



Medienkonzept der Gottfried-Wilhelm-Leibniz- Gesamtschule



**Bedienen
und Anwenden**



**Informieren
und Recherchieren**



**Kommunizieren
und Kooperieren**



**Produzieren
und Präsentieren**



**Analysieren
und Reflektieren**



**Problemlösen
und Modellieren**

Stand: 14.05.2020

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort und Einleitung	2
2. Ziele	3
2.1 Allgemeine Ziele (Bezug zum Schulkonzept)	3
2.2 Ziele der Medienbildung	4
3. Die technische Ausstattung der Gottfried-Wilhelm-Leibniz-Gesamtschule	5
3.1 Momentane digitale Ausstattung	5
3.2 Software	6
3.3 Nutzungsmöglichkeiten	6
3.4 Ausstattungsbedarf	7
4. Ziele der Unterrichtsentwicklung und Fortbildungen	8
4.1 Curricula der Fächer und Einbindung der Medienkompetenzen	8
4.2 Fortbildungen	8
5. Fachbezogene Kompetenzerwartungen	9
5.1 Jahrgang 5	10
5.2 Jahrgang 6	13
5.3 Jahrgang 7	17
5.4 Jahrgang 8	21
5.5 Jahrgang 9	24
5.6 Jahrgang 10	28
5.7 Jahrgang EF	30
5.8 Jahrgang Q1	31
5.9 Jahrgang Q2	32

Alle Abbildungen sind von der Internetseite [medienkompetenzrahmen.nrw](https://www.medienkompetenzrahmen.nrw) (Stand 19.05.2020) oder lizenzfrei.

1. Vorwort und Einleitung

Da sich unsere Gesellschaft zu einer Informations- und Wissensgesellschaft entwickelt hat, in der die Nutzung von Computern, Smartphones, Tablets und vor allem des Internets eine zentrale Rolle spielen und die digitalen Medien mittlerweile völlig selbstverständlich zur Lebenswirklichkeit dazugehören, hat sich die Gottfried-Wilhelm-Leibniz-Gesamtschule das Ziel gesetzt, die Medienkompetenzen ihrer Schülerinnen und Schüler auszubauen und zu stärken, so dass diese sicher, verantwortungsvoll und vor allem im Sinne des Leitbildes der Schule „Gemeinsam zur Selbstständigkeit“ selbstständig mit Medien umgehen können. Schließlich gibt es auch eine Menge an Gefahren, wenn diese von Schülerinnen und Schülern unreflektiert genutzt werden.

Die Schule befindet sich im Duisburger Norden und wird dem Standorttyp 5 zugeordnet. Viele Schülerinnen und Schüler leben mit ihren Eltern in prekären Verhältnissen, so dass wir als Schule den Schülerinnen und Schülern oft als Erste den Zugang in die digitale Welt ermöglichen.

Daher gibt es in allen Fächern ein „Lernen mit Medien“ und ein „Lernen über Medien“. Dies soll die Schülerinnen und Schüler auf die Anforderungen in ihrem späteren Berufsleben vorbereiten.

Um dies zu gewährleisten orientieren wir uns am Medienkompetenzrahmen NRW, welcher aufführt, über welche Fähigkeiten Schülerinnen und Schüler im Umgang mit Medien verfügen sollten und gibt allen Mitwirkenden unserer Schule eine Orientierung.

Dieses Konzept befindet sich stets, ebenso wie die digitalen Medien, im Wandel und Prozess und gibt immer den aktuellen Stand wieder.

2. Ziele

2.1 Allgemeine Ziele (Bezug zum Schulkonzept)

Die Gottfried-Wilhelm-Leibniz-Gesamtschule ist eine integrierte Gesamtschule mit gymnasialer Oberstufe, und daher gibt es bei uns Kinder von 10 Jahren und junge Erwachsene von 19 Jahren.

An unserer Schule können alle Schulabschlüsse erreicht werden.

Hier leben und lernen Schülerinnen und Schüler aus vielen Kulturen und Sprachen zusammen. Dies geschieht auch online über unser IServ.

Bei uns gibt es Austausch und Miteinander und ein gemeinsames Ziel: Im deutschen Bildungssystem für jeden und jede die beste Bildung erreichen, indem wir allen die gleichen Chancen geben. Daher wollen wir unsere Schülerinnen und Schüler bestens auf die digitalen Anforderungen im späteren Berufsleben vorbereiten.

Zudem steht unsere Schule sehr bewusst in der Tradition unseres Namensgebers, der uns mit seinem Wissenshunger, seiner Aufbereitung des Wissens, dem wissenschaftlichen Dialog mit anderen Europäern und seiner Ausrichtung auf Humanität beeindruckt. Deswegen müssen wir auch mit der Entwicklung der digitalen Medien mithalten.

An unserer Schule werden die Schülerinnen und Schüler nach unserem Ganztagskonzept bis zu acht Stunden am Tag unterrichtet und betreut. Auch in dieser Zeit muss eigenständiges, digitales Lernen ermöglicht werden.

Aus diesem Grund gestalten wir unsere Schule als Lebensraum, in dem wir gut lernen und lehren, arbeiten und uns wohlfühlen können. Dazu gehört auch eine sinnvolle Nutzung digitaler Medien.

2.2 Ziele der Medienbildung

Im Folgenden werden kurz die Kompetenzerwartungen gemäß dem Medienkompetenzrahmen NRW aufgeführt.



Bedienen und Anwenden Hier lernen die Schülerinnen und Schüler an unserer Schule den Umgang mit PC und Tablet. Sie lernen zum Beispiel Dateien zu erstellen, abzuspeichern und sicher auszutauschen. Auch geht es darum die richtigen digitalen Werkzeuge sinnvoll auszuwählen und einzusetzen.



Informationsrecherche Schülerinnen und Schüler müssen Wissen, wie und wo sie benötigte Informationen über passende Suchmaschinen finden können. Des Weiteren müssen diese von ihnen sinnvoll aufbereitet und validiert werden.



Kommunizieren und Kooperieren Eine Email zu schreiben ist gar nicht so einfach. Auch gibt es in sozialen Netzwerken eine Menge an Gefahren. In diesem Bereich sollen die Schülerinnen und Schüler lernen, wie sie die digitalen Kommunikationswege richtig nutzen und mit Gefahren umgehen.



Produzieren und Präsentieren Wie kann ich erstellte Ergebnisse mit anderen teilen und vergleichen? An welche rechtlichen Vorgaben muss ich mich halten, ohne gegen Rechte zu verstoßen? Die Schülerinnen und Schüler werden lernen, eigene Medienprodukte zu erstellen und sich dabei grundlegende Urheberrechte aneignen.



Analysieren und Reflektieren Die Medien haben auch eine Macht. Daher müssen Schülerinnen und Schüler lernen, die Vielfalt der Medien zu kennen, zu analysieren, zu reflektieren und für ihre eigene Identitätsbildung zu nutzen. Hierbei geht es vor allem um die kritische Reflexion.



Problemlösen und Modellieren Wie funktioniert die digitale Welt eigentlich und was für Muster und Strukturen verbergen sich in der Programmierung? Dies und eigene Programmierkenntnisse können in AG's oder im Informatikunterricht erfahren und erlernt werden.

3. Die technische Ausstattung der Gottfried-Wilhelm-Leibniz-Gesamtschule

3.1 Momentane digitale Ausstattung

Aktuell ist die Gottfried-Wilhelm-Leibniz-Gesamtschule mit folgenden digitalen Medien ausgestattet. Hierbei werden nur die Geräte aufgeführt, die dem gesamten Kollegium zur Verfügung stehen und nicht die Geräte der Fachräume und Fachschaften.

- Drei PC-Räume mit 18, 30 und 33 internetfähigen Computern sowie je einem Drucker, Deckenbeamer mit Lautsprechersystem und EZ-Cast.
- Mediothek: 12 internetfähige Computer für die Schüler und eine Kopier- / Druckstation
- Laptops zur Ausleihe: 16 internetfähige Laptops mit W-LAN sowie je einem Klassensatz mit Kopfhörern.
- iPad-Koffer: Zwei Rollkoffer mit je einem Lehrer- und 15 Schüler-iPads sowie einem MacBook Air, AppleTV und Airport Extreme. Außerdem ein iMac zur Verwaltung der iPads.
- Beamer: In der Abteilung A und B stehen je 4 Beamer zur Ausleihe zur Verfügung. In Abteilung A kann auch ein EZ-Cast Streaming-Stick ausgeliehen werden.
- TV- Geräte und DVD-Player: Fast jeder Klassen- / Kursraum ist mit einem TV-Gerät sowie einem DVD-Player ausgestattet (insg. je 46).
- Fest installierte Beamer: Es gibt insgesamt 21 Klassen- / Kurs- und Fachräume, welche mit einem Beamer sowie teilweise EZ-Cast ausgestattet sind.
- Internetanschluss: Die Schule ist zur Zeit über einen VDSL-Zugang mit 50Mbit an das Internet angeschlossen.
- Digitale Vernetzung: Alle Klassenräume des A-Gebäudes mit Ausnahme des Anbaus sind mittels LAN an das pädagogische Netzwerk angeschlossen. Im B-Trakt sind lediglich die Räume B051 bis B54 sowie B151 bis B154 und B160 sowie die Fachräume (Ausnahme: Musik- und Kunsträume) an das Netzwerk angebunden. Im C-Gebäude verfügt nur der Raum C213 / 214 über einen Anschluss an das Netzwerk.
- Schulisches W-LAN: Nur im A-Gebäude ist ein rudimentäres, flächendeckendes W-LAN vorhanden mit Ausnahme der Klassenräume im Anbau A. Im gesamten B-Trakt fehlt eine

W-LAN-Anbindung. Der C-Trakt hat zwar eine W-LAN-Anbindung, die Antennen sind jedoch in den Fluren und das in den Kursräumen ankommende Signal ist somit viel zu schwach. Somit ist ein Einsatz von mobilen Endgeräten zur Zeit nur eingeschränkt möglich.

- Pädagogisches Netzwerk: Als Portalserver und zur Wartung bzw. Installation neuer Geräte wird IServ genutzt. Dafür gibt es einen IServ-Server wie Backup-Server.

3.2 Software

Die folgende Software kann an der Schule von den Lehrerinnen und Lehrer wie Schülerinnen und Schüler genutzt werden.

- IServ
- LibreOffice
- GeoGebra
- GIMP
- Hot Potatoes
- Prezi Desktop Software
- Scratch 2
- Scribus
- Tipp10
- Veyon
- VianaNET

3.3 Nutzungsmöglichkeiten

Durch IServ haben alle Lehrer und Schüler einen eigenen, sicheren Zugang zum Schulserver, welcher auch außerhalb der Schule genutzt werden kann. Mit diesem Account können sich die Schüler auch an den Computern und Laptops anmelden. Ebenso findet über IServ jegliche Kommunikation und Datenaustausch zwischen LuL, LuS und umgekehrt statt. Die Computerräume und iPad-Koffer können über IServ vom Lehrerkollegium gebucht werden.

3.4 Ausstattungsbedarf

Im Folgenden wird mit abnehmender Priorisierung von oben nach unten die zukünftig benötigte Ausstattung, welche zur Erreichung der Medienkompetenzen gemäß des Medienkompetenzrahmens NRW erforderlich ist, aufgeführt. Auch hier wird nur die Ausstattung, welche für das gesamte Kollegium benötigt wird, genannt.

- 1) Vorrangig sollte eine Anbindung aller Räume an das pädagogische Netzwerk mittels LAN erfolgen. Ebenso sollte eine W-LAN-Ausleuchtung aller Gebäude (auch Sporthallen) stattfinden. Des Weiteren ist eine Installation von miracast- und airplayfähigen, deckenmontierten Beamern mit externen Lautsprechern sowie ein HDMI-Wandanschluss in allen Unterrichtsräumen erforderlich. Auch muss die DSL-Anbindung von derzeit 50 Mbit auf mind. 1.000 Mbit erhöht werden. Anders ist eine Erfüllung der curricularen Vorgaben nicht möglich.
- 2) Für die Unterrichtsplanung wie -durchführung im Sinne eines am Medienkonzept orientierendem Unterricht müssen Tablets für das Kollegium zur Verfügung gestellt werden.
- 3) Im Sinne unseres Medienkonzeptes und auch zur Vorbereitung auf das Berufsleben sollen zukünftig alle Schülerinnen und Schüler mit Tablets ausgestattet werden. Dazu sind aufgrund unseres Standortes und den finanziellen Möglichkeiten der Erziehungsberechtigten ca. 1.400 Leihgeräte erforderlich.
- 4) Kann 3) nicht umgesetzt werden müssen zahlreiche weitere Laptop-/Tabletwagen mit je mind. 15 Geräten sowie 30 Kopfhörern je Wagen angeschafft werden.

4. Ziele der Unterrichtsentwicklung und Fortbildungen

4.1 Curricula der Fächer und Einbindung der Medienkompetenzen

Für die weitere Planung und Entwicklung der schulinternen Curricula müssen zunächst die wichtigsten unter 3.3 genannten Ausstattungsbedarfe gedeckt sein, da ansonsten die Unterrichtsvorhaben nicht gemäß des Medienkompetenzrahmens NRW umgesetzt werden können.

4.2 Fortbildungen

Neben den Schülerinnen und Schülern werden natürlich auch Kompetenzen, zum Beispiel für zeitgemäße Lernformen oder dem Umgang mit digitalen Endgeräten in der Schulentwicklung sowie dem Kollegium benötigt. Daher müssen auch hier Fortbildungen für unsere Lehrerinnen und Lehrer stattfinden.

Hierbei sollten vor allem zunächst interne Ressourcen genutzt werden, indem schulinterne Fortbildungen von den Lehrkräften angeboten werden.

Das Kollegium wird daher regelmäßig intern im Umgang mit digitalen Medien sowie den Einsatzmöglichkeiten digitaler Unterrichtsinhalte von unseren Expertinnen und Experten geschult. Alle neuen Kolleginnen und Kollegen sowie LAA und Referendare erhalten ebenfalls eine Schulung zum Medieneinsatz sowie den Nutzungsmöglichkeiten neuer Medien in der Schule.

Ebenso ist ein digitaler Stammtisch geplant, bei welchem sich interessierte Kolleginnen und Kollegen alle 14-Tage mittels Videokonferenz über den Einsatz digitaler Medien im Unterricht austauschen und gegenseitig schulen.

Auch sind jederzeit gegenseitige Hospitationen im Unterricht möglich, um eine Vorstellung der Möglichkeiten im Einsatz der digitalen Medien zu erhalten.

Des Weiteren werden über IServ bereits viele How-To-Anleitungen wie How-To-Videos sowohl den Lehrerinnen und Lehrern, als auch den Schülerinnen und Schülern zur Verfügung gestellt.

Interessierte können sich auch über unser ständig erweiterndes Padlet zum Thema eLearning und digitale Bildung eigenständig fortbilden. Dieses kann auch kollaborativ vom gesamten Kollegium ergänzt werden (https://padlet.com/christian_melcher/2795q15brvos).



Padlet eLearning
/ digitale Bildung

5. Fachbezogene Kompetenzerwartungen

Im Folgenden sind die Kompetenzen gemäß des Medienkompetenzrahmens NRW nach Jahrgängen aufgelistet. Dies ist eine vorläufige tabellarische Übersicht und in soll ein Padlet übertragen werden, in welchem jeweils das gezeigte Formular zu jedem Unterrichtsinhalt ausgefüllt veröffentlicht wird. Diese Übersicht befindet sich noch in Arbeit und wird ständig

Fach: _____ **Jgst.:** _____

Unterrichtsvorhaben: _____

Weitere Informationen: _____

Voraussetzungen:

- ...

Medienkompetenz Schüler/innen

- ...

Benötigte Technik (Hard- und Software)

- ...

Das Unterrichtsvorhaben ist den folgenden Medienkompetenzen gemäß dem Medienkompetenzrahmen NRW zuzuordnen:

Das Unterrichtsvorhaben ist ...

<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
	für alle		für eine Teilgruppe
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
	Pflicht		Wahl

1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4	6.1	6.2	6.3	6.4	

ergänzt.



Link und QR-Code zum Padlet: <https://padlet.com/pad2421/Medienkompetenzraster>

5.1 Jahrgang 5

Fach	Unterrichtsreihe	Medienkompetenz	Hard- / Software vorhanden?
D	1. Einen privaten Brief verfassen	4.1 (Brief per Mail)	N
	2. Sachtexte lesen und verstehen	2.1, 2.2	N
E	1. People around me (E-Mail an den E-lehrer)	3.2	J
M	1. Daten	1.2 2.2	N
	2. Zahlen und Größen	2.1, 2.2, 2.3	N
	3. Zeichentechniken	1.2	N*
KU	5.4 Hier spricht dein Körper	1.3, 1.4 3.3 4.2, 4.4	N
EK	1. Menschen orientieren sich – Arbeit mit dem Atlas und Karten	1.1, 1.2 2.1, 2.2	N
	2. Wo wohnen und leben wir? – Stadt und Dorf	1.1, 1.2 2.1, 2.2	N
	3. Urlaub hat Folgen – Erholung für uns, Stress für die Umwelt?	1.1, 1.2 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 (4.4) 5.1, 5.2, 5.3	N
PK	Konflikte gibt es überall	1.4 2.1, 2.2, 2.4 3.2, 3.3, 3.4	N

MU	1. Zeit	2.2	J
	2. Tonhöhe/ Tondauer	1.1, 1.2	N
		4.2	N
		2.2	J
	3. Keyboard	1.1, 1.2	J
		4.1, 4.2	
4. Schlagzeug	1.1, 1.2	J	
5. Singen	1.2	J	
	4.1		
6. ?-kunde	2.2	J	
	4.1		
AT	1. Bohrmaschinenführerschein (digital)	1.1, 1.2	N
ER	1. UV1: Ich und die anderen	1.4	N
		2.1, 2.2	
		5.3	
	2. UV3: Anfänge der Geschichte Israels	1.2	J
3. UV4: Wir feiern-Feste und Rituale	2.1, 2.3	N	
4. UV5: Begegnungen mit christl. Konfessionen	2.1, 2.2	N	
KR	1. Miteinander einmalig	1.4	N
		3.2, 3.3	
		5.4	
	2. Der Bibelcode	1.2	N
		2.1, 2.2	
3. Abraham	2.1	N	
4. Mose	2.1	N	
5. Wie war das damals bei Jesus	2.1	N	
	4.1		

IR	1. Der Islam – auf Säulen aufgebaut	2.1, 2.2	N
	2. Propheten	4.1, 4.2, 4.3	N
	3. Muhammed	2.1, 2.2, 2.3, 2.4 4.1, 4.4	N
	4. Religiöse Feste	2.1, 2.2, 2.3 4.1, 4.2 5.3	N
	5. Iman - Inhalte	2.1, 2.2 3.1, 3.2, 3.3 5.3	N
BI	1. Nützliche Tiere und Pflanzen	2.1, 2.4 4.1 5.2	N
	2. Pflanzen und Tiere – leben mit den Jahreszeiten	1.2 2.1 3.1 5.1	N
SP	1. Aufwärmen	1.1 2.1, 2.2	N
	2. Spiele entdecken	3.1 4.1	N

* 15 Tablets

5.2 Jahrgang 6

Fach	Unterrichtsreihe	Medienkompetenz	Hard- / Software vorhanden?
D	1. Vorgangsbeschreibung	2.2 (Tutorials nutzen)	N
E	1. After the holidays (kurze Präsentation der Sommerferien)	1.3 2.3 4.4 5.1, 5.2, 5.4 6.1	N*
KU	1. Bilder der Welt – meine Welt in Bildern	4.4 5.3 6.1	N
	2. Zeichen – Symbole - Piktogramme	1.1, 1.2, 1.3, 1.4 3.1 4.1, 4.4	N
EK	1. Vom Feld frisch auf den Tisch – wie funktioniert die Landwirtschaft?	1.1, 1.2 2.2, 2.2, 2.3	N
	2. Wasser – eine saubere Sache?	1,1, 1.2 2.1, 2.2, 2.3 5.1, 5.2, 5.3	N
PK	1. Kinder einer Welt	1.1, 1.2, 1.3 3.1, 3.2	N
	2. Umgang mit Medien – wir nutzen sie klug	1.4 2.3, 2.4 4.4 5.1, 5.2. 5.3, 5.4	N

MU	1. Zeit	2.2	J
	2. Tonhöhe/ Tondauer	1.1, 1.2	N
		4.2	N
		2.2	J
	3. Keyboard	1.1, 1.2	J
		4.1, 4.2	
4. Schlagzeug	1.1, 1.2	J	
5. Singen	1.2	J	
	4.1		
6. ?-kunde	2.2	J	
	4.1		
AH	1. Nahrungszubereitung	2.1	N
		4.1	
6.3			
	2. Essbiographie	1.3	N
ER	1. UV1: Der Glaube an den einen Gott ...	1.2	N
	2. UV4: Bilder von Gott	4.1	N
KR	1. Gebote und Regeln	2.1	N
		4.1	
	2. a) König David b) Entstehung der christl. Kirche	2.1	N
	3. Wie ist Gott?	2.3	N
4. Islam und Judentum	2.1, 2.2, 2.3, 2.4	N	
	5.2		
5. Christliche Feste	1.1, 1.2, 1.3	N	
	2.1, 2.2		
	4.1, 4.2, 4.3		

IR	1. Welt voller Glauben	2.1, 2.2, 2.3, 2.4 4.1, 4.3 5.1	N
	2. Ausbruch und Ankunft	2.1, 2.2, 2.3, 2.4 3.2, 3.3 5.2	N
	3. Orte der Religion	2.1, 2.2, 2.3 3.2, 3.3 5.2	N
	4. Göttliche Schriften/ Propheten	2.2 4.3 5.2, 5.3	N
	5. Verantwortung für die Umwelt	3.3 5.3	N
PH	1. Sonne, Wetter, Jahresrhythmik	2.1, 2.2	J
	2. Was der Strom alles kann	1.2	J
	3. Sehen und Hören	1.2	N
AT (WP)	1. Fertigungsverfahren	1.1, 1.2 2.1 4.1	N
F	1. Arbeit mit IServ	1.1 1.3	J
	2. Umgang mit Lernvideos	2.2	N
	3. Vokabeln – Training online	1.2	N
TK	1. Meine Umwelt und ich	3.3	N
	2. Erzählen	2.1, 2.2, 2.3, 2.4	N
	3. Landeskunde	1.4 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 5.1, 5.2, 5.3	N
	4. Beschreibung	4.1, 4.2	N
	5. Fabeln	5.2, 5.3, 5.4	N
	6. Lektüre	2.1	N

SP	1. Spiele entdecken	3.1 4.1	N
----	---------------------	------------	---

* nicht genügend Tablets vorhanden

5.3 Jahrgang 7

Fach	Unterrichtsreihe	Medienkompetenz	Hard- / Software vorhanden?
D	1. Personenbeschreibung	2.2 (Tutorials nutzen)	N
E	1. The world of science (Online-Zeitung erstellen)	1.2, 1.3 2.1, 2.2 3.2 4.2	J
M	1. Brüche multiplizieren und dividieren	2.1, 2.2, 2.3	N
	2. Rationale Zahlen	2.1, 2.2, 2.3	N
	3. Dreiecke konstruieren	1.2	N
	4. Zuordnungen	1.1 2.1, 2.2, 2.3	N
	5. Prozentrechnung	2.1, 2.2, 2.3	N
	6. Terme und Gleichungen	1.1 2.1, 2.2, 2.3 5.2	N
EK	1. Wie natürlich sind Naturkatastrophen?	1.1, 1.2 2.1, 2.2, 2.3 4.1, 4.2, 4.3, 4.4 5.1, 5.2, 5.3	N
	2. Landnutzung in unterschiedlichen Landschaftszonen	1.1, 1.2 2.1, 2.2, 2.3 4.1, 4.2, 4.3, 4.4 5.1, 5.2, 5.3	N
PK	1. Jugendkriminalität	1.1, 1.2 2.1	N
MU	1. Begegnung mit Komponisten	2.1, 2.2 4.1, 4.2	J
AT	1. Wohnraumplanung (mit Online-Programmen)	1.1, 1.2, 1.3 2.1, 2.2 4.1, 4.2 6.1	N

AH	1. Wohnen	2.1, 2.3	N
	2. Technische Geräte	2.1, 2.2, 2.3 5.2, 5.3	N
ER	1. UV3: ...und er schuf den Menschen	2.1, 2.2, 2.3	N
	2. UV4: Islam – eine Religion stellt sich vor	2.3	N
	3. UV5: Gewissen – wie soll ich mich entscheiden?	2.1, 2.2, 2.3	N
KR	1. Evangelien	2.1 5.2	N
	2. Wer bin ich?	1.4 3.2, 3.3, 3.4 5.3, 5.4	N
	3. Gewissen	3.1, 3.2, 3.3, 3.4	N
	4. Caritas und Diakonie	1.1, 1.2, 1.3 2.1, 2.2, 2.3 4.1, 4.2, 4.3, 4.4	N
IR	1. Islamische Glaubenslehre	2.1, 2.2 3.1, 3.2, 3.3 5.3	N
	2. Auswanderung der Propheten	2.1, 2.2, 2.3, 2.4 4.1, 4.3	N
	3. Das Gebet	2.1, 2.2, 2.4	N
	4. Zusammenleben	3.2, 3.3, 3.4 5.1, 5.2, 5.3, 5.4	N
PL	1. Rollen- und Gruppenverhalten	2.1, 2.2 4.1	N

GE	1. U0: Einführung in das Fach Geschichte	4.1, 4.2	N
	2. U3: Polis und Imperium	2.1, 2.2	N
	3. U4: Aufstieg und Ausformung des römischen Weltreiches	2.1, 2.2	N
	4. U6: Leben im Mittelalter	4.1, 4.2	
BI	1. Aktiv werden für ein gesundheitsbewusstes Leben	1.2 4.1	N
	2. Nahrung - Energie für den Körper	2.1, 2.2 3.1	N
	3. Der Körper und seine Veränderung	2.3 3.3 5.3	N
	4. Zusammenspiel der Sinne	2.1, 2.2	N
	5. Lernen – nicht nur in der Schule	1.2 4.1	N
F	1. Kritische Nutzung von digitalen Wörterbüchern	3.1	N
TK	1. Schriftliche Kommunikation	1.2 3.3 4.2	N
	2. Märchen	5.2, 5.3, 5.4	N
	3. Vorgangsbeschreibung	4.1, 4.2	N
	4. Inhaltsangabe	4.2, 4.3	N
	5. Schattenspiel	3.4 5.2, 5.3	N
	6. Lektüre	2.1	N

SP	1. Fußball	3.1 4.1	N
----	------------	------------	---

5.4 Jahrgang 8

Fach	Unterrichtsreihe	Medienkompetenz	Hard- / Software vorhanden?
D	1. IKG	1.2 3.1, 3.2	N
	2. Umgang mit Sachtexten und Medien	2.1, 2.2, 2.3, 2.3 3.1, 3.2, 3.3, 3.4	N
E	1. New places, new faces (PPP)	1.3 2.3 4.4 5.1, 5.2, 5.4 6.1	N
M	1. Zinsrechnung	1.1 2.1, 2.2, 2.3 5.2	J
	2. Statistik	1.2 2.1, 2.2, 2.3 5.2	N
	3. Dreiecke und Vierecke	1.2	N
	4. Binomische Formeln: Terme und Gleichungen	1.2 4.2	N
KU	1. Ich bin ich	2.1	J
	2. Kleider machen Leute	2.1, 2.2, 2.3 4.3	J
EK	1. Eine Erde - viele Welten	1.1, 1.2 2.1, 2.2, 2.3 4.1, 4.2, 4.3, 4.4 5.1, 5.2, 5.3	N
	2. Strukturwandel	1.1, 1.2 2.1, 2.2, 2.3 4.1, 4.2, 4.3, 4.4 5.1, 5.2, 5.3	N

PL	1. Schön und hässlich	5.1, 5.3	N
	2. In welchem Verhältnis steht der Mensch zur Technik?	1.4 3.2, 3.4	N
GE	1. Die Welt um 1500	2.1, 2.2	N
	2. Die Welt um 1500	5.2, 5.3	N
	3. Vom Imperialismus in den I.WK	4.1, 4.2 5.2	N
ER	1. UV1: Jahwe – Gott – Allah	4.1	N
	2. UV5: Menschen suchen nach dem Sinn des Lebens	5.1, 5.3	N
KR	1. Freiheit und Verantwortung	1.4 3.3, 3.4 5.4	N
	2. Propheten	1.2, 1.3 2.1, 2.2 4.1, 4.2, 4.3	N
	3. Arbeit und Freizeit	5.1, 5.4	N
	4. Reformation	2.1 4.1, 4.3	N
	5. Kirche	2.1, 2.4 4.1	N
IR	1. Lebensführung	2.4 3.4 5.3 6.2, 6.4	N
	2. Gesandte	4.1, 4.2, 4.3	N
	3. Frauenbilder im Islam	2.1 3.3 5.2, 5.3, 5.4	N
	4. Islam und Wissenschaft	2.1, 2.2, 2.3, 2.4 5.1 6.2, 6.4	N

CH	1. Stoffe und Geräte des Alltags	1.2, 1.3 3.1, 3.2	N
	2. Energieumsätze bei Stoffveränderung	1.2, 1.3 3.1, 3.2	N
	3. Metalle und Metallgewinnung	1.2, 1.3 3.1, 3.2	N
	4. Luft und Wasser	1.2, 1.3 3.1, 3.2	N
F	1. Kritischer Umgang mit Übersetzungsmaschinen	3.1	N
	Cybermobbing/ Mobbing	1.4 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 3.4 4.4 5.4	N
TK	1. Zeitung	2.1, 2.2, 2.3, 2.4	N
	2. Volkslieder	4.1, 4.2	N
	3. Argumentation	5.2, 5.4 6.4	N
	4. Beschreibung	4.1, 4.2	N
	5. Lektüre	2.1	N
	6. Der Blick in unsere Vergangenheit	2.1	N
L	1. Sieg im Circus Maximus	1.2, 1.3 2.1, 2.2 4.2 5.1	?
	2. Basilika und Forum Romanum	2.1, 2.2 5.1, 5.2	?
	3. Thermen	1.2 2.1, 2.2 5.1, 5.2	?
	4. Eine Toga für Publius	2.1, 2.2 4.1., 4.2	?
SP	1. Handball	6.1, 6.3	N

5.5 Jahrgang 9

Fach	Unterrichtsreihe	Medienkompetenz	Hard- / Software vorhanden?
D	1. Dialektische Erörterung	2.1, 2.2, 2.3, 2.4 3.1, 3.2, 3.3, 3.4	N
	2. Umgang mit Sachtexten und Medien	2.1, 2.2, 2.3, 2.4 3.1, 3.2, 3.3, 3.4	N
	3. Werbung	5.1, 5.2, 5.3, 5.4	N
E	1. Off to work (PPP verschiedener Jobs)	1.3 2.3 4.1	N
	2. Cyber bullying (Recherche)	3.4	J
M	1. Lineare Funktionen	1.2 4.1, 4.2	N
	2. Lineare Gleichungssysteme	1.2	N
	3. Satz des Pythagoras	1.2	N
	4. Pyramide	1.2 2.1	N
	5. Kreis	1.2	N
KU	1. Werbung	1.1, 1.2, 1.3, 1.4 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 3.1 4.1, 4.2, 4.3, 4.4	N
EK	1. Wachstum, Verteilung und Migration der Weltbevölkerung	1.1, 1.2, 1.3, 1.4 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 4.1, 4.2, 4.3, 4.4 5.1, 5.2, 5.3, 5.4	N
	2. Globalisierung	1.1, 1.2, 1.3, 1.4 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 4.1, 4.2, 4.3, 4.4 5.1, 5.2, 5.3, 5.4	N
	3. Naturbedingte und anthropogene Gefährdung von Lebensräumen	1.1, 1.2, 1.3, 1.4 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 4.1, 4.2, 4.3, 4.4 5.1, 5.2, 5.3, 5.4	N

PL	1. Vorurteil, Urteil, Wissen, Fakten, News	5.1, 5.2, 5.3	N
	2. Homosexualität	2.1 4.1	N
AT	1. Wärmedämmung/ Energieumsatz (Tabellenkalkulation)	1.1 2.1 4.1	J
	2. Mobilität (autonom. Funktion)/ Robotik	1.1, 1.2 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 4.1, 4.2, 4.3, 4.4 6.1, 6.2, 6.3, 6.4	J*
ER	1. UV2: Sehnsucht nach Religion	2.1, 2.2, 2.3, 2.4	N
	2. UV4: Schöpfung und moderne Menschenbilder	2.1, 2.2, 2.3, 2.4	N
	3. UV5: Liebe ...	1.4 2.4 3.4	N
KR	1. Anthropologie	1.4 3.2, 3.3, 3.4 5.3	N
	2. Bergpredigt	3.2, 3.3, 3.4	N
	3. Stört die Liebe nicht	1.4 2.4 3.4	N
	4. Entwicklung der Technik	2.1, 2.2 5.1, 5.4 6.1	N
	5. Gewalt – keine Lösung	3.2, 3.3, 3.4 4.4	N
	6. Sekten	1.2, 1.3 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 3.1 4.1, 4.2, 4.3, 4.4 5.2	N

IR	1. Islamische Geschichte	2.1, 2.2, 2.3 4.1 5.3	N
	2. Wer ist Gott	3.3 5.2, 5.3	N
	3. Kalifen	2.1, 2.2, 2.3 5.3	N
	4. Rechtsschulen	2.3 4.1, 4.3 5.3	N
CH	1. Elemente und ihre Ordnung	2.1 4.1, 4.2	N
	2. Säuren und Laugen	2.2, 2.3 4.3, 4.4	N
PH	1. Energie	2.1, 2.2, 2.3, 2.4 4.1, 4.2	J
	2. Kernkraftwerke und Entsorgung	2.3 3.3 4.1, 4.2	J
F	1. Recherche zu Hilfsorganisationen, Umgang mit Homepages	2.1	J
	2. Arbeit mit Internetzeitschriften	2.1, 2.2, 2.3, 2.4 4.1, 4.3	N
TK	1. Sprachbetrachtung	3.1, 3.2, 3.3, 3.4 5.1, 5.2, 5.3, 5.4	N
	2. Bewerbungen	2.1, 2.2, 2.3	N
	3. Schriftsteller und ihre Heimat	1.3 2.1, 2.2, 2.3, 2.4	N
	4. Lektüre	2.1	N
	5. Textgebundene Erörterung	2.1 5.1, 5.2, 5.4 6.2	N
	6. Befreiungskrieg	2.1, 2.2, 2.3 5.3	N

L	Fehlt noch		
SP	1. Fitness	5.2, 5.3, 5.4	N
	2. Körperwahrnehmung	5.2, 5.3, 5.4	N

*nicht ausreichender Anzahl vorhanden

5.6 Jahrgang 10

Fach	Unterrichtsreihe	Medienkompetenz	Hard- / Software vorhanden?
E	1. India (Recherche und Ergebnispräsentation)	1.2 2.1, 2.2 5.2	
	2. Bezugskultur ZP (Recherche und Ergebnispräsentation)	1.2 2.1, 2.2 5.2	
M	1. Quadratische Funktionen	1.2 4.1, 4.2	N
	2. Potenzen und Zehnerpotenzen	2.3	N
	3. Wachstum	2.1, 2.2, 2.3 4.3 5.2	N
	4. Auf dem Weg in die Berufswelt	4.3 5.2	N
	5. Datenerhebungen hinterfragen	4.1, 4.2 5.2, 5.4	N
MU	1. Keyboard	1.2	N
	2. Filmmusik	1.2 4.2 5.2	N
PL	1. Menschen – Gottesbild in ?	2.1, 2.2 4.1, 4.2, 4.3	N
	2. Recht und Gerechtigkeit	2.3 5.1, 5.2	N
GE	1. Weimarer Republik	4.1, 4.2	N
	2. Vergangenheit, die nicht vergeht	2.1, 2.2 5.1, 5.2, 5.3	N
	3. Neuordnung der Welt und die Situation in Deutschland	2.2	N
ER	1. UV3: Judentum – Wurzel des Christentums	2.3, 2.4	N
	2. UV4: Widerstand und Anpassung	2.4 5.2	N

KR	1. Kirche im Kreuzfeuer	2.1, 2.2, 2.3, 2.4	N
	2. Buddhismus	2.1, 2.2, 2.3, 2.4 4.1, 4.2, 4.3	N
IR	1. Islamische Denker	2.1, 2.2, 2.3, 2.4 4.1, 4.3	N
	2. Islamische Geschichte	5.3, 5.4	N
	3. Salafismus	2.1, 2.2 4.1 5.2, 5.3	N
	4. Gebotenlehre	2.3, 2.4 4.3, 4.4 5.4	N
CH	1. Elektrische Energie aus chemischen Reaktionen	2.4 4.3 5.2	N
	2. Produkte der Chemie	2.4 4.3 5.2	N
AT	1. Mobilität (autonom. Funktion)/ Robotik	1.1, 1.2 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 4.1, 4.2, 4.3, 4.4 6.1, 6.2, 6.3, 6.4	J*
F	1. Kampagne gegen Lebensmittelverschwendung	4.1, 4.2 5.1, 5.2, 5.3	N
TK	1. Generationenkonflikt	4.1, 4.2, 4.3	N
	2. Lyrik	4.1, 4.2	N
	3. Massenmedien	5.4 6.1, 6.2, 6.4	N
	4. Drama	2.1	N
L	Fehlt noch		
SP	1. Körperwahrnehmung – Fitness und Konditionstraining	4.1, 4.2	N

* nicht ausreichender Anzahl vorhanden

5.7 Jahrgang EF

Fach	Unterrichtsreihe	Medienkompetenz	Hard- / Software vorhanden?
S	1. Alltagsbeschreibung	3.1	J
	2. Umgang und Nutzung digitaler Wörterbücher und Übersetzungsprogramme	1.2	J

5.8 Jahrgang Q1

Fach	Unterrichtsreihe	Medienkompetenz	Hard- / Software vorhanden?
S	1. Lateinamerika	1.3	J
	2. Wirtschaftskrise und Auswanderung	3.2 5.2	J
	3. Jugendliche	2.1, 2.2, 2.3, 2.4	N
	4. Lateinamerika	4.1, 4.2, 4.3	J
	5. Andalusien und Tourismus	5.1	N

5.9 Jahrgang Q2

Fach	Unterrichtsreihe	Medienkompetenz	Hard- / Software vorhanden?
S	1. Bilinguismus	5.1	J
	2. Andalusien	4.1, 4.2, 4.3	J