

Martin-Luther-Gymnasium Eisleben  
Siegfried-Berger-Weg 16/17 & Geiststraße  
Lutherstadt Eisleben  
**Tel.** 03475 / 602870 (Haus 1) 03475/ 717229 (Haus 2)  
**Fax** 03475 / 69503 (Haus 1) 03475/715270 (Haus 2)  
<http://www.gym-luther-eisleben.bildung-lsa.de>

# MEDIENKONZEPT

MARTIN-LUTHER-GYMNASIUM EISLEBEN

2017

# INHALTSVERZEICHNIS

## Inhalt

1. Kurzportrait des Martin Luther-Gymnasiums Eisleben	1
2. Zielsetzung	2
a. Schlüsselkompetenzen	3
b. Praktische Relevanz digitaler Medien im Schulleben des MLG-Eislebens	4
c. Didaktische Umsetzung	6
3. Integrations- und Matrix-Analyse	8
4. Nachhaltigkeits- und Supportanalyse	10
Anlage	11

## Kurzportrait des Martin-Luther-Gymnasiums Eisleben

Das Martin-Luther-Gymnasium befindet sich als allgemeinbildende Schule in der Lutherstadt Eisleben – der Stadt, in der Martin Luther als einer der bedeutendsten Gelehrten seiner Zeit geboren wurde und gestorben ist und die Schulgründung unserer Schule initiierte. Seine Werke und sein Leben haben wie nur wenige andere Ereignisse die Welt nachhaltig verändert und geprägt. So hat es Martin Luther u.a. verstanden, den medialen Herausforderungen seiner Zeit mit offenen Augen zu begegnen und sich diese für seine Vorhaben zunutze zu machen.

In diesem Sinne spielt nicht nur das stetige Besinnen auf die Tradition eine entscheidende Rolle im Schulleben des Martin-Luther-Gymnasiums Eisleben, sondern auch die Konzentration auf die zeitangemessene Weiterentwicklung als moderne – und eben auch zunehmend digitalisierte Schule. Die in diesem Zusammenhang stattfindende Evaluation und Weiterschreibung des Schulprogramms hat gezeigt, dass die Digitalisierung der Lebenswelt zu den essentiellen Zielbereichen gehört, denen sich das Martin-Luther-Gymnasium Eisleben künftig stellen muss.

In Anbetracht des großen Einzugsbereiches des Gymnasiums ist diese Zielvorstellung von besonderer Bedeutung – er erstreckt sich entlang der Bahnlinie Halle/ Saale – Nordhausen von Wansleben am See bis Wolferode, im Norden durch die Ortschaften Mansfeld und Lochwitz und darüber hinaus im Süden von Bornstedt über Homburg bis nach Stedten. Derzeit unterrichten 70 Lehrkräfte 865 Schüler und Schülerinnen täglich in mittlerweile zwei Gebäudekomplexen; unterstützt von drei Sachbearbeiterinnen und jeweils einer Schulsozialarbeiterin und einer Lehrkraft für Sonderpädagogik.

Die Veränderungen der Medienlandschaft der letzten Jahrzehnte im Allgemeinen und der letzten Jahre im Besonderen zeigen eine rapide Verstetigung audiovisueller und digitaler Medienangebote. Deswegen wird nachstehend das künftige Medienkonzept des Martin-Luther-Gymnasiums Eisleben als zeitnahe Reaktion auf die veränderten Lebensbedingungen der Schüler und auch Lehrkräfte vorgestellt.

## Zielsetzung

Gemäß der Zielstellung des Grundsatzbandes der Lehrpläne für Gymnasien, Schülern und Schülerinnen eine ganzheitliche Erziehung und Bildung zu gewährleisten und zeitgleich lebensweltbezogenes Lernen in angemessenen Anforderungssituationen zu ermöglichen, scheint es heutzutage unumgänglich zu sein, Medienangebote und Medienbildung ernst zu nehmen. In diesem Zusammenhang befähigt man Schüler und Schülerinnen (und zeitgleich auch die Lehrkräfte) zur Teilhabe am gesellschaftlichen Leben und nimmt seine Aufgabe als Schule wahr, junge Menschen zum eigenverantwortlichen und selbstständig handelnden Part der demokratischen Gesellschaft zu machen (siehe Schulgesetz des Landes Sachsen-Anhalt §1 Abs. 2).

Die alltägliche Skepsis, die den digitalisierten Medien entgegengebracht wird – verbunden mit dem Verlust von Sicherheit, der Entindividualisierung, der Manipulationsgefahr usw. –, scheint mittlerweile beinahe inflationär verwendet zu werden. Gerade die Angst vor zu großer Komplexität ist ein wesentlicher Bestandteil dieses Denkens, das bildungstheoretisch nicht mehr haltbar ist. Dem gegenüber entwickelte sich in den letzten Jahren ein Diskurs, der den medialen Neuerungen offen und positiv gegenübertritt und der bildungstechnisch z.B. in der Entwicklung der neuen Lehrpläne des Landes Sachsen-Anhalt kulminiert. In dieser kontingenter werdenden Welt, in der junge Menschen Orientierung finden müssen, hat Unterricht die Aufgabe, Schüler vor komplexe Anforderungssituationen zu stellen und ihr angelerntes Wissen problemorientiert anzuwenden. Das wechselnde Erkenntnisinteresse von einem ehemals ergebnis- und zielorientierten zu einem prozess- und kompetenzorientierten Lernen verfolgt die Zielstellung, Schüler und Schülerinnen besser auf ihre künftige Rolle in der Gesellschaft vorzubereiten. Da (digitalisierte) Medien ein unhintergebar Bestandteil des Lebens eben dieser jungen Menschen sind, müssen sie eine bedeutende Rolle im künftigen Schulleben des Martin-Luther-Gymnasiums Eisleben gewinnen.

Im Kontext dieser grundlegenden Aspekte wird folgend auf die Relevanz digitaler Medien im Schulleben eingegangen. Hierbei erfolgt eine Unterteilung in eine allgemeine Bedeutungszuschreibung im Hinblick auf die festgelegten Schlüsselkompetenzen des Grundsatzbandes für Lehrpläne an Gymnasien im Land Sachsen-Anhalt und eine besondere für die Wichtigkeit im schulischen Alltag des Martin-Luther-Gymnasiums Eisleben.

## Schlüsselkompetenzen

Schüler und Schülerinnen verbessern durch eine digitalisierte Schule zuallererst ihre **Medienkompetenz**, indem sie die Herausforderungen der Mediengesellschaft konstruktiv zu bewältigen lernen. Sie gestalten und reflektieren ihren eigenen Mediengebrauch, verstehen die Medien als gesellschaftlichen Akteur und produzieren letztlich eigene Medienprodukte, um handlungsorientiert tatsächlicher Bestandteil der Medienwelt zu werden. Damit verbunden ist eine positive Verstärkung der **Demotriekompetenz** der Schüler und Schülerinnen, da sie sich als Teil der Gesellschaft wahrnehmen, ihre Eigenständigkeit ausprobieren und bewusst realisieren können. Dies ist letztlich essentiell für das kooperative Funktionieren einer Schulgemeinschaft.

Des Weiteren verstehen die Schüler und Schülerinnen so ebenfalls, was es heißt, nicht nur politisch, sondern auch wirtschaftlich eigenverantwortlich zu handeln und demnach zeitnah ein Verständnis für (digitalisierte) Wirtschaftsabläufe zu bekommen (**wirtschaftliche Kompetenz**). Dem folgend nehmen sie auch ihre kulturelle Umwelt deutlicher wahr, lernen diese zu gestalten und zu hinterfragen und verstehen damit, dass eine Digitalisierung der Schule ein notwendiger Schritt gesellschaftlichen Wandels ist (**kulturelle Kompetenz**).

In diesem Zusammenhang verbessern die Schüler und Schülerinnen ihre **Sprachkompetenz** dadurch, dass sie im bewussten Umgang mit den Medien Sprachgebrauch gezielter und kontextorientierter anwenden und kontrollieren lernen. Ebenso verhilft der mediendidaktische Ansatz der Entwicklung der **Sozialkompetenz**. In der gemeinsamen Erarbeitung von Anforderungssituationen lernen junge Menschen, dass Medien in einer pluralisierten Welt ein vereinheitlichendes Merkmal darstellen und damit Grenzen und Probleme der Kommunikation mindern und überwinden.

Auch in Darstellung, Wahrnehmung und Analyse **mathematischer** und **naturwissenschaftlicher** Konzepte und Strukturen hilft der Einsatz digitaler Medien nicht nur dabei, zunehmend digitaler werdende Arbeitsprozesse besser nachvollziehen zu können, sondern auch Komplexitätsgrade und Abstraktionsniveaus leistungsdifferenzierter im Klassen- und Kursunterricht anzuwenden.

Letztlich eröffnen sich durch digitale Unterrichtsmethoden für die Schüler und Schülerinnen Möglichkeiten, differenzierte Lernwege zu finden, die ihrer persönlichen Zukunft vielleicht näher stehen als herkömmliche Ansätze (**Lernkompetenz**). Der Umgang mit digitalen Medien erfordert letztlich auch ein hohes Maß an Planungs- und

Selbstorganisationsfähigkeit und zugleich lernen Schüler neue Plattformen des Lernens, Übens und Vertiefens kennen.

## **Praktische Relevanz digitaler Medien im Schulleben des MLG-Eislebens**

Der Forschungsdiskurs der letzten Jahre hat bewiesen, dass Medienentscheidungen nicht mehr nur pragmatische, sondern mittlerweile auch pädagogische Relevanz besitzen. Demnach erscheint es essentiell, Anwendung, Entwicklung und Einsatz digitaler Medien im Unterricht zu fördern.

### *Pädagogische Relevanz*

- Lehrkräfte können durch den intendierten Umgang mit digitalen Medien ihre Erziehungsaufgabe erweitern und vorbildhaft wirken.
- Der bewusst erlernte Umgang mit digitalen Medien dient der Persönlichkeitsbildung junger Menschen.
- Schüler und Schülerinnen entwickeln ein größeres Fehlerbewusstsein im täglichen und schulisch-geleiteten Umgang mit digitalen Medien.
- Da junge Menschen in einer Lebenswelt voll von digitalen Medien aufwachsen, hilft der gezielte Umgang mit diesen, dass Schüler und Schülerinnen faktisch präziser auf ihre persönliche Zukunft vorbereitet werden.

### *Didaktische Relevanz*

- Der Umgang mit digitalen Medien ist eine elementare Kulturtechnik in der Lebenswelt der Schüler und Schülerinnen.
- Schüler benötigen Informationen über den Aufbau, die Funktionen etc. digitaler Medien.
- Schüler müssen ihre Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Medien erweitern.
- Schüler müssen dazu befähigt werden, ihr Handeln in und mit digitalen Medien kritisch zu hinterfragen.
- Der Umgang mit digitalen Medien dient der Erleichterung des Lehrens und Lernens.
- Der Einsatz digitaler Medien ermöglicht das vereinfachte Bereitstellen differenzierter Anforderungssituationen und die erleichterte Dokumentation und Reflexion individueller Lernprozesse.

## *Methodische Relevanz*

- Der Umgang mit digitalen Medien dient der Effektivitätssteigerung unterrichtlicher Vorbereitung und Durchführung (Bereitstellen von Aufgaben, Materialien etc.).
- Methodisch erstreckt sich der Umgang mit digitalen Medien nicht nur auf Rezeptions-, sondern auch auf Produktions- und Reflexionsprozesse.
- Digitale Medien dienen als Kooperationswerkzeug und minimieren Kommunikationsgrenzen.
- Da junge Menschen in einer Lebenswelt voll von digitalen Medien aufwachsen, hilft der gezielte Umgang mit diesen, dass Schüler und Schülerinnen faktisch präziser auf ihre persönliche Zukunft vorbereitet werden.

## *Volitionale Relevanz*

- Digitale Medien dienen als motivationaler Katalysator im Unterricht.
- Digitale Medien kennzeichnen sich durch ein hohes Maß an Anschaulichkeit.
- Durch digitale Medien können akzentuiert Bezüge zur aktuellen Lebenswelt der Schüler und Schülerinnen hergestellt werden.

## **Didaktische Umsetzung**

Folgend soll der konkretisierte Transfer der oben beschriebenen pädagogischen Leitideen erbracht werden. Dazu liegt in Anlage 1 eine tabellarische Übersicht über die *Mediennutzung im Unterricht* für alle Unterrichtsfächer vor.

Des Weiteren sollen an dieser Stelle noch andere didaktische Schwerpunkte der Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologie, die für das Martin-Luther-Gymnasium relevant sind, erfasst werden:

### *Fächerübergreifender Unterricht*

Durch die einzurichtende Informations- und Kommunikationstechnologie ist eine inhaltliche wie formale fächerübergreifende Vernetzung möglich. Insbesondere in den Bereichen der strukturellen Kommunikation, der Organisation, des Ablaufs und der Evaluation von Unterrichtsinhalten bzw. -Ergebnissen leistet digitale Medientechnologie einen wesentlichen Beitrag.

Beispielhaft stellt sich das fächerübergreifenden Arbeiten am Martin-Luther-Gymnasium Eisleben wie folgt dar:

- Ergebnispräsentation und Datenverarbeitung (Informatik und alle anderen)
- Wissenschaftspropädeutisches Arbeiten (Informatik und alle anderen)
- Epochenanalyse im geisteswissenschaftlichem Bereich (Deutsch, Kunst, Musik)
- Analyse von Bewegungsabläufen (Sport, Biologie, Physik)
- Untersuchung naturwissenschaftlicher Prozesse (Biologie, Chemie, Physik)
- Wertevermittlung (Ethik, Religion, Sozialkunde, Rechtskunde)
- Etc.

### *Gemeinsamer Unterricht und Differenzierung/Förderung im Unterricht*

Die Nutzung digitaler Medien erleichtert die Umsetzung sonderpädagogischer Fördermaßnahmen und ermöglicht Schülern und Schülerrinnen differenzierte Lernangebote wahrzunehmen. Insbesondere die auf den Einzelfall abgestimmten Angebote zur Unterstützung im Lesen, Schreiben und Rechnen bei Sinnesbeeinträchtigungen helfen dabei, den inklusiven Anspruch des gymnasialen Unterrichtes zielgleich gewährleisten zu können. Weiterhin verbessert die Nutzung digitaler Medien den Erwerb spezifischer Lerntechniken und die Teilhabe am Unterrichtsgeschehen.



Im gymnasialen Kontext ist es überdies außerordentlich wichtig, leistungsstarke Schüler und Schülerinnen zu fördern. Dem folgend muss auch eine konkrete Vorbereitung auf den Anspruch universitären Arbeitens und Forschens durch die Bereitstellung eines digitalen Lernumfeldes sichergestellt werden. Hierzu zählt die Entwicklung von unverzichtbaren Arbeitstechniken, wie etwa dem Analysieren, Präsentieren und Reflektieren von komplexen Inhalten.

### *Reflektierter Umgang mit social media*

Schüler und Schülerinnen werden täglich mit den Angeboten aus dem *social media* Bereich konfrontiert. Um diesen Umgang nicht unreflektiert zu lassen, existieren diverse inhaltliche Schnittstellen, die Schüler und Schülerinnen des Martin-Luther-Gymnasiums auf ihrem Weg zum Abitur durchlaufen. Dazu zählt zuvorderst eine intensive Auseinandersetzung mit der digitalen Medienwelt in den Klassenstufen 5 und 6 (Medienprojekte „Kindheit 2.0. Aufwachsen in der Medienwelt“ und „Facebook & Co. – Spaß bis Mobbing“ zur Medienerziehung in der fünften und sechsten Klassenstufe (Kooperation mit Herr Aschoff inkl. thematischer Elternabend)). Des Weiteren leistet der Sozialkundeunterricht in der neunten Klassenstufe einen wesentlichen Beitrag zu dieser Problematik. Hier wird der Umgang mit sozialen Netzwerken verstärkt auf die rechtlichen Konsequenzen hin analysiert und im Kontext der persönlichen Entwicklung reflektiert.

## Integrations- und Matrix-Analyse

Aus der Analyse des Ist-Standes ergibt sich, dass nur ein gewisser Bestandteil der derzeitig vorhandenen Hardware in der künftigen Praxis übernommen werden kann. Aus Gründen nachhaltig angelegter Medienstrategien empfiehlt es sich deswegen, die in der Bedarfsanalyse aufgezählten Komponenten zu installieren, damit die daraus resultierende Wertschöpfungskette langfristig gedacht werden kann.

Des Weiteren wird an dieser Stelle darauf verwiesen, dass das Martin-Luther-Gymnasium Eisleben nicht auf fest etablierte *best practice* Konzepte o.ä. zurückgreifen kann. Ein Hauptgrund liegt darin, dass die Steuergruppe „Schulprogrammarbeit“ erst zu Beginn des laufenden Schuljahres 2016/2017 neue mittelfristige Zielparadigmen entwickelt hat, unter die unter anderem ein intensiviertes Engagement in den Themenbereich „Digitalisierung/Medienkonzept“ fällt. Hierbei haben schulinterne Evaluationsergebnisse gezeigt, dass das Interesse und der Wunsch nach medialer Mobilisierung verstärkt vertreten werden. Dies folgt letztlich den Ideen, die im pädagogisch-didaktischen Schwerpunkt bereits dargelegt worden sind.

Die Analyse des möglichen Vernetzungsgrades mit geplanten und bereits laufenden inhaltlichen Konzepten zeigt, dass von der Umsetzung des hier dargelegten Medienkonzeptes diverse Projekte profitieren können:

- Ausbau der *digitalen* Kommunikationskultur am Martin-Luther-Gymnasium Eisleben (Projekt der Steuergruppe „Schulprogrammarbeit“)
- Zielanpassung und Evaluation des Medienkonzeptes (Projekt der Steuergruppe „Schulprogrammarbeit“)
- Schulexterne Evaluation in Kooperation mit der Hochschule Harz (Projekt der Steuergruppe „Schulprogrammarbeit“)
- Vernetzung mit dem Planspiel „Jugendkreistag“, organisiert und durchgeführt vom Landkreis Mansfeld-Südharz und der Akademie für Lokale Demokratie
- Fortschreibung und Medienauftritt des Projektes „Schule ohne Rassismus. Schule mit Courage“
- Medienprojekte „Kindheit 2.0. Aufwachsen in der Medienwelt“ und „Facebook & Co. – Spaß bis Mobbing“ zur Medienerziehung in der fünften und sechsten Klassenstufe (Kooperation mit Herr Aschoff inkl. thematischer Elternabend)
- Engere Kooperation im Planspiel „Börse“ mit der Sparkasse Mansfeld-Südharz

- Medialer Auftritt des Projektes „Lutherjahr 2017 am Martin-Luther-Gymnasiums Eisleben“
- Mediale Unterstützung des Religionsprojektes in Klasse 7 „Wasser und Taufe“
- Mediale Vorbereitung des jährlichen Schulgottesdienstes am Ende des Schuljahres
- Organisation und mediale Aufbereitung der Schulzeitung (Start 2017/2018)
- Begabtenförderung und Vorbereitung auf *Mathematikwettbewerbe*
- Biber-Wettbewerb im Fach Informatik

## Nachhaltigkeits- und Supportanalyse

### **Wartung und Pflege**

Für die Realisierung dieses Projektvorhabens wird an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass künftig auftretende laufende Kosten, wie etwa die Instandhaltung der interaktiven Tafeln, der Beamer und der PCs, in die Planungsrealisierung mitaufgenommen werden müssen, um langfristig und nachhaltig die unterrichtliche und technische Qualität zu gewährleisten.

Es empfiehlt sich, beim Erwerb und der Installation technisch nachhaltig angelegte Produkte und Dienstleistungen in Anspruch zu nehmen, um zum einen die Zukunfts- und Betriebssicherheit aller Akteure des Schullebens zu gewährleisten und zum anderen Kosten-Nutzen-Verhältnisse langfristig anzulegen. Es steht außer Frage, dass im Sinne einer Wirtschaftlichkeitsbetrachtung die Schule nicht komplett medial ausgestattet werden kann, die gewünschten Komponenten jedoch gewährleisten, dass das Martin-Luther-Gymnasium Eisleben technisch modernisiert wird und zumindest ein Großteil der zur Verfügung stehenden Räume den oben beschriebenen Anforderungen nachkommen.

In diesem Kontext ist es das Ziel der Schule, die Administration zweigliedrig zu gestalten:

Schulextern erscheint es außerordentlich wichtig, sowohl einen Ansprechpartner der IT-Branche (Herr Stietz), als auch einen verwaltungstechnischen Ansprechpartner des Landkreises (Herr Bundschuh) als zentrale Koordinations- und Administrationsquelle zu besitzen. Diese Schnittstellen sollten ein Support-Konzept gewährleisten, das es ermöglicht, die Arbeit eines schulinternen Technik-Administrators für die Planung, Organisation und Wartung zu gewährleisten. Daraus resultiert letztlich ein administrativ ganzheitlich organisiertes Medienkonzept, das zeitgleich effektiv im Mikromanagement und nachhaltig im Makromanagement zu funktionieren im Stande ist.

# ANLAGE

## Anlage

### Mediennutzung im Unterricht

Fächer	Kl. 5	Kl.6	Kl.7	Kl.8
Englisch	Hör- und Sehverstehen durch lehrwerkgebundenes interaktives Material, Sicherung und Analyse von Übungen bzw. Fehlern	Hör- und Sehverstehen durch lehrwerkgebundenes interaktives Material, Sicherung und Analyse von Übungen bzw. Fehlern	Hör- und Sehverstehen durch lehrwerkgebundenes interaktives Material, Sicherung und Analyse von Übungen bzw. Fehlern	Hör- und Sehverstehen durch lehrwerkgebundenes interaktives Material, Sicherung und Analyse von Übungen bzw. Fehlern
Deutsch	Lernsoftware Grammatik/Rechtschreibung, Erklärvideos youtube, Filmanalyse, Bildbeschreibung, Nutzung von Mediatheken, Podcasts, Hörspiele	Lernsoftware Grammatik/Rechtschreibung, Erklärvideos youtube, Filmanalyse, Bildbeschreibung, Nutzung von Mediatheken, Podcasts, Hörspiele	Powerpoint, Filmanalyse, Erklärvideos youtube, Bildbeschreibung, Nutzung von Mediatheken, Podcasts, Hörspiele	Powerpoint, Filmanalyse, Erklärvideos you-tube, Bildbeschreibung, Nutzung von Mediatheken, Podcasts, Hörspiele
Mathematik	Dynamische Geometriesoftware, you-tube tutorials, Präsentation von Schülerarbeiten, interaktive Übungen zur besseren Verständlichkeit (z.B. bettermarks oder realmath)	Dynamische Geometriesoftware, Computeralgebrasysteme, youtube tutorials, Präsentation von Schülerarbeiten (Excel), interaktive Übungen zur besseren Verständlichkeit (z.B. bettermarks oder realmath)	Dynamische Geometriesoftware, Excel, youtube tutorials, Präsentation von Schülerarbeiten, interaktive Übungen zur besseren Verständlichkeit (z.B. bettermarks oder realmath)	Dynamische Geometriesoftware, Excel, Funktionsplotter, Computeralgebrasysteme, youtube tutorials, Präsentation von Schülerarbeiten, interaktive Übungen zur besseren Verständlichkeit (z.B. bettermarks oder realmath)

# ANLAGE

<b>Geschichte</b>	Lernsoftware, Bildmaterial, Karten auch interaktiv,	Internet (Recherche: Kommerzialisierung Mittelalter)	Präsentieren (Werbung für Sachsen-Anhalt)	Internet (Recherche: historisches Liedgut) Powerpoint
<b>Geographie</b>	Lernsoftware, Nutzung internetbasierter Stadtpläne: Beispiel Berlin	Geocaching planen, virtuelle Erkundung der europäischen Großstädte, Nutzung digitaler Informationssysteme	Komplexe Präsentation erproben: multimediale Aufbereitung von Kenntnissen, geeignete Präsentationsform finden	Digitale Lernprogramme und -werkzeuge sinnvoll verwenden, sich innerhalb von Softwareportalen ... orientieren)
<b>Kunst</b>	Bildmaterial Software, Farbkonzepte, Bildkonzepte, Ausprobieren von Kompositionen und Formen, Recherche	Bildmaterial Software, Farbkonzepte, Bildkonzepte, Ausprobieren von Kompositionen und Formen, Recherche	Bildmaterial Software, Farbkonzepte, Bildkonzepte, Ausprobieren von Kompositionen und Formen, Recherche	Bildmaterial Software, Farbkonzepte, Bildkonzepte, Ausprobieren von Kompositionen und Formen, Recherche
<b>Biologie</b>	Bildmaterial, detaillierte Zeichnungen/Abbildungen (Zellkern...), Erklärfilme, Recherche, Experimente	Bildmaterial, detaillierte Zeichnungen/Abbildungen (Zellkern...), Erklärfilme, Recherche, Experimente	Bildmaterial, detaillierte Zeichnungen/Abbildungen (Zellkern...), Erklärfilme, Recherche, Experimente	Bildmaterial, detaillierte Zeichnungen/Abbildungen (Zellkern...), Erklärfilme, Recherche, Experimente
<b>Physik</b>	_____	Präsentation von Schülerarbeiten (z.B. Powerpoint), Videos von Experimenten zeigen (bei schlechter Sichtbarkeit oder wenn Experiment nicht	Präsentation von Schülerarbeiten (z.B. Powerpoint), Videos von Experimenten zeigen (bei schlechter Sichtbarkeit oder	Präsentation von Schülerarbeiten (z.B. Powerpoint), Videos von Experimenten zeigen (bei schlechter Sichtbarkeit oder wenn Experiment nicht vorhanden,

# ANLAGE

		<p>vorhanden, historische Experimente), interaktive Mindmaps (Systematisierung, Motivation), Mediathek nutzen, interaktive Übungen zur besseren Verständlichkeit</p> <p>Simulationen nutzen, Nutzung physikalischer Internetseiten (Leifi)</p>	<p>wenn Experiment nicht vorhanden, historische Experimente), interaktive Mindmaps (Systematisierung, Motivation), Mediathek nutzen, interaktive Übungen zur besseren Verständlichkeit</p> <p>Simulationen nutzen, Nutzung physikalischer Internetseiten (Leifi)</p>	<p>historische Experimente), interaktive Mindmaps (Systematisierung, Motivation), Mediathek nutzen, interaktive Übungen zur besseren Verständlichkeit</p> <p>Simulationen nutzen, Nutzung physikalischer Internetseiten (Leifi)</p>
Musik	Youtube, Hörbeispiele, Notenlehre, Musikprogramme (Computer)	Youtube, Hörbeispiele, Notenlehre, Musikprogramme (Computer)	Youtube, Hörbeispiele, Notenlehre, Musikprogramme (Computer)	Youtube, Hörbeispiele, Notenlehre, Musikprogramme (Computer)
Sozialkunde	_____	_____	_____	<p>analytische, hermeneutische und reflektierende Arbeit mit politisch relevanten Medienausschnitten, direkte politische Partizipation an der gesellschaftlichen Lebenswelt durch individuelle Herstellung von Medienprodukten, Förderung des Umgang mit herkömmlichen und digitalen Präsentations-</p>

# ANLAGE

				programmen, digitale Recherchemethodik
<b>Französisch, Russisch, Latein</b>	_____	_____	<b>Lernsoftware, Hörverstehensübungen, Filme, Powerpoint</b>	<b>Lernsoftware, Hörverstehensübungen, Filme, Powerpoint</b>
<b>Ethik</b>	<b>Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten z.B. eigene Videos, Podcasts..., Arbeit an Bildmaterial</b>	<b>Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten z.B. eigene Videos, Podcasts..., Arbeit an Bildmaterial</b>	<b>Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten z.B. eigene Videos, Podcasts..., Arbeit an Bildmaterial</b>	<b>Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten z.B. eigene Videos, Podcasts..., Arbeit an Bildmaterial</b>
<b>Religion</b>	<b>Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten (z.B simple show), Verfassen von Wikis</b>	<b>Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten (z.B simple show), Verfassen von Wikis</b>	<b>Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten (z.B simple show), Verfassen von Wikis</b>	<b>Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten (z.B simple show), Verfassen von Wikis</b>

## Mediennutzung im Unterricht

Fächer	Kl. 9	Kl.10	Kl.11	Kl.12
<b>Englisch</b>	<b>Hör- und Sehverstehen durch lehrwerkgebundenes und aktuelles interaktives Material, Sicherung und Analyse von Übungen bzw.</b>	<b>Hör- und Sehverstehen durch lehrwerkgebundenes und aktuelles interaktives Material, Sicherung und Analyse</b>	<b>Hör- und Sehverstehen durch lehrwerkgebundenes und aktuelles interaktives Material, Sicherung und Analyse von Übungen</b>	<b>Hör- und Sehverstehen durch lehrwerkgebundenes und aktuelles interaktives Material, Sicherung und</b>



# ANLAGE

	Fehlern, Schreibenanlässe/Produkt orientierte Aufgaben (z.B. alternative scripts, pitches, backstories, voice-over zu Filmszenen)	von Übungen bzw. Fehlern	bzw. Fehlern, Schreibenanlässe/Produkt orientierte Aufgaben (z.B. alternative scripts, pitches, backstories, voice-over zu Filmszenen)	Analyse von Übungen bzw. Fehlern
Deutsch	Erklärvideos youtube, Filmanalyse, Film-Buch-Vergleich, Arbeit an Bildern, Nutzung von Mediatheken, Podcasts, Recherche, Powerpoint, Bewerbungsschreiben	Erklärvideos youtube, Filmanalyse, Film-Buch-Vergleich, Arbeit an Bildern, Nutzung von Mediatheken, Podcasts, Recherche, Powerpoint	Erklärvideos youtube, Filmanalyse, Film-Buch-Vergleich, Arbeit an Bildern, Nutzung von Mediatheken, Podcasts, Recherche, Powerpoint	Erklärvideos youtube, Filmanalyse, Film-Buch-Vergleich, Arbeit an Bildern, Nutzung von Mediatheken, Podcasts, Recherche, Powerpoint
Mathematik	Dynamische Geometriesoftware, Computer-algebrasysteme, Funktionsplotter, Excel, youtube tutorials, Präsentation von Schülerarbeiten, interaktive Übungen zur besseren Verständlichkeit (z.B. bettermarks oder realmath)	Dynamische Geometriesoftware, Computer-algebrasysteme, Funktionsplotter, Excel, youtube tutorials, Präsentation von Schülerarbeiten, interaktive Übungen zur besseren Verständlichkeit (z.B. bettermarks oder realmath)	Dynamische Geometriesoftware, Computer-algebrasysteme, Funktionsplotter, Excel, youtube tutorials, Präsentation von Schülerarbeiten, interaktive Übungen zur besseren Verständlichkeit (z.B. bettermarks oder realmath)	Dynamische Geometriesoftware, Computer-algebrasysteme, Funktionsplotter, Excel, youtube tutorials, Präsentation von Schülerarbeiten, interaktive Übungen zur besseren Verständlichkeit (z.B. bettermarks oder realmath)
Geschichte	Internet: ideologiekritische Auswertung von Medien,	Präsentation: Gestaltung Dokumentation, Podcasts, Powerpoint,	Internet: aktuelle Formen der Geschichtskultur,	Präsentieren

# ANLAGE

	Geschichtsdokumentation auswerten	Quellenangaben normgerecht	Onlinediskussionen (soziale Netzwerke)	
<b>Geographie</b>	Auswerten interaktiver Karten, digitale Karten mit zwei Attributen (GIS) erstellen, aus analogen und digitalen Quellen zu einem Thema recherchieren, zusammenstellen und strukturieren, Standortanalyse vor Ort und digitaler Exkursionsbericht verfassen	Nutzung digitaler Karten, aktuelle Ereignisse fachgerecht multimedial aufbereiten und adressatengerecht präsentieren	Geoökologische Systemanalyse mit digitalen Werkzeugen erläutern und die Medienauswahl begründen; Ausschnitte des heimatlichen Siedlungsraumes unter Verwendung von Internettools kartieren, virtuelle Welten mit realen Gegebenheiten in Beziehung setzen	Vergleich unterschiedlich entwickelter Räume mit GIS,  Nutzung webGis, googleearth, GPS
<b>Kunst</b>	Grafikprogramme, Bildmaterial Software, Farbkonzepte, Bildkonzepte, Ausprobieren von Kompositionen und Formen, Recherche	Grafikprogramme, Bildmaterial Software, Farbkonzepte, Bildkonzepte, Ausprobieren von Kompositionen und Formen, Recherche	Grafikprogramme, Bildmaterial Software, Farbkonzepte, Bildkonzepte, Ausprobieren von Kompositionen und Formen, Recherche	Grafikprogramme, Bildmaterial Software, Farbkonzepte, Bildkonzepte, Ausprobieren von Kompositionen und Formen, Recherche
<b>Biologie</b>	Bildmaterial, detaillierte Zeichnungen/Abbildungen (Zellkern...), Erklärfilme, Recherche, Experimente	Bildmaterial, detaillierte Zeichnungen/Abbildungen (Zellkern...), Erklärfilme, Recherche, Experimente	Bildmaterial, detaillierte Zeichnungen/Abbildungen (Zellkern...), Erklärfilme, Recherche, Experimente	Bildmaterial, detaillierte Zeichnungen/Abbildungen (Zellkern...), Erklärfilme, Recherche, Experimente
<b>Physik</b>	Präsentation von Schülerarbeiten (z.B.	Präsentation von Schülerarbeiten (z.B.	Präsentation von Schülerarbeiten (z.B.	Präsentation von Schülerarbeiten (z.B.

# ANLAGE

	<p>Powerpoint), Videos von Experimenten zeigen (bei schlechter Sichtbarkeit oder wenn Experiment nicht vorhanden, historische Experimente), interaktive Mindmaps (Systematisierung, Motivation), Mediathek nutzen, interaktive Übungen zur besseren Verständlichkeit</p> <p>Simulationen nutzen, Nutzung physikalischer Internetseiten (Leifi)</p>	<p>Powerpoint), Videos von Experimenten zeigen (bei schlechter Sichtbarkeit oder wenn Experiment nicht vorhanden, historische Experimente), interaktive Mindmaps (Systematisierung, Motivation), Mediathek nutzen, interaktive Übungen zur besseren Verständlichkeit</p> <p>Simulationen nutzen, Nutzung physikalischer Internetseiten (Leifi)</p>	<p>Powerpoint), Videos von Experimenten zeigen (bei schlechter Sichtbarkeit oder wenn Experiment nicht vorhanden, historische Experimente), interaktive Mindmaps (Systematisierung, Motivation), Mediathek nutzen, interaktive Übungen zur besseren Verständlichkeit</p> <p>Simulationen nutzen, Nutzung physikalischer Internetseiten (Leifi)</p>	<p>Powerpoint), Videos von Experimenten zeigen (bei schlechter Sichtbarkeit oder wenn Experiment nicht vorhanden, historische Experimente), interaktive Mindmaps (Systematisierung, Motivation), Mediathek nutzen, interaktive Übungen zur besseren Verständlichkeit</p> <p>Simulationen nutzen, Nutzung physikalischer Internetseiten (Leifi)</p>
Musik	<p>Musikprogramme, Youtube, Hörbeispiele, Internetrecherche, Powerpoint</p>	<p>Musikprogramme, Youtube, Hörbeispiele, Internetrecherche, Powerpoint</p>	<p>Musikprogramme, Youtube, Hörbeispiele, Internetrecherche, Powerpoint</p>	<p>Musikprogramme, Youtube, Hörbeispiele, Internetrecherche, Powerpoint</p>
Sozialkunde	<p>analytische, hermeneutische und reflektierende Arbeit mit politisch relevanten Medienausschnitten, direkte politische Partizipation an der gesellschaftlichen Lebenswelt durch individuelle Herstellung von Medienprodukten,</p>	<p>analytische, hermeneutische und reflektierende Arbeit mit politisch relevanten Medienausschnitten, direkte politische Partizipation an der gesellschaftlichen Lebenswelt durch individuelle</p>	<p>analytische, hermeneutische und reflektierende Arbeit mit politisch relevanten Medienausschnitten, direkte politische Partizipation an der gesellschaftlichen Lebenswelt durch individuelle</p>	<p>analytische, hermeneutische und reflektierende Arbeit mit politisch relevanten Medienausschnitten, direkte politische Partizipation an der gesellschaftlichen Lebenswelt durch individuelle Herstellung von Medienprodukten,</p>

# ANLAGE

	<b>Förderung des Umgang mit herkömmlichen und digitalen Präsentationsprogrammen, digitale Recherchemethodik</b>	<b>Herstellung von Medienprodukten, Förderung des Umgang mit herkömmlichen und digitalen Präsentationsprogrammen, wissenschaftspropädeutische Recherchemethoden</b>	<b>Herstellung von Medienprodukten, Förderung des Umgang mit herkömmlichen und digitalen Präsentationsprogrammen, wissenschaftspropädeutische Recherchemethoden</b>	<b>Förderung des Umgang mit herkömmlichen und digitalen Präsentationsprogrammen, wissenschaftspropädeutische Recherchemethoden</b>
<b>Französisch Russisch , Latein, Italienisch</b>	<b>Lernsoftware, Hörverstehensübungen, Filme, Powerpoint</b>	<b>Lernsoftware, Hörverstehensübungen, Filme, Powerpoint</b>	<b>Lernsoftware, Hörverstehensübungen, Filme, Powerpoint</b>	<b>Lernsoftware, Hörverstehensübungen, Filme, Powerpoint</b>
<b>Ethik</b>	<b>Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten z.B. eigene Videos, Podcasts..., Arbeit an Bildmaterial</b>	<b>Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten z.B. eigene Videos, Podcasts..., Arbeit an Bildmaterial</b>	<b>Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten z.B. eigene Videos, Podcasts..., Arbeit an Bildmaterial</b>	<b>Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten z.B. eigene Videos, Podcasts..., Arbeit an Bildmaterial</b>
<b>Religion</b>	<b>Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten (z.B simple show)</b>	<b>Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten (z.B simple show)</b>	<b>Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten (z.B simple show)</b>	<b>Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten (z.B simple show)</b>

# ANLAGE

Rechtskunde	aktuelle Rechtsfälle mit Hilfe der Mediathek verfolgen	aktuelle Rechtsfälle mit Hilfe der Mediathek verfolgen	aktuelle Rechtsfälle mit Hilfe der Mediathek verfolgen	aktuelle Rechtsfälle mit Hilfe der Mediathek verfolgen
Wirtschaftslehre	Webquests, Kalkulationen und elektronisches Haushaltsbuch führen, Anlagensimulationen	Webquests, Kalkulationen und elektronisches Haushaltsbuch führen, Anlagensimulationen	Webquests, Kalkulationen und elektronisches Haushaltsbuch führen, Anlagensimulationen	Webquests, Kalkulationen und elektronisches Haushaltsbuch führen, Anlagensimulationen
Philosophie	Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten (z.B simple show)	Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten (z.B simple show)	Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten (z.B simple show)	Rezeptive Arbeit mit Musik/Film(ausschnitten), Präsentation von digitalen Produkten (z.B simple show)
Astronomie	Präsentation von Schülerarbeiten (z.B. Powerpoint), Videos zur Erarbeitung (z.B. Kepler), interaktive Mindmaps (Systematisierung, Motivation), Mediathek nutzen, Simulationen nutzen (z.B. Stellarium)	_____	_____	_____