutz	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel z.B. oncoo.de oder zumpad oder padlet
<u>3 Produzieren und Präsentieren</u>	3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	Kl. 9: Lernbereich 1: Entscheidungsprozesse und politische Ordnung: <u>Gestalten eines Medienproduktes zu einem politischen Sachverhalt:</u> Blog, Erklärfilm, Comic, Radiosendung, Nachrichtensendung, Talkshow, Flugblatt, Feature	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel z.B. zumpad oder padlet
<u>4 Schützen und sicheres Agieren</u>	4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen	Kl. 7: Lernbereich 1: Leben in der Gesellschaft: <u>Beurteilen der Möglichkeiten der Informationsgewinnung durch Medien:</u> Medien zwischen Ereignis, Unterhaltung und Information, Medienvergleich am aktuellem Beispiel Chancen und Risiken von digitalen Medien	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel
<u>5 Problemlösen und Handeln</u>	5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen		Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

	5.5 Algorithmen erkennen und formulieren		
<u>6 Analysieren und Reflektieren</u>	6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3. Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	<p>Kl. 8: Lernbereich 2: Rechtsordnung der Bundesrepublik Deutschland: <u>Anwenden des Wissens über die Grundrechte nach Art. 1 - 19 GG auf Fallbeispiele:</u> Bedeutung von Meinungs- und Pressefreiheit für die Demokratie, Rolle der Medien</p> <p>Kl. 8: Wahlbereich 2: Herausforderung Digitalisierung: <u>Kennen Chancen und Gefahren der Digitalisierung</u></p> <p>Kl. 10: Lernbereich 1: Herausforderung Gerechtigkeit in der sozialen Marktwirtschaft: <u>Beurteilen von Entwicklungsmöglichkeiten der sozialen Marktwirtschaft:</u> Digitalisierung</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 2: Auseinandersetzung mit internationaler Politik: <u>Kennen von Mechanismen autoritärer politischer Systeme:</u> Merkmale autoritärer politischer Systeme, Einschränkung von Freiheitsrechten, Fallanalyse: Medienbildung</p>	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel

Medienbildungsmatrix

Fach: Geschichte

Klassenstufenziele:

Erlernen fachspezifischer Arbeitsmethoden:

Kl.5: Die Schüler erfahren, wie sie sich mit Hilfe von traditionellen und digitalen Medien über die Vergangenheit informieren können.

Kl. 7: Die Schüler analysieren verschiedene Bildquellen aus traditionellen und digitalen Medien zu einem Thema.

Kl. 9: Mit verschiedenen traditionellen und digitalen Medien können sich die Schüler historische Sachverhalte erarbeiten.

Kl. 10: Die Schüler verfügen über ein weitgehend gesichertes methodisches Instrumentarium, mit dem sie zunehmend selbstständig verschiedene Aspekte der Vergangenheit aus traditionellen sowie digitalen Quellen und Medien rekonstruieren.

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Medieneinsatz
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler kennen/ können ...	Klasse: Lernbereich Nr./Wahlbereich Nr.: Bezeichnung des Lernbereiches <u>Lernziele und -inhalte</u>	

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

<p><u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u></p>	<p>1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 1: Alltägliche Begegnungen mit Geschichte: <u>Einblick gewinnen in verschiedene Medien, die Informationen über Vergangenheit enthalten:</u> Vielfalt und Nutzen: Fernsehen, Printmedien, Internet, Informationen aus Zeitschriften, Broschüren und dem Internet einbeziehen</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 1: Rom auf dem Weg zur Weltmacht: <u>Kennen der Arbeit mit traditionellen und digitalen Geschichtskarten:</u></p> <p>Kl. 6: Lernbereich 2: Die römische Zivilisation und ihre prägenden Wirkungen für Europa: <u>Einblick gewinnen in die Entstehung der mittelalterlichen Reichsstruktur:</u> Methodenkompetenz: Arbeit mit traditionellen und digitalen Karten</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 3: Fallbeispiel: Die Stadt im europäischen Mittelalter: <u>Beherrschen der Arbeit mit traditionellen und digitalen Geschichtskarten</u></p> <p>Kl. 6: Lernbereich 4: Querschnitt: Zusammentreffen der Religionen im europäischen Mittelalter: <u>Anwenden von Verfahren zur Auswertung von traditionellen und digitalen Geschichtskarten</u></p> <p>Kl. 6: Lernbereich 5: Längsschnitt: Freiheit und Unfreiheit in der Geschichte: <u>Beherrschen von Vorstellungen von Zeit und Zeitverlauf:</u> Nutzung traditioneller und digitaler Medien</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 2: Das Europa der Reformationszeit: <u>Kennen grundlegender Sichtweisen zu Beginn der Neuzeit im Vergleich zum Mittelalter:</u> Nutzen altersgerechter traditioneller und digitaler Medienangebote</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 4: Deutsche Staaten und Europa im 19. Jahrhundert: <u>Einblick gewinnen in die politische und territoriale Neuordnung Europas und Deutschlands im 19. Jahrhundert:</u> Arbeit mit traditionellen und digitalen Karten</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 5: Längsschnitt: Fortschritt und Stagnation in Wirtschaft und Gesellschaft: <u>Beherrschen des Umgangs mit Bildquellen aus der Zeit der Industriellen Revolution:</u> Nutzung traditioneller und digitaler Medien</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>
---	--	--	--

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 8: Lernbereich 1: Krieg und Kriegserfahrung der Völker Europas: <u>Kriegserfahrung</u>: Nutzung altersgerechter traditioneller und digitaler Medienangebote</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 4: Herrschaft und Alltag im Nationalsozialismus: <u>Einblick gewinnen in den Verlauf des Zweiten Weltkrieges:</u> Methodenkompetenz: Arbeit mit traditionellen und digitalen Karten</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 1: Die Mauer – ein Symbol für die Teilung Deutschlands, Europas und der Welt: <u>Kennen von Grundzügen der Teilung Deutschlands nach dem Zweiten Weltkrieg:</u> Nutzung altersgerechter traditioneller und digitaler Medienangebote</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 2: Längsschnitt: Europa im Aufbruch: <u>Kennen des Prozesses der europäischen Integration in Grundzügen:</u> Methodenkompetenz: Arbeit mit traditionellen und digitalen Karten</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 2: Längsschnitt: Migration und Integration – Flucht und Vertreibung in der Geschichte: <u>Sich positionieren zu Migrationsursachen und Integrationsbemühungen:</u> Methodenkompetenz: Arbeit mit traditionellen und digitalen Karten</p>	
<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u>	<p>2.1 Kommunizieren</p> <p>2.2 Teilen</p> <p>2.3. Kooperieren</p> <p>2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten</p> <p>2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p>		<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>z.B. oncoo.de oder zumpad oder padlet</p>
<u>3 Produzieren und Präsentieren</u>	<p>3.1 Entwickeln und Produzieren</p> <p>3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren</p> <p>3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</p>		<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>z.B. zumpad oder padlet</p>
<u>4 Schützen und sicheres Agieren</u>	<p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren</p> <p>4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen</p>	<p>Kl. 10: Lernbereich 4: Fallbeispiel: „Wahrheit“ und „Manipulation“ – Instrumentalisierung der Vergangenheit: <u>Sich positionieren zum Verhältnis von Vergangenheit und Geschichte:</u> Fake News</p>	<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

	4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen		
<u>5 Problemlösen und Handeln</u>	5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	Kl. 5: Lernbereich 3: Griechenland als Wurzel der europäischen Kultur: <u>Einblick gewinnen in die Arbeit von Archäologen und in den Umgang mit gegenständlichen Quellen:</u> Nutzung digitaler und virtueller Lernorte zur Archäologie Kl. 6: Lernbereich 3: Fallbeispiel: Die Stadt im europäischen Mittelalter: <u>Kennen von Aspekten des Lebens in einer mittelalterlichen Stadt:</u> Merkmale einer mittelalterlichen Stadt, virtueller Rundgang, digitale Medienangebote nutzen	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel Virtuelle Exkursionen durch Museen oder virtuelle Zeitreisen
<u>6 Analysieren und Reflektieren</u>	6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3. Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	Kl. 6: Lernbereich 1: Rom auf dem Weg zur Weltmacht: <u>Sich positionieren zu Darstellungen römischer Geschichte in Massenmedien:</u> Geschichte aus Massenmedien – Comic, historische Spielfilme, Internet, Bücher Kl. 7: Lernbereich 2: Das Europa der Reformationszeit: <u>Übertragen der Leistung Gutenbergs auf die Medienentwicklung der Gegenwart:</u> Medienbildung: Bedingungen der Medienproduktion, informatische Bildung: Chancen und Risiken des Internet K. 8: Lernbereich 2: Wege aus dem Krieg – Europa im Umbruch: <u>Anwenden der Kenntnisse im Umgang mit Bild- und Tonquellen auf Dokumentarfilme:</u> Methodenkompetenz: Unterschiede zwischen Filmaufnahmen als Quelle und Dokumentarfilm als künstlerisches Medium Kl. 8: Lernbereich 3: Querschnitt: Demokratie und Diktatur in Europa: <u>Kennen von Möglichkeiten und Grenzen der Quellenkritik:</u> Einbeziehen traditioneller und digitaler Medien: Methodenkompetenz: Original und Fälschung Kl. 8: Lernbereich 4: Herrschaft und Alltag im Nationalsozialismus: <u>Sich positionieren zu Formen von Propaganda:</u> Medienbildung: Plakate, Filmauszüge Kl. 9: Lernbereich 1: Die Mauer – ein Symbol für die Teilung Deutschlands, Europas und der Welt: <u>Kennen von Möglichkeiten und Grenzen der Nutzung von Spielfilmen als Informationsquelle über die Vergangenheit:</u> Medienbildung: Realität und Fiktion	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel

		<p>Kl. 9: Lernbereich 4: Fallbeispiel: Historische Wurzeln eines aktuellen Konflikts: Beurteilen zeitgeschichtlicher Ereignisse in <u>traditionellen und digitalen Medien</u></p> <p>Kl. 10: Lernbereich 1: Querschnitt: Ost und West – Jugend im geteilten Deutschland: Anwenden von Kenntnissen der <u>politischen Geschichte auf das Leben junger Menschen im geteilten Deutschland:</u> Medienbildung: prägender Einfluss von Fernseh- und Hörfunksendungen der Zeit</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 4: Fallbeispiel: „Wahrheit“ und „Manipulation“ – Instrumentalisierung der Vergangenheit: Anwenden von Kenntnissen zur Quellenkritik: Medienbildung</p>	
--	--	---	--

Medienbildungsmatrix

Fach: Musik

Kompetenzbereich Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler kennen/ können ...	Inhalte/ Methoden Klasse: Lernbereich Nr./Wahlbereich Nr.: Bezeichnung des Lernbereiches Lernziele und -inhalte	Medieneinsatz
<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u>	1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	<p>Kl. 6: Lernbereich 2: Kulturell Leben: <u>Einblick gewinnen in die Besonderheiten des Musiklebens im eigenen Wohnort/in der eigenen Region:</u> verschiedene digitale und traditionelle Informationsquellen nutzen</p> <p>Kl. 7: Wahlbereich 3: Das Phänomen Lärm: <u>Einblick gewinnen in das Phänomen Lärm:</u> Recherche in traditionellen und digitalen Medien, Studien</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>https://www.arte.tv/sites/de/web-productions/category/arvr/?lang=de</p>
<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u>	2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten		<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>z.B. oncoo.de oder zumpad oder padlet</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

	2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben		
<u>3 Produzieren und Präsentieren</u>	3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	<p>Kl. 5: Lernbereich 1: Musikalisch Sprechen: <u>Einblick gewinnen in die Beziehungen von Musik zu anderen Künsten:</u> Vertonung von Texten, Szenen mit Musik und Geräuschen unterlegen, Bilder und Musik, Nutzen des Computers und mobiler digitaler Endgeräte</p> <p>Kl. 6: Wahlbereich 3: Eine Klangcollage der Heimatstadt/-region: <u>Gestalten einer Klangcollage der Heimatstadt/-region:</u> Nutzen des Computers und mobiler digitaler Endgeräte</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 1: Musikalisch Sprechen: <u>Übertragen stilistischer Besonderheiten von Musik verschiedener Zeiten auf Instrumentalstücke und Lieder:</u> akustische/elektronische Instrumente, Stimme, Computer und mobile digitale Endgeräte; <u>Anwenden von Möglichkeiten Musik und andere Künste unter inhaltlichen Aspekten in Beziehung zu bringen:</u> Nutzen des Computers und mobiler digitaler Endgeräte</p> <p>Kl. 7: Wahlbereich 1: Erstellung eines Hörspiels oder einer Videovertonung: <u>Anwenden musikalischer Fertigkeiten bei der Erstellung eines Hörspiels oder einer Videovertonung:</u> Nutzen des Computers und mobiler digitaler Endgeräte</p> <p>Kl. 8: Wahlbereich 1: Medienbeiträge produzieren: <u>Einblick gewinnen in die Produktion eines Medienbeitrages:</u> akustische Beiträge, Podcast, Erklärvideo</p> <p>Kl. 9: Lernbereich : Kulturell leben: <u>Übertragen von Erfahrungen Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien auf die Erstellung eines Medienbeitrags medialen Produkts:</u> Bezug zu Themen des Lernbereichs Präsentation, Film- oder Audiobeitrag, Erklärvideo Rezension, Interview</p> <p>Kl. 9: Wahlbereich 1: Im Studio: <u>Einblick gewinnen in die Arbeit einer Funk-/Fernsehanstalt oder eines Tonstudios:</u> Gestalten eines eigenen Produkts</p> <p>Kl. 9: Wahlbereich 2: Klanglabor: <u>Übertragen von Erfahrungen und Fertigkeiten im Musizieren:</u> Nutzung des Computers und mobiler digitaler Endgeräte zur Produktion und Dokumentation</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>z.B. zumpad oder padlet</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 10: Lernbereich 2: Kulturell Leben: <u>Gestalten eines Medienbeitrags, Grundlagen von Urheberrecht und Daten-schutz</u></p> <p>Kl. 10: Lernbereich 3: Komplexe Gestaltungsaufgabe: <u>Anwenden von Fertigkeiten, Kenntnissen und Erfahrungen bei der Vorbereitung, Erarbeitung, Präsentation und Dokumentation eines musik-künstlerischen Beitrags: Nutzen des Computers und mobiler digitaler Endgeräte für Audio- und Videoaufnahmen</u></p>	
<u>4 Schützen und sicheres Agieren</u>	<p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren</p> <p>4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen</p> <p>4.3 Gesundheit schützen</p> <p>4.4 Natur und Umwelt schützen</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 2: Kulturell Leben: <u>Einblick gewinnen in rechtliche Grundlagen im Umgang mit Musik:</u> Umgang mit Streaming-Diensten, Musik- und Videoplattformen, Bedeutung von Urheberrecht und Datenschutz</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 2: Kulturell Leben: <u>Einblick gewinnen in rechtliche Grundlagen im Umgang mit Musik:</u> Umgang mit Streaming-Diensten, Musik- und Videoplattformen, Bedeutung von Urheberrecht und Datenschutz</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 2: Kulturell Leben: <u>Kennen von rechtlichen Grundlagen im Umgang mit Musik im Internet:</u> Umgang mit Streaming-Diensten, Musik- und Videoplattformen, Bedeutung von Urheberrecht und Datenschutz</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 2: Kulturell Leben: <u>Sich positionieren zu Musik:</u> Umgang mit Persönlichkeitsrechten</p>	<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>
<u>5 Problemlösen und Handeln</u>	<p>5.1 Technische Probleme lösen</p> <p>5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</p> <p>5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen</p> <p>5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen</p> <p>5.5 Algorithmen erkennen und formulieren</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 1: Musikalisch Sprechen: <u>Einblick gewinnen in das Musizieren mit dem Computer und mobilen digitalen Endgeräten:</u> geeignete Notations- und Audioprogramme, <u>Musizieren mit Melodie- und Rhythmusinstrumenten nach Gehör und Notation:</u> Nutzen von Softwareapplikationen zum Lernen</p> <p>Kl. 5: Wahlbereich 3: Musik mit dem Computer und mobilen digitalen Endgeräten: <u>Kennen der Möglichkeiten des Computers und mobiler digitaler Endgeräte zur Gestaltung von Musikstücken:</u> Bilder, Bildfolgen und Szenen mit Musik und Geräuschen unterlegen, Texte vertonen</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 1: Musikalisch Sprechen: <u>Musizieren mit Melodie- und Rhythmusinstrumenten nach Gehör und Notation:</u> Nutzen von Softwareapplikationen zum Lernen, <u>Einblick gewinnen in das Musizieren mit dem Computer und mobilen digitalen Endgeräten:</u> geeignete Notations- und Audioprogramme</p>	<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 7: Lernbereich 1: Musikalisch Sprechen: <u>Musizieren mit Melodie- und Rhythmusinstrumenten nach Gehör und Notation:</u> Nutzen von Softwareapplikationen zum Lernen, <u>Musizieren mit dem Computer und mobilen digitalen Endgeräten:</u> geeignete Notations- und Audioprogramme</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 1: Musikalisch Sprechen: <u>Musizieren mit dem Computer und mobilen digitalen Endgeräten:</u> Nutzen von Softwareapplikationen zum Lernen und mobilen digitalen Endgeräten, geeignete Notations- und Audioprogramme; <u>Übertragen stilistischer Besonderheiten von Musik verschiedener Zeiten auf Instrumentalarrangements und Lieder:</u> auch mit dem Computer und mobilen digitalen Endgeräten</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 1: Musikalisch Sprechen: <u>Musizieren mit dem Computer und mobilen digitalen Endgeräten:</u> geeignete Notations- und Audioprogramme</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 1: Musikalisch Sprechen: <u>Musizieren mit dem Computer und mobilen digitalen Endgeräten:</u> geeignete Notations- und Audioprogramme</p>	
<p><u>6 Analysieren und Reflektieren</u></p>	<p>6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3. Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 2: Kulturell Leben: <u>Einblick gewinnen in Besonderheiten und Vielfalt der Musik:</u> Musik in den Massenmedien</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 2: Kulturell Leben: <u>Sich positionieren zu Schaffensbedingungen von Musikern / Komponisten:</u> Bedeutung der Medien</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 2: Kulturell Leben: <u>Sich positionieren zu Musik aus der Zeit um den Ersten Weltkrieg:</u> Nutzen des Computers und mobiler digitaler Endgeräte, akustische Instrumente, elektronische Instrumente, Stimme</p> <p>Kl. 8: Wahlbereich 4: Musik in der Werbung: <u>Kennen der physischen und psychischen Wirkungsweisen von Musik:</u> Kaufhausmusik, Musik in Werbespots: Medienbildung</p> <p>Wahlbereich 4: Aktuelle musikalische Entwicklungen: <u>Einblick gewinnen in aktuelle musikalische Entwicklungen:</u> Einfluss von Medien auf den eigenen Musikgeschmack</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 2: Kulturell Leben: <u>Sich positionieren zu Musik:</u> Starkult, Zusammenhang zwischen medialer Vermittlung und Realität</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

Medienbildungsmatrix

Fach: Kunst

Kompetenzbereich Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler kennen/ können ...	Inhalte/ Methoden Klasse: Lernbereich Nr./Wahlbereich Nr.: Bezeichnung des Lernbereiches <u>Lernziele und -inhalte</u>	Medieneinsatz
<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u>	1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	<p>Kl. 5: Lernbereich 1: Gestalten auf der Fläche: <u>Anwenden von Mitteln der Schriftgestaltung:</u> Vergleich zwischen traditionellen und modernen Techniken und Medien</p> <p>Kl. 5: Lernbereich 2: Gestalten von Körper und Raum: <u>Einblick gewinnen in plastisches Gestalten:</u> Dokumentation des Arbeitsprozesses und der Ergebnisse mittels digitaler Medien</p> <p>Kl. 5: Lernbereich 3: Gestalten des Prozesses: <u>Anwenden von Möglichkeiten der spielerischen Auseinandersetzung mit einem Kunstwerk:</u> Dokumentation mittels digitaler Medien</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 1: Gestalten auf der Fläche: <u>Übertragen von Kenntnissen und Erfahrungen zum Umgang mit Farbe:</u> Medienbildung <u>Einblick gewinnen in die typografische Gestaltung von traditionellen Druckerzeugnissen:</u> Vergleich mit heutigen technischen Gestaltungsmitteln</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 2: Gestalten von Körper und Raum: <u>Einblick gewinnen in den Wandel von Gebrauchsgegenständen und Mode im Laufe der geschichtlichen Entwicklung:</u> Orientierung an vergleichbaren lebensweltbezogenen Gegenständen wie Bekleidung, Schmuck, Frisuren, elektronischen Geräten</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 3: Gestalten des Prozesses: <u>Übertragen der Kenntnisse und Erfahrungen zum Fotografieren auf die inszenierte Fotografie:</u> Vergleich traditioneller und digitaler Fotografie</p> <p>Kl. 6: Wahlbereich 3: Original oder Fälschung?: <u>Kennen von ausgewählten Zusammenhängen zwischen Bildproduktion und Bildrezeption:</u> im Internet recherchieren: Web-Seiten von Museen und Künstlern</p>	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel https://artsandculture.google.com/ https://www.arte.tv/sites/de/webproductions/category/arvr/?lang=de https://www.blvrd.com/ sketches school

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 7: Lernbereich 2: Gestalten von Körper und Raum: <u>Kennen der Entwicklung der Baukunst am Beispiel des Wohnhauses:</u> Nutzen digitaler Medien</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 1: Gestalten auf der Fläche: <u>Sich positionieren zu künstlerischen Reaktionen auf die Zeit um den Ersten Weltkrieg:</u> Recherche im Internet</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 1: Gestalten auf der Fläche: <u>Einblick gewinnen in die Vielfalt künstlerischer Strategien zeitgenössischer Künstler: Recherchen in Kunstsammlungen, im Internet</u></p> <p>Kl. 10: Lernbereich 2: Gestalten von Körper und Raum: <u>Anwenden von Kenntnissen und Erfahrungen aus dem Bereich des plastischen Gestaltens - Nutzung der Medienvielfalt zur Recherche und zu unterschiedlichen Präsentationsformen:</u> Medienbildung</p>	
<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u>	<p>2.1 Kommunizieren</p> <p>2.2 Teilen</p> <p>2.3. Kooperieren</p> <p>2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten</p> <p>2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p>	<p>Kl. 10: Lernbereich 3: Gestalten des Prozesses: <u>Anwenden der Kenntnisse und Erfahrungen zur handlungsbezogenen Kunst - Durchführung und Veröffentlichung unter Einbeziehung eines Publikums:</u> Gruppenarbeit, Skizzen, Architektur- und Zeichenprogramme, Workshops mit Außenpartnern: Architekten, Künstlern, Soziologen, Texte, Dias, Fotos, Filme, Interviews in der Öffentlichkeit, Einbeziehung des Internets und interaktiver Installationen: Betrachter als Nutzer/Anwender</p>	<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>z.B. oncoo.de oder zumpad oder padlet</p>
<u>3 Produzieren und Präsentieren</u>	<p>3.1 Entwickeln und Produzieren</p> <p>3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren</p> <p>3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 1: Gestalten auf der Fläche: <u>Anwenden unterschiedlicher Gestaltungsmittel in Malerei und Grafik:</u> digitales Zeichnen</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 3: Gestalten des Prozesses: <u>Anwenden des Gestaltungsmittels Farbe auf prozesshaftes Gestalten:</u> Bewegungsabläufe in Videoclips untersuchen, Differenzierung: Szene filmen und Film reflektieren: Einfluss von Licht und Schatten</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 1: Gestalten auf der Fläche: <u>Anwenden grafischer Gestaltungsmittel und des Gestaltungsmittels Farbe - bekannte Techniken und Ausdrucksmittel nutzen:</u> Textcollagen, Drucktechniken, Fotografie, Werbung, Computergrafik/Vektorgrafik, Plakat</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 3: Gestalten des Prozesses: <u>Einblick in die Gestaltung von Geräuschcollagen zu Innen- und Außenräumen gewinnen, Übertragen von Kenntnissen und Erfahrungen zu</u></p>	<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>z.B. zumpad oder padlet</p> <p>digitale Zeichenprogramme, z.B. Paint 3D</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p><u>körpersprachlichen Möglichkeiten</u>: Einsatz: traditioneller und digitaler Medien</p> <p>Kl. 7: Wahlbereich 4: Design: <u>Einblick gewinnen in den Zusammenhang von Form, Funktion und Zeitgeist bei der Gestaltung von Gegenständen</u>: Vergleich von Design- und Alltagsobjekten, mediale Präsentation, Werbung</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 2: Gestalten von Körper und Raum: <u>Anwenden vielfältiger plastischer Gestaltungsmittel</u>: Experimente mit verschiedenen Materialien und Gegenständen und Technologien, Dokumentation des Entstehungsprozesses: künstlerisches Tagebuch</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 3: Gestalten des Prozesses: <u>Anwenden der Kenntnisse und Erfahrungen zur Durchführung einer Performance - Medien einsetzen als künstlerisches Mittel und zur Dokumentation</u>: Lichteffekte, Repros, Bilder, Dias, Fotoapparat, Digitalkamera, Videokamera</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 1: Gestalten auf der Fläche: <u>Einblick gewinnen in die Vielfalt künstlerischer Strategien zeitgenössischer Künstler</u>:: Dokumentationen und Präsentationen: Medienbildung</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 2: Gestalten von Körper und Raum: <u>Anwenden von Kenntnissen und Erfahrungen aus dem Bereich des plastischen Gestaltens - Nutzung der Medienvielfalt zur Recherche und zu unterschiedlichen Präsentationsformen</u>: Medienbildung</p>	
<u>4 Schützen und sicheres Agieren</u>	<p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren</p> <p>4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen</p> <p>4.3 Gesundheit schützen</p> <p>4.4 Natur und Umwelt schützen</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 1: Gestalten auf der Fläche: <u>Einblick gewinnen in das Fotografieren als spezifische Widerspiegelung der Wirklichkeit</u>: Bilder in sozialen Netzwerken, Persönlichkeitsrechte, Urheberrecht</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 1: Gestalten auf der Fläche: <u>Bildnerisches Problemlösen unter Nutzung digitaler Medien</u>: Urheber und Persönlichkeitsrechte</p>	<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>
<u>5 Problemlösen und Handeln</u>	<p>5.1 Technische Probleme lösen</p> <p>5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</p> <p>5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 1: Gestalten auf der Fläche: <u>Bildnerisches Problemlösen im spielerischen Umgang mit Farbe</u>: Einsatz digitaler Bildbearbeitungsprogramme zur Veranschaulichung der Wirkung</p> <p>Kl. 5: Lernbereich 1: Gestalten auf der Fläche: <u>Anwenden von Mitteln der Schriftgestaltung</u>: Einsatz digitaler Medien sowie von Text- und</p>	<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

	<p>5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren</p>	<p>Zeichenprogrammen, Zeichen setzen, Piktogramme, Icons, Clip Art, Comic, Bildgeschichte, Corporate Design</p> <p>Kl. 5: Lernbereich 3: Gestalten des Prozesses: <u>Anwenden von Möglichkeiten der spielerischen Auseinandersetzung mit einem Kunstwerk:</u> Einbeziehen zeitgenössischer künstlerischer Darstellungen: Videokunst, Performances, Differenzierung: Szene filmen oder fotografieren und Subjektivität thematisieren: Kameraführung, Motivwahl</p> <p>Kl. 5: Wahlbereich 3: Zeichen und Symbole: <u>Übertragen von Kenntnissen und Erfahrungen zu künstlichen Systemen auf Gestaltungsaufgaben:</u> Einsatz digitaler Schreib- und Zeichenprogramme</p> <p>Kl. 6: Wahlbereich 2: Landart: <u>Bildnerisches Problemlösen in Naturräumen:</u> Einsatz digitaler Medien und Bildbearbeitungsprogramme</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 2: Gestalten von Körper und Raum: <u>Bildnerisches Problemlösen in der Komplexität der Gestaltung von Innen- und Außenräumen:</u> Medienbildung</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 1: Gestalten auf der Fläche: <u>Anwenden grafischer Gestaltungsmittel sowie des Gestaltungsmittels Farbe im Spannungsfeld von Fläche und Raum:</u> Einsatz digitaler Zeichenprogramme</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 3: Gestalten des Prozesses: <u>Übertragen der Kenntnisse und Erfahrungen zu zeitgenössischen künstlerischen Strategien auf ästhetische Feldforschung:</u> digitale Fotografie, Nutzung des Scanners, Bild-bearbeitung: Retusche, Filter</p> <p>Kl. 10: Wahlbereich 4: Konzeptkunst: <u>Bildnerisches Problemlösen zur Konzeptkunst:</u> Medienbildung</p> <p>Kl. 10: Wahlbereich 5: Selbstinszenierung: <u>Bildkünstlerisches Problemlösen zur Selbstinszenierung</u> Selbstinszenierung in digitalen Welten</p>	
<p><u>6 Analysieren und Reflektieren</u></p>	<p>6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3. Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 1: Gestalten auf der Fläche: <u>Anwenden von Mitteln der Schriftgestaltung:</u> Analyse von Gestaltungsabsichten in Medien: Beispiele aus der Werbung, Trennung und Vermischung von Information und Werbung</p> <p>Kl. 6: Wahlbereich 3: Original oder Fälschung?: <u>Kennen von ausgewählten Zusammenhängen zwischen Bildproduktion und</u></p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

		<p><u>Bildrezeption</u>: kritische Reflexion des Einsatzes von Bildern in digitalen Medien</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 1: Gestalten auf der Fläche: <u>Einblick gewinnen in die Symbolik bildnerischer Gestaltungsmittel und Bildinhalte</u>: Medienbildung: Auseinandersetzen mit der eigene Lebenswelt</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 3: Gestalten des Prozesses: <u>Übertragen von Kenntnissen und Erfahrungen zu medialer Gestaltung und zu prozesshaften Gestaltungsmitteln</u>: Medienbildung: Analyse von Gestaltungsabsichten, Wirkung von medialen Räumen, Filmschnitt, Kameraführung, Kamerabewegung, Blickwinkel, Rhythmus, Geschwindigkeit, Plotts</p>	
--	--	---	--

Medienbildungsmatrix

Fach: Sport

Spezielle fachliche Ziele in der Phase der Einführung (Klassenstufen 5 – 6):

Wissen:

Die Schüler

- gewinnen Einblick in verschiedene Ausprägungsformen des Sports in der Gesellschaft und dessen mediale Darstellung.

Spezielle fachliche Ziele in der Phase der Weiterführung (Klassenstufen 7 – 10):

Werteorientierung:

Die Schüler

- beurteilen mediale Darstellung verschiedener Sportarten.

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Medieneinsatz
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler kennen/ können ...	<u>Lernbereich</u> : <u>Phase</u> : <u>Lernziele und -inhalte</u>	
<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u>	1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	<u>Kampfsport/Zweikampfübungen (KA/ZW)</u> : Phase der Weiterführung (Klassenstufen 7 – 10) : <u>Verbessern ausgewählter motorischer Fähigkeiten</u> : Wettkampf/Turniervideos <u>Sich positionieren zu vielfältigen sportlichen Betätigungen</u> : Medienbildung	Mobile Endgeräte für den Einsatz im Sportplatz, Sporthalle

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		Wintersport (WI): <u>Kennen von grundlegenden Begriffen, Handlungen, Materialien und Naturgesetzen:</u> kritische Bewertung von Produkten der Sportartikelindustrie, Gefahren in Gebirgen: Medienbildung	
<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u>	2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben		
<u>3 Produzieren und Präsentieren</u>	3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	Turnen (TU): Phase der Einführung (Klassenstufe 5-6) <u>Erkunden/Üben von Bewegungsabläufen und Elementen:</u> Medienbildung <u>Kennen theoretischer Grundlagen des Turnens</u> <u>- Lösungswege für verschiedene Bewegungsaufgaben erfassen:</u> Videoaufnahmen Phase der Weiterführung (Klassenstufen 7 – 10) <u>Gestalten von Übungsverbindungen und Partnerakrobatik/Pyramidenbau:</u> Fotos und Videoaufnahmen	Mobile Aufnahmetechnik Mobile Endgeräte (Tablets)
<u>4 Schützen und sicheres Agieren</u>	4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen		
<u>5 Problemlösen und Handeln</u>	5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	Leichtathletik (LA): Phase der Einführung (Klassenstufen 5 – 6): <u>Erkunden/Üben von leichtathletischen Fertigkeiten</u> <u>- schnelles Laufen, Reagieren und Beschleunigen entwickeln</u> <u>- Sprintläufe, Starttechniken: Hoch- und Tiefstart:</u> Einsatz von Apps zur Zeitmessung bzw. Technikkorrektur Phase der Weiterführung (Klassenstufen 7 – 10) <u>Anwenden leichtathletischer Fertigkeiten:</u> Digitale Auswertungsprogramme <u>Anwenden von Grundregeln des Lernens, Übens und Trainierens:</u> Einsatz von Video- und Fototechnik Turnen (TU): <i>[allgemein] Der Einsatz von digitalen Medien zur Analyse, zum Reflektieren und Korrigieren bietet großes Potenzial für die Entwicklung von Selbstständigkeit und Selbstsicherheit.</i>	Mobile Endgeräte (Tablets)

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Phase der Einführung (Klassenstufe 5-6) <u>Erkunden/Üben von Bewegungsabläufen und Elementen: Medienbildung</u> <u>Kennen theoretischer Grundlagen des Turnens</u> <u>- Lösungswege für verschiedene Bewegungsaufgaben erfassen: Videoaufnahmen, Medienbildung</u></p> <p>Bewegungserlebnisse in der Natur: Orientierungslauf: <u>Erkunden/Üben von motorischen Fertigkeiten in Verbindung mit psychischen Leistungsvoraussetzungen - Laufen und Orientieren verbinden; Freizeit- und gesundheitsorientiertes Anwenden: Geocaching</u></p>	
<p><u>6 Analysieren und Reflektieren</u></p>	<p>6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3. Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen</p>	<p>Gymnastik/Aerobic/Tanz (G/A/T): Phase der Weiterführung (Klassenstufen 7 – 10): <u>Kennen von Fachtermini, sich positionieren zur Lebensführung: Lebensführung kritisch reflektieren: Medienbildung</u></p>	<p>Mobile Endgeräte (Tablets)</p>

Medienbildungsmatrix

Fach: WTH

Kompetenzbereich Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler kennen/ können ...	Inhalte/ Methoden Klasse: Lernbereich Nr./Wahlbereich Nr.: Bezeichnung des Lernbereiches <u>Lernziele und -inhalte</u>	Medieneinsatz
<p><u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u></p>	<p>1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen</p>	<p>Kl. 7: Lernbereich 2: Fertigung materieller Güter: <u>Gestalten des Fertigungsprozesses:</u> Nutzung digitaler Werkzeuge zur Erstellung der Unterlagen</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 1: Berufsorientierung I: <u>Gestalten der Vorbereitung auf die Berufswahl:</u> Informations- und Beratungsmöglichkeiten der Schule, der Agentur für Arbeit, des Internets, traditionelle und digitale Unterstützungsmaterialien der Bundesagentur und der örtlichen Agentur für Arbeit</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 4: Produzenten und Konsumenten am Markt: <u>Einblick gewinnen in den Markt aus Sicht von Produzenten und Konsumenten:</u> Waren aus aller Welt, Onlineshops</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p><u>Einteilung der Märkte</u>: Kommunikation und Internet <u>Einblick gewinnen in verkaufsfördernde Maßnahmen</u>: Medienbildung</p> <p>Kl. 8: Wahlbereich 3: Esstörungen verstehen und bewältigen: <u>Einblick gewinnen in Formen von Esstörungen</u>: Internetrecherche</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 3: Wohnen und Wohnumfeld: <u>Einblicke gewinnen in Wohnbedürfnisse und Wohnumfelder</u>: Recherche zu Immobilienanzeigen im Internet und in regionalen Zeitungen</p>	
<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u>	<p>2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3. Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p>	<p>Kl. 9: Lernbereich 1: Berufsorientierung II: <u>Einblick gewinnen in bundesweite Grundzüge der Berufsausbildung - Möglichkeiten der Ausbildungsplatzsuche</u>: Onlinebörsen</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 3: Wohnen und Wohnumfeld: <u>Anwenden von Kenntnissen zu Informations- und Kommunikationstechnologien im Wohnbereich</u>: Smart Home</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>z.B. oncoo.de oder zumpad oder padlet</p>
<u>3 Produzieren und Präsentieren</u>	<p>3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</p>	<p>Kl. 8: Lernbereich 2: Produktion von Gütern im Unternehmen: <u>Anwenden technisch-konstruktiver Handlungsweisen in Anlehnung an betriebliche Prozesse</u>: technische Darstellung, digitale Erstellung von Dokumentationen: Arbeitsablauf, Stückliste, Einsatz einer Kalkulationssoftware</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 1: Berufsorientierung II: <u>Einblick gewinnen in bundesweite Grundzüge der Berufsausbildung</u>: Onlinebewerbung in Zusammenarbeit mit DE</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>z.B. zumpad oder padlet</p>
<u>4 Schützen und sicheres Agieren</u>	<p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen</p>	<p>Kl. 9: Lernbereich 4: Leben im privaten Haushalt: <u>Einblick gewinnen in Möglichkeiten zur Betreuung und Versorgung von Haushaltsmitgliedern</u>: Spielen und Spielzeug, Vor- und Nachteile digitaler Spiele</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>
<u>5 Problemlösen und Handeln</u>	<p>5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen</p>	<p>Kl. 7: Lernbereich 2: Fertigung materieller Güter: <u>Übertragen der Kenntnisse auf die Auswahl eines zu fertigenden Werkstückes</u>: Durchführung und Auswertung einer Befragung unter Verwendung von geeigneter Software, Nutzung einer Tabellenkalkulationssoftware</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 3: Wohnen und Wohnumfeld: <u>Einblicke gewinnen in Wohnbedürfnisse und Wohnumfelder</u>: Nutzung von branchentypischer Software unter Beachtung der Altersspezifik</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

	5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	Kl. 9: Lernbereich 4: Leben im privaten Haushalt: <u>Einblick gewinnen in den privaten Haushalt als kleinste Wirtschaftseinheit:</u> Nutzung digitaler Werkzeuge <u>Gestalten eines gemeinschaftsbildenden Anlasses:</u> Nutzung digitaler Werkzeuge, Dokumentation digital erstellen	
6 Analysieren und Reflektieren	6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3. Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	Kl. 7: Lernbereich 3: Umgang mit Gütern und Geld: <u>Sich positionieren zum verantwortungsvollen Umgang mit Textilien:</u> Smart Clothes <u>Kennen der Rolle des Geldes als Mittel zur Realisierung der Kaufentscheidung:</u> Vor- und Nachteile von Online-Shopping, Pro- und Kontra-Diskussion zu digitalen Zahlungsmitteln Kl.7: Wahlbereich 3: Ohne Werbung kein Verkauf: <u>Beurteilen von Werbung als Mittel der Vermarktung:</u> Gestaltungsmittel digitaler Medienangebote Kl. 9: Wahlbereich 2: Jugend und Freizeit: <u>Beurteilen von Möglichkeiten der Freizeitgestaltung:</u> Pro- und Kontra-Diskussion zur Nutzung von Smartphones, Spielekonsolen und elektronischen Spielen in der Freizeit	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel

Medienbildungsmatrix Fach: Informatik

Ziele und Aufgaben des Faches Informatik:

Ziel der Entwicklung von Lernkompetenz ist es, dass Schüler ihre eigenen Lernvoraussetzungen realistisch einschätzen können und in der Lage sind, individuell geeignete Techniken und Medien situationsgerecht zu nutzen und für das selbstbestimmte Lernen einzusetzen.

Der Informatikunterricht ist das Kernstück informatischer Bildung an der Oberschule. Durch den Informatikunterricht als systematische, wissenschaftsbezogene Grundlagenbildung können die Schüler ihre Alltags-erfahrungen und Vorkenntnisse an informatischer Bildung in einen fachlichen Kontext einordnen. Dabei erwerben sie altersbezogenes, systematisches Wissen zu Begriffen und Grundzusammenhängen der Informatik.

Die Nutzung technologiebezogener Kommunikationsformen unterstützt die sprachliche Bildung. Durch Reflexion der Kommunikationstechniken werden den Schülern Risiken und Gefahren bewusst.

Im Fach Informatik lernen die Schüler die Funktionsweise des Computers verstehen und nutzen ihn als Medium. Der Einsatz vielfältiger Werkzeuge der Informatik unterstützt die individuelle Ausbildung von Interessen und Neigungen. Damit leistet das Fach einen grundlegenden Beitrag zur Medienbildung der Schüler und ermöglicht vielfältige Bezüge zu anderen Fächern.

- Aneignen von Strategien und Methoden des Umgangs mit Informationen und Daten
- Nutzen von Informatiksystemen und Auseinandersetzen mit deren Wirkung auf Individuum und Gesellschaft

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

- Verwenden von informatischen Modellen und Modellierungstechniken
- Nutzen von Problemlösestrategien

Kompetenzbereich Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler kennen/ können ...	Inhalte/ Methoden Klasse: Lernbereich Nr./Wahlbereich Nr.: Bezeichnung des Lernbereiches Lernziele und -inhalte	Medieneinsatz
<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u>	1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	<p>Kl.7: Lernbereich 1: Computer verstehen: Daten und Strukturen: Daten und Strukturen: Kennen der vielfältigen Erscheinungsformen und Einsatzgebiete von Computern, Kennen des prinzipiellen Aufbaus eines Computers, Übertragen des Prinzips „Eingabe – Verarbeitung – Ausgabe“ auf Vorgänge im Alltag, Beherrschen des Speicherns in einer Verzeichnisstruktur: Smartphone, Tablet, Desktop-Computer, eingebettete Systeme, digitale Assistenten, Supercomputer, smartes Wohnhaus, smartes Fahrzeug Ergonomie, gesundheitsbewusste Nutzung digitaler Technologien</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 1: Daten modellieren: Datenbanksysteme: Kennen der Strukturierung von Daten: Fußballtabelle, Musik-Charts, statistische Erhebungen zu Wahlen, Messdatenerfassung und -auswertung Vergleichen mit herkömmlicher Datenverwaltung in Karteikarten Beherrschen des Umgangs mit Datensammlungen zur Informationsbeschaffung: analoge und digitale Medien World Wide Web</p> <p>Kl. 9: Wahlbereich 1: Computerspiele: Beherrschen der Installation und Deinstallation von Spielen: unterschiedliche Systeme technische Voraussetzungen, Installationspfad, Beachtung: Urheberrecht, Lizenz</p>	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel
<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u>	2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	<p>Kl.7: Lernbereich 1: Computer verstehen: Daten und Strukturen: Einblick gewinnen zu in Auswirkungen der Rechentechnik in Geschichte und Gegenwart: künstliche Intelligenz als Entwicklungslinie Cloud-Computing als Möglichkeit der lokalen, regionalen und globalen Vernetzung, Aspekt der nachhaltigen Nutzung von digitalen Technologien Gestalten einer Collage oder Museumsbesuch (auch virtuelles Museum)</p> <p>Kl. 7: Wahlbereich 2: Verschlüsselung von Informationen: Kennen ausgewählter Codes und Chiffren unter historischem Aspekt: Unterschied zwischen Codierung und Chiffrierung verdeutlichen Datensicherheit und Schutz gegen Datenmissbrauch</p>	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel z.B. oncoo.de oder zumpad oder padlet

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 8: Wahlbereich 2: Verschlüsselung von Informationen: <u>Einblick gewinnen in das maschinelle Codieren und Chiffrieren von Texten mithilfe von Algorithmen:</u> Realisierung mit Programmierumgebung, Makros in Anwendungsprogrammen</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 1: Daten modellieren: Datenbanksysteme: <u>Kennen der Strukturierung von Daten</u> <u>Einblick gewinnen in die gemeinsame Nutzung von Ressourcen in einem Netzwerk:</u> Interessendifferenzierung: Netzwerkvoraussetzungen Arbeiten in einer gemeinsamen Datenbasis Datensicherheit und Schutz gegen Datenmissbrauch</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 2: Daten darstellen: Informatikprojekte: <u>Kennen der Phasen der Projektarbeit:</u> Nutzung digitaler Werkzeuge für die Zusammenarbeit im Team, Lernplattformen</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 2: Daten darstellen: Informatikprojekte: <u>Anwenden von Mitteln und Methoden der Informatik bei der Durchführung eines Projektes:</u> Informatikprojekte: Anlegen einer Datensammlung, Erstellen einer Steuerung, Gestalten einer Website E-Mail, Chat, gemeinsame Plattformen, Kommentar in Dokument</p> <p>Kl. 9: Wahlbereich 2: Verschlüsselung von Informationen: <u>Kennen von Verschlüsselungen beim Datenaustausch in Netzen:</u> Senden von verschlüsselten E-Mails, öffentliche, nichtöffentliche Schlüssel</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 2: Arbeit in Projekten: Kommunikationsfähigkeit Kommunikation und Datenaustausch in Netzwerken Beachten von Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation</p> <p>Kl. 10: Wahlbereich 3: Computer Gestern – Heute – Morgen: <u>Übertragen der Kenntnisse zu Netzwerken auf die gemeinsame Arbeit in verteilten Systemen:</u> Nutzung von Möglichkeiten der Interaktion zur Erschließung von Themen und gemeinsamen Bearbeitung von Aufgaben Workgroup-Plattform im Internet, Videokonferenz, internetbasierte Lernumgebung, Möglichkeiten der räumlich getrennten Arbeit erlebbar gestalten: gleichzeitiges Arbeiten in mehreren Räumen, Arbeiten mit einer Partnerschule, Zeitverschiebung erleben</p>	
<p><u>3 Produzieren und Präsentieren</u></p>	<p>3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</p>	<p>Kl. 7: Lernbereich 1: Computer verstehen: Daten und Strukturen: <u>Kennen des prinzipiellen Aufbaus eines Computers:</u> Verwenden eines Werkzeuges zum Präsentieren, Darstellen des Informationsflusses</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 7: Lernbereich 2: Computer nutzen und anwenden: Objekte – Attribute – Methoden: <u>Kennen grundlegender Datenstrukturen in einer ausgewählten Anwendung:</u> Unterschied zwischen Methode (Formatieren) und Aktion (Kopieren, Einfügen) beachten, Objekte der Tabellenkalkulation, grafische Objekte</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 1: Informationen repräsentieren: Klassen und Objekte: <u>Beherrschen der Zuordnung zwischen Objekten und Klassen:</u> Verwenden der neuen Anwendung</p> <p>Kl. 8: Wahlbereich 3: Computer Gestern – Heute – Morgen: <u>Gestalten einer Präsentation zu einer bekannten Persönlichkeit der Informatik/Mathematik:</u> Nutzung traditioneller und digitaler Medien Beachtung von geistigem Eigentum und Urheberrecht</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 2: Daten darstellen: Informatikprojekte: <u>Anwenden von Mitteln und Methoden der Informatik bei der Durchführung eines Projektes:</u> Informatikprojekte: Anlegen einer Datensammlung, Erstellen einer Steuerung, Gestalten einer Website E-Mail, Chat, gemeinsame Plattformen, Kommentar in Dokument</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 1: Komplexe Anwendungssysteme: <u>Beherrschen des gleichzeitigen Arbeitens mit verschiedenen Anwendungen:</u> Homepagegestaltung, Serienbrieferstellung, Dokumentation, Erstellen einer Wissensbasis, Urheber- und Nutzungsrechte, fremde und eigene Persönlichkeitsrechte, Quellenangaben</p>	<p>z.B. zumpad oder padlet</p>
<p><u>4 Schützen und sicheres Agieren</u></p>	<p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen</p>	<p>Kl. 7: Lernbereich 1: Computer verstehen: Daten und Strukturen: <u>Kennen des prinzipiellen Aufbaus eines Computers:</u> gesundheitsbewusste Nutzung digitaler Technologien</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 1: Daten modellieren: Datenbanksysteme: <u>Einblick gewinnen in Möglichkeiten und Grenzen sowie Chancen und Risiken des Gebrauchs digitaler Medien:</u> Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen, Einhaltung von Datenschutzbestimmungen, Aufgaben eines Datenschutzbeauftragten Sicherheitseinstellungen, Schutz der Privatsphäre in digitalen Umgebungen, Persönlichkeitsrechte „gläserner Bürger“</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 2: Daten darstellen: Informatikprojekte: <u>Anwenden von Mitteln und Methoden der Informatik bei der Durchführung eines Projektes:</u> Einbeziehen von Umweltauswirkungen digitaler Technologien</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

<p><u>5 Problemlösen und Handeln</u></p>	<p>5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren</p>	<p>Kl. 7: Lernbereich 2: Computer nutzen und anwenden: Objekte – Attribute – Methoden: <u>Beherrschen der Arbeit mit konkreten Objekten beim Lösen typischer Aufgaben mit der gewählten Anwendung:</u> Dokumentenrecherchen, Analysen von Statistiken, gleiche Aufgabenstellung mit anderer Software, Urheberrecht</p> <p>Kl. 7: Wahlbereich 1: Computerspiele: <u>Einblick gewinnen in Spielarten</u> Vergleich: Computerspiele, konventionelle Spiele, Schutz vor Suchtverhalten und anderen möglichen Gefahren</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 2: Informationen verarbeiten: Modell – Algorithmus – Lösung: <u>Kennen grundlegender Programmstrukturen, Beherrschen der Umsetzung des Modells an einfachen Beispielen, Kennen des Problemlöseprozesses, Lösen eines einfachen Problems unter Nutzung der Programmstrukturen:</u> Auswahl schülergerechter Software, Teilschritte aus Problemen herauslösen: Zeichnen einer Figur, Vertauschen von zwei Elementen, Ansteuern eines Kanals, Sortieren, einfache Steuerung, einfache Makros, Erzeugen von Grafiken</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 1: Komplexe Anwendungssysteme: <u>Beherrschen des gleichzeitigen Arbeitens mit verschiedenen Anwendungen, Anwenden der Kenntnisse zu Modellen auf ein neues Werkzeug:</u> Homepagegestaltung, Serienbrieferstellung, Dokumentation, Erstellen einer Wissensbasis, Urheber- und Nutzungsrechte, fremde und eigene Persönlichkeitsrechte, Quellenangaben</p> <p>Kl. 10: Wahlbereich 3: Computer Gestern – Heute – Morgen: <u>Übertragen der Kenntnisse zu Netzwerken auf die gemeinsame Arbeit in verteilten Systemen:</u> Nutzung von Möglichkeiten der Interaktion zur Erschließung von Themen und gemeinsamen Bearbeitung von Aufgaben Workgroup-Plattform im Internet, Videokonferenz, internetbasierte Lernumgebung Möglichkeiten der räumlich getrennten Arbeit erlebbar gestalten: gleichzeitiges Arbeiten in mehreren Räumen, Arbeiten mit einer Partnerschule, Zeitverschiebung erleben</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>
<p><u>6 Analysieren und Reflektieren</u></p>	<p>6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3. Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen</p>	<p>Kl. 7: Lernbereich 1: Computer verstehen: <u>Übertragen des Prinzips „Eingabe – Verarbeitung – Ausgabe“ auf Vorgänge im Alltag:</u> Chancen, Herausforderungen und Risiken des technologischen Fortschritts</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 1: Komplexe Anwendungssysteme <u>Sich positionieren zu Möglichkeiten und Grenzen der gewählten Werkzeuge:</u> Zweckmäßigkeit, Nutzerfreundlichkeit, Kompatibilität Wirkung von Medien in der digitalen Welt</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

		Kl. 10: Lernbereich 2: Arbeit in Projekten: Beitrag zur Entwicklung der eigenen Wertvorstellung als Orientierungs- und Handlungsgrundlage in der digitalen Welt	
--	--	--	--

Medienbildungsmatrix

Fach: Technik Computer

Ziele und Aufgaben des Faches Technik und Computer:

Ziel der Entwicklung von Lernkompetenz ist es, dass Schüler ihre eigenen Lernvoraussetzungen realistisch einschätzen können und in der Lage sind, individuell geeignete Techniken und Medien situationsgerecht zu nutzen und für das selbstbestimmte Lernen einzusetzen.

In einer immer stärker technisierten Welt müssen junge Menschen Fähigkeiten entwickeln, sich bewusst zu orientieren und Technik kompetent zu nutzen. Dazu setzen sich die Schüler im Unterrichtsfach Technik/Computer (TC) anhand von Beispielen aus dem Haushalt- und Freizeitbereich mit Werkstoffen und technischen Verfahren sowie dem Computer als Werkzeug und Medium auseinander. In praktischer Tätigkeit werden psychomotorische und taktile Fähigkeiten geschult. Damit leistet das Fach TC einen Beitrag technisches Denken, Medienbildung und ein Verständnis der Zusammenhänge der Lebenswelt ausprägen.

- Erwerben technikbezogener Fähigkeiten und Fertigkeiten
- Verstehen technischer Sachverhalte
- Bewerten von Nutzen und Qualität technischer Mittel und Verfahren

Erwerben technikbezogener Fähigkeiten und Fertigkeiten Kl. 5 und 6:

Die Schüler erweitern ihre Fähigkeiten im Umgang mit Computern, digitaler Technik und Softwareapplikationen. Zur Beschaffung von Informationen nutzen die Schüler einfach strukturierte Informationsquellen.

Die Schüler festigen den zielgerichteten Umgang mit digitaler Technik und Anwendersoftware. Sie tauschen Informationen mit einfachen Werkzeugen der elektronischen Kommunikation aus.

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Medieneinsatz
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler kennen/ können ...	Klasse: Lernbereich Nr./Wahlbereich Nr.: Bezeichnung des Lernbereiches <u>Lernziele und -inhalte</u>	
<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u>	1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	Kl. 5: Lernbereich 1: Fertigen technischer Objekte: <u>Einblick gewinnen in die computergestützte Fertigung im Vergleich zum eigenen Herstellungsprozess:</u> Bedeutung von Computern informationsverarbeitenden Systeme im Rahmen handwerklicher und industrieller Fertigung	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 5: Lernbereich 2: Informationsbeschaffung mit digitalen Medien: <u>Beherrschen der digitalen Arbeitsumgebungen der Schule:</u> Arbeitstechniken immer in Bezug auf die schulischen Bedingungen als Handlungsfolgen erarbeiten und festigen, Anmelden, Abmelden, Starten und Beenden von Programmen <u>Einblick gewinnen in Möglichkeiten der Informationsbeschaffung mit digitalen Medien:</u> Vergleichen von Printmedien und digitalen Medien Chancen, Herausforderungen und Gefahren bei der Nutzung digitaler Medien</p> <p>Kl. 6: Wahlbereich 2: Modernes Handwerk: <u>Einblick gewinnen in die Entwicklung eines Handwerksberufes</u> Recherche und Darstellung mit dem Computer (Schülervortrag), veränderte Anforderungen durch Einsatz von Digitaltechnik im Handwerk</p>	
<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u>	<p>2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p>	<p>Kl. 5: Wahlbereich 4: Nachrichten übertragen: <u>Einblick gewinnen in die Entwicklung der Nachrichtenübermittlung:</u> allgemeine Entwicklungstrends unter Einbeziehung digitaler Kommunikation Kl. 6: Lernbereich 2: Informationsaustausch digitalen Medien: <u>Anwenden einer Form der elektronischen Kommunikation zum gemeinsamen Arbeiten:</u> Austausch von Arbeitsständen beim Erstellen von Dokumenten, Einsatz pädagogischer Online-Plattformen, E-Mail-Adresse, Nutzernamen, Schreiben, Lesen, Beantworten, Weiterleiten, Anhänge</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>z.B. oncoo.de oder zumpad oder padlet</p>
<u>3 Produzieren und Präsentieren</u>	<p>3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 2: Informationsbeschaffung mit digitalen Medien: <u>Einblick gewinnen in das Darstellen von Informationen mit einer Textverarbeitungssoftware</u></p> <p>Wahlbereich 2: Traditionelles Handwerk: <u>Einblick gewinnen in die historische Entwicklung eines Handwerksberufes:</u> Zusammenstellen von Informationen einem digitalen Werkzeug: Ergebnisse von Experimenten in Protokollen oder Bericht von einer Exkursion</p> <p>Kl. 6: Wahlbereich 2: Modernes Handwerk: <u>Einblick gewinnen in die Entwicklung eines Handwerksberufes</u> Recherche und Darstellung mit dem Computer (Schülervortrag), veränderte Anforderungen durch Einsatz von Digitaltechnik im Handwerk</p> <p>Kl. 6: Wahlbereich 3: Anlagen zur Nutzung alternativer Energien: <u>Einblick gewinnen in die Nutzung alternativer Energiequellen, Aufbereiten von Informationen zu alternativen Energiequellen mit dem Computer:</u> Recherche, Simulation</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>z.B. zumpad oder padlet</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

<p><u>4 Schützen und sicheres Agieren</u></p>	<p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 1: Fertigen technischer Objekte: <u>Beurteilen von Werkzeugen, Geräten und Maschinen für den Fertigungsprozess:</u> Chancen und Gefahren des technisch/technologischen Fortschritts</p> <p>Kl. 5: Lernbereich 2: Informationsbeschaffung mit digitalen Medien: <u>Einblick gewinnen in Hilfesysteme:</u> Beachten der Informationen in der Statusleiste, Lesen von Fehlermeldungen, Navigieren in einer Hilfestruktur</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>
<p><u>5 Problemlösen und Handeln</u></p>	<p>5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 1: Fertigen technischer Objekte: <u>Übertragen der Kenntnisse zu technologischen Prozessen auf eine Fertigungsaufgabe:</u> Einsatz von digitalen Werkzeugen</p> <p>Kl. 5: Lernbereich 2: Informationsbeschaffung mit digitalen Medien: <u>Einblick gewinnen in Bestandteile des Compterarbeitsplatzes und deren Zusammenwirken:</u> Speichermedien, Nutzung eines einfachen Modells: E-V-A Differenzierung: Zentraleinheit <u>Kennen von Begriffen für die Arbeit mit dem Computer</u></p> <p>Kl. 6: Lernbereich 1: Konstruieren technischer Objekte: <u>Gestalten einer Konstruktionsaufgabe zur Übertragung von Bewegungen</u> Einbeziehen von Modellbaukästen und digitalen Werkzeugen, Einsatz altersgerechter Softwaretools</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 2: Informationsaustausch digitalen Medien: <u>Übertragen der Kenntnisse auf die Erstellung eines Dokuments mit digitalen Werkzeugen:</u> Arbeiten mit Tabellen, einfache Kalkulationen</p> <p>Kl. 6: Wahlbereich 1: Transport und Verkehr: <u>Einblick gewinnen in die Wirkungsweise eines Funktionselementes einer Transportmaschine:</u> Nutzen von Simulationssoftware</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>
<p><u>6 Analysieren und Reflektieren</u></p>	<p>6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3. Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 2: Informationsbeschaffung mit digitalen Medien: <u>Nutzen des Internets als Informationsquelle, kritisches Betrachten der Informationen:</u> elementare Regeln für das Beachten von geistigem Eigentum und Urheberrecht einfache Quellenangaben</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 1: Konstruieren technischer Objekte: <u>Sich positionieren zu Aspekten des Maschineneinsatzes, Verhältnis Mensch – Maschine – Umwelt:</u> Chancen und Risiken des technologischen Fortschritts</p>	<p>Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

Medienbildungsmatrix

Fach: evangelische Religion

Kompetenzbereich Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler kennen/ können ...	Inhalte/ Methoden Klasse: Lernbereich Nr./Wahlbereich Nr.: Bezeichnung des Lernbereiches <u>Lernziele und -inhalte</u>	Medieneinsatz
<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u>	1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	<p>Kl. 5: Lernbereich 1: Die Botschaft der Bibel: <u>Kennen der Geschichte des Volkes Israels anhand von Gestalten im Alten Testament:</u> Nutzung digitaler Medien</p> <p>Kl. 5: Lernbereich 3: Erfahrungen mit Christen und Kirche in Geschichte und Gegenwart: <u>Kennen des Begriffs Kirche in seiner vielfältigen Bedeutung:</u> Internetrecherche</p> <p>Kl. 5: Wahlbereich 1: Freundschaft hat viele Gesichter: <u>Kennen der Bedeutung von Freundschaft für das eigene Leben:</u> Nutzung digitaler Medien</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 2: Menschen suchen Gott: <u>Einblick gewinnen in ausgewählte Aspekte christlicher Gottesvorstellungen:</u> Darstellungsformen in bildender Kunst, Musik, Film und digitalen Medien, <u>Kennen des Lebensweges eines ausgewählten Glaubenszeugen:</u> Auseinandersetzung mit medial vermittelten Lebenswegen</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 1: Die Botschaft der Bibel: <u>Kennen von Jesus Christus und ausgewählter Aspekte seiner Botschaft:</u> Jesus-Darstellungen in Musik, Kunst, Internet und Film</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 2: Menschen suchen Gott: <u>Kennen des Judentums als älteste monotheistische Weltreligion:</u> Internetrecherche</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 4: Das eigene Leben und unsere Welt: <u>Einblick gewinnen in Entstehung und Bedeutung von christlichen Hilfswerken am Beispiel der Diakonie:</u> traditionelle und digitale Medien auswählen, gestalten und verbreiten;</p>	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 8: Wahlbereich 2: Höhen und Tiefen des Christentums: <u>Kennen ausgewählter kirchengeschichtlicher Ereignisse und ihrer Folgen für Mitteleuropa:</u> Internetrecherche</p> <p>Kl.9: Lernbereich 2: Menschen suchen Gott: Einblick gewinnen in den Hinduismus: Internetrecherche</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 1: Die Botschaft der Bibel: <u>Einblick gewinnen in Theorien zur Entstehung der Welt und des Weltalls durch Nutzung ausgewählter Medien:</u> Recherche: Bibliothek, Internet</p> <p>Kl. 10: Wahlbereich 1: Christliche Persönlichkeiten des 20. Jahrhunderts: <u>Sich positionieren zu verschiedenen Ansätzen christlicher Lebensgestaltung am Beispiel ausgewählter Persönlichkeiten:</u> Medienbildung</p> <p>Kl. 10: Wahlbereich 2: Kirche in der Bundesrepublik und in der DDR: <u>Sich positionieren zu Fragen der Übernahme gesellschaftlicher Verantwortung als Christ:</u> Internetrecherche</p>	
<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u>	<p>2.1 Kommunizieren</p> <p>2.2 Teilen</p> <p>2.3. Kooperieren</p> <p>2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten</p> <p>2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p>	<p>Kl. 8: Lernbereich 4: Das eigene Leben und unsere Welt: <u>Einblick gewinnen in Entstehung und Bedeutung von christlichen Hilfswerken am Beispiel der Diakonie:</u> traditionelle und digitale Medien auswählen, gestalten und verbreiten:</p>	<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>z.B. oncoo.de oder zumpad oder padlet</p>
<u>3 Produzieren und Präsentieren</u>	<p>3.1 Entwickeln und Produzieren</p> <p>3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren</p> <p>3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 2: Menschen suchen Gott: <u>Sich positionieren zum Umgang mit der Schöpfung durch Gestaltung eines Mediums:</u> Präsentation mit digitalen Medien PC für interessierte Schüler</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 1: Die Botschaft der Bibel: <u>Sich zum Handeln Ruts positionieren und Konsequenzen für das eigene Leben ziehen:</u> Gestalten einer medialen Präsentation zum Buch Rut</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 2: Menschen suchen Gott: <u>Kennen ausgewählter Aspekte der Religion des Islam:</u> Präsentation mit digitalen Medien</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 4: Das eigene Leben und unsere Welt <u>Übertragen der Kenntnisse und Erfahrungen der Diakonie auf das eigene Leben:</u> mediale Präsentation</p>	<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>z.B. zumpad oder padlet</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl.9: Lernbereich 2: Menschen suchen Gott: Einblick gewinnen in den Hinduismus: mediale Präsentation</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 2: Menschen suchen Gott: <u>Gestalten eines Verhaltenskodexes für das Zusammenleben von Menschen verschiedenen Glaubens:</u> mediale Präsentation in Eigenverantwortlichkeit erstellen</p>	
<u>4 Schützen und sicheres Agieren</u>	<p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren</p> <p>4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen</p> <p>4.3 Gesundheit schützen</p> <p>4.4 Natur und Umwelt schützen</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 4: Das eigene Leben und unsere Welt: <u>Kennen von lebens- und gemeinschaftszerstörenden Verhaltensweisen</u> - <u>Missbrauch und Suchtverhalten in der digitalen Welt:</u> Spielsucht Cybermobbing, Cybergrooming</p> <p>Kl. 7: Wahlbereich 3: Stars, Idole und Vorbilder: <u>Kennen der Unterschiede: Stars, Idole, Vorbilder und der Problematik medialer Darstellungen:</u> Idole aus Musik, sozialen Netzwerken, Film, Fernsehen, Sport, Kunst, Mode, Literatur</p>	<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>
<u>5 Problemlösen und Handeln</u>	<p>5.1 Technische Probleme lösen</p> <p>5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</p> <p>5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen</p> <p>5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen</p> <p>5.5 Algorithmen erkennen und formulieren</p>	<p>Kl. 10: Lernbereich 4: Das eigene Leben und unsere Welt: <u>Anwenden der Kenntnisse über das Erkennen und Deuten von Symbolen</u> - <u>auf das Leben im Alltag</u> - <u>in Medien</u> Symbole in Musik, Kunst, Internet, Film und Fernsehen, Werbung, usw. Medien auswählen und nutzen</p>	<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>
<u>6 Analysieren und Reflektieren</u>	<p>6.1 Medien analysieren und bewerten</p> <p>6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren</p> <p>6.3. Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen</p>	<p>Kl. 6: Lernbereich 4: Das eigene Leben und unsere Welt: <u>Beurteilen von Medien als Einflussfaktor auf Moralvorstellungen und Werte:</u> Medienbildung</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 2: Menschen suchen Gott: <u>Sich positionieren zur Gestaltung des Zusammenlebens mit Muslimen:</u> Medieneinflüsse erkennen, aufarbeiten und be-urteilen; <u>Kennen verschiedener Formen des Aberglaubens</u> - <u>Alltagserfahrungen</u> - <u>Medieneinflüsse</u></p> <p>Kl. 7: Lernbereich 4: Das eigene Leben und unsere Welt: <u>Kennen der Besonderheiten des Erwachsenwerdens:</u> Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten</p>	<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 7: Wahlbereich 3: Stars, Idole und Vorbilder: <u>Kennen der Unterschiede: Stars, Idole, Vorbilder und der Problematik medialer Darstellungen:</u> Idole aus Musik, sozialen Netzwerken, Film, Fernsehen, Sport, Kunst, Mode, Literatur; <u>Sich positionieren zu Lebensweisen von Stars, Idolen und Vorbildern:</u> Analyse von Printmedien, Filmen, Videoclips, Musik und Darstellungen im Internet</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 2: Menschen suchen Gott: <u>Einblick gewinnen in religiöse Sondergemeinschaften:</u> Manipulation und Radikalisierung in traditionellen und digitalen Medien Analyse medialer Angebote</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 2: Menschen suchen Gott: <u>Kennen der Vielfalt religiöser Angebote und Psychokulte: Beurteilen des religiösen Marktes:</u> Medienbildung</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 4: Das eigene Leben und unsere Welt: <u>Sich positionieren zum verantwortungsvollen Umgang mit Liebe, und Partnerschaft und Sexualität:</u> Warencharakter, Pornografie und Werbung in traditionellen und digitalen Medien</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 3: Erfahrungen mit Christen und Kirche in Geschichte und Gegenwart: <u>Sich positionieren zum Verhältnis von Juden und Christen in Geschichte und Gegenwart:</u> Medieneinflüsse erkennen, aufarbeiten und beurteilen</p>	
--	--	---	--

Medienbildungsmatrix

Fach: katholische Religion

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele	Inhalte/ Methoden	Medieneinsatz
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler kennen/ können ...	Klasse: Lernbereich Nr./Wahlbereich Nr.: Bezeichnung des Lernbereiches <u>Lernziele und -inhalte</u>	
<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u>	1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten	Kl. 5: Lernbereich 1: Das eigene Leben und unsere Welt: <u>Übertragen ausgewählter ethischer Inhalte der Bibel auf die eigene Lebenswirklichkeit und das Zusammenleben:</u> Internetrecherche	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

	<p>1.3 Speichern und Abrufen</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 3: Menschen suchen Gott: <u>Einblick gewinnen in verschiedene Vorstellungen und Ausdrucksformen menschlicher Religiosität:</u> Internetrecherche <u>Kennen ausgewählter Aspekte der Religion des Judentums:</u> Internetrecherche <u>Einblick gewinnen in jüdisches Leben mit Hilfe medialer Darstellungen:</u> Internetrecherche</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 3: Menschen suchen Gott: <u>Kennen in ausgewählte Aspekte der Religion des Islam:</u> Internetrecherche</p> <p>Kl. 6: Lernbereich 4: Christen und Kirche in Geschichte und Gegenwart: <u>Kennen der Geschichte der frühen Kirche:</u> Internetrecherche</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 1: Das eigene Leben und unsere Welt: <u>Sich positionieren zu Einflüssen und zur Funktion der Medien für die eigene Persönlichkeitsentwicklung:</u> Medienrecherche</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 2: Botschaft der Bibel: <u>Übertragen der Kenntnisse über das Propheten-tum auf Gestaltung eines Lebensbildes und auf das eigene Leben:</u> Internetrecherche</p> <p>Kl. 7: Lernbereich 3: Menschen suchen Gott: <u>Sich positionieren zu Chancen und Grenzen des multikulturellen und multireligiösen Zusammenlebens:</u> Internetrecherche</p> <p>Kl.7: Lernbereich 4: Christen und Kirche in Geschichte und Gegenwart: <u>Sich positionieren zur gesellschaftlichen Bedeutung der Klöster als Orte von Kunst, Musik und Sprachentwicklung:</u> Internetrecherche</p> <p>Kl. 8: Lernbereich 3: Menschen suchen Gott: <u>Einblick gewinnen in die Religion des Hinduismus, Beurteilen religiöser und weltanschaulicher Alternativangebote im Vergleich zur christlichen Botschaft:</u> Internetrecherche</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 2: Botschaft der Bibel: <u>Einblick gewinnen in naturwissenschaftliche Theorien zur Weltentstehung:</u> Recherche in einer Bibliothek, im Internet</p> <p>Kl. 9: Lernbereich 3: Menschen suchen Gott: <u>Kennen der Frage nach Gott als Frage der Menschheit:</u> Internetrecherche</p>	
--	----------------------------------	---	--

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p>Kl. 9: Lernbereich 4: Christen und Kirche in Geschichte und Gegenwart: <u>Sich positionieren zur Rolle der Kirche in den Diktaturen</u>: Internet- und Medienrecherche</p> <p>Kl. 9: Wahlbereich 2: Kirche im 20. Jahrhundert: <u>Sich positionieren zu ausgewählten Aspekten der Kirchengeschichte im 20. Jahrhundert</u>: Internetrecherche, aktuelle Medienrecherche</p> <p>Kl. 9: Wahlbereich 3: Antisemitismus: <u>Beurteilen des Antisemitismus</u>: Zeitungs- und Internetrecherche</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 1: Die Suche nach Gott im Leben des Christen: <u>Gestalten eines Religionsvergleiches</u>: Internetrecherche</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 2: Die Botschaft der Bibel in Geschichte und Gegenwart der Kirche: <u>Beurteilen der Bemühungen um die Entwicklung eines Weltethos</u>: Internetrecherche</p> <p>Kl. 10: Wahlbereich 1: Christliche Persönlichkeiten des 20. und 21. Jahrhunderts: <u>Sich positionieren zu verschiedenen Ansätzen christlicher Lebensgestaltung am Beispiel ausgewählter Persönlichkeiten</u>: Medienbildung</p>	
<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u>	<p>2.1 Kommunizieren</p> <p>2.2 Teilen</p> <p>2.3. Kooperieren</p> <p>2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten</p> <p>2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p>	<p>Kl. 6: Lernbereich 1: Das eigene Leben und unsere Welt: <u>Beurteilen der Notwendigkeit von Kinderrechten</u>: Kommunikation mit Verantwortungsträgern aus Politik und Gesellschaft durch Nutzung digitaler Medien</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 2: Die Botschaft der Bibel in Geschichte und Gegenwart der Kirche: <u>Beurteilen der Bemühungen um die Entwicklung eines Weltethos - Prozesse der Globalisierung und Digitalisierung als Chance und Problem</u>: neue Formen religiöser Kommunikation und Vernetzung</p>	<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p> <p>z.B. oncoo.de oder zumpad oder padlet</p>
<u>3 Produzieren und Präsentieren</u>	<p>3.1 Entwickeln und Produzieren</p> <p>3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren</p> <p>3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</p>	<p>Kl. 5: Lernbereich 2: Die Botschaft der Bibel: <u>Kennen der Entstehung und des Aufbaus der Bibel</u>: Nachschlagen, Lesetechniken, Markieren, Heftgestaltung, Visualisieren: Medienbildung</p>	<p>Infokabinett oder Tablets</p> <p>Interaktive Tafel/Bildschirmtafel</p>

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

			z.B. zumpad oder padlet
<u>4 Schützen und sicheres Agieren</u>	4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen	Kl. 6: Lernbereich 1: Das eigene Leben und unsere Welt: <u>Kennen verschiedener Formen gemeinschaftsschädigenden und gemeinschaftszerstörenden Verhaltens:</u> Zuverlässigkeit von Quellen Verbreitung von Fake News, Mobbing in sozialen Netzwerken	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel
<u>5 Problemlösen und Handeln</u>	5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	Kl. 7: Lernbereich 2: Botschaft der Bibel: <u>Kennen biblischer Zeugnisse über Maria:</u> Galeriebesuch im Internet	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel
<u>6 Analysieren und Reflektieren</u>	6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3. Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	Kl. 6: Lernbereich 1: Das eigene Leben und unsere Welt: <u>Kennen verschiedener Formen gemeinschaftsschädigenden und gemeinschaftszerstörenden Verhaltens:</u> Wirkung medialer Darstellungen Kl. 6: Lernbereich 3: Menschen suchen Gott: <u>Kennen in ausgewählte Aspekte der Religion des Islam:</u> Darstellung des Islam in den Medien und im Internet: Umgang mit Stereotypen und Islamfeindlichkeit Kl. 7: Lernbereich 1: Das eigene Leben und unsere Welt: <u>Sich positionieren zu Einflüssen und zur Funktion der Medien für die eigene Persönlichkeitsentwicklung:</u> Vielfalt der Medien mit unterschiedlicher Wirkungsweise Kl. 7: Wahlbereich 3: Stars, Idole, Vorbilder: <u>Kennen der Unterschiede der Begriffe: Star, Idol, Vorbild und der Problematik medialer Darstellungen:</u> Einfluss der Medien Kl. 8: Lernbereich 4: Christen und Kirche in Geschichte und Gegenwart: <u>Beurteilen der immerwährenden Reformbedürftigkeit der</u>	Infokabinett oder Tablets Interaktive Tafel/Bildschirmtafel

Anlage zum Mediennutzungskonzept der 1. Oberschule Kamenz – Einordnung der Lehrplaninhalte in den Kompetenzrahmen

		<p><u>Kirche</u>: Gottesdienstformen und Segensspendung im digitalen Raum – Möglichkeiten und Grenzen</p> <p>Kl. 8: Wahlbereich 1: Gewissenhaft – Gewissenlos?!: <u>Übertragen der Kenntnisse biblischer Normen und Werte als Maßstab und Richtschnur auf menschliches Handeln</u>: Untersuchungen von Angeboten im Internet, Medien analysieren und bewerten</p> <p>Kl. 10: Lernbereich 2: Die Botschaft der Bibel in Geschichte und Gegenwart der Kirche: <u>Beurteilen der Bemühungen um die Entwicklung eines Weltethos - Prozesse der Globalisierung und Digitalisierung als Chance und Problem</u>: Position der Katholischen Kirche zur Digitalisierung und zu künstlicher Intelligenz</p>	
--	--	--	--