



WILLIBALD-GLUCK-GYMNASIUM

BILDUNG IM 21 JAHRHUNDERT

Gebrauchsanweisung:

Das Mediencurriculum trägt der gesellschaftlichen Entwicklung zur Digitalisierung und einer bildungspolitischen Direktive Rechnung. Vor diesem Hintergrund ist das Mediencurriculum als eine Ergänzung des Lehrplans zu lesen. Zwei Dinge soll das Mediencurriculum als Ergänzung des Lehrplans leisten:

1. Das Mediencurriculum soll auf den Punkt bringen, was für uns am WGG das Bildungsziel „digitale Bildung“ bedeutet. Zur Konturierung des Bildungsziels „digitale Bildung“ dient der erste allgemeine und sehr grundsätzliche Teil. Dieser firmiert unter der Überschrift „Zielebene: Eckpunkte einer digitalen Bildung“.
2. Das Mediencurriculum soll zudem über die Jahrgangsstufen 5-10 Möglichkeiten aufzeigen, wie wir uns vorstellen, am WGG das Bildungsziel „digitale Bildung“ umzusetzen. Was im zweiten Teil unter der Überschrift „Verlaufsebene: Konkrete Handlungsoptionen“ zu lesen ist, stammt ursprünglich aus den Fachschaften. „Ursprünglich“ bedeutet, dass die Vorschläge gegebenenfalls inhaltliche und formale Veränderungen im Sinne einer Homogenisierung des Gesamtkonzepts erfahren haben.

Das Mediencurriculum ist kein Ding für die Ewigkeit. Bereits ein Jahr nach dem ersten Exemplar nun schon das MC 2.0 mit Anpassungen an den LehrplanPlus der 8. Klasse und an die Erfahrungen durch das Homeschooling.

Es wird gewiss nicht die letzte Änderung sein...

1. Zielebene: Eckpunkte einer digitalen Bildung

Mit Hard- und Software umgehen	Kompetent Lesen	Recherchieren	Digital Produzieren und Präsentieren	Programmieren	Eine mediatisierte Welt kritisch reflektieren
SuS kennen und nutzen Textverarbeitungsprogramme zielführend	SuS lesen und strukturieren (geschriebene) Texte mit Hilfe von Lesestrategien	SuS kennen und nutzen Recherchetechniken	SuS kennen Vorteile und Grenzen verschiedener Darstellungsformen und wählen geeignete Methoden aus	SuS beschreiben Objekteigenschaften bzw. Methodenauf-rufe mit einer einfachen Syntax	SuS kennen und reflektieren grundlegende Regeln und Konzepte von Urheberrecht und Eigentum im Digitalzeitalter
SuS kennen und nutzen Bildbearbeitungstools zielführend	SuS unterscheiden (literarische) Textsorten und reflektieren deren spezifische Produktions- und Rezeptionsbedingungen	SuS kennen und nutzen die Möglichkeiten der Schulbibliothek	SuS nutzen Präsentationssoftware zur Visualisierung von Vorträgen	SuS implementieren Algorithmen in einer einfachen Programmierumgebung	SuS entwickeln ein Bewusstsein für die Bedeutung des Datenschutzes
SuS kennen und nutzen Präsentationssoftware zielführend	SuS werten Schaubilder, Tabellen und Diagramme aus	SuS kennen und nutzen Online-Suchmaschinen	SuS nutzen Digitalmedien zur Dokumentation (Foto-, Video-, Audioaufzeichnung) und integrieren Elemente zielführend	SuS analysieren und erstellen Hypertextstrukturen	SuS kennen und reflektieren Chancen und Risiken digitaler Kommunikationsmedien
SuS beherrschen 10-Finger-Tast schreiben	SuS werten Karten aus	SuS kennen Vor- und Nachteile verschiedener Darstellungsarten	SuS nutzen geeignete fachspezifische (Darstellungs-) Software zur Dokumentation und Produktion (Protokollieren von naturwissenschaftl. Versuchen, Mathematiksoftware etc.)	SuS erstellen Datenbanken und wenden sie an	SuS reflektieren den eigenen Mediengebrauch kritisch
SuS werden sich der ökologischen Folgen des Energiebedarfs aller Digitalmedien bewusst und kennen Methoden des Energiesparens	SuS werten stehende Bilder (Gemälde, Fotografie, Karikatur, Symbolen, Logos) aus	SuS bewerten die Relevanz und Glaubwürdigkeit von Quellen kritisch	SuS erstellen Videos zu unterrichtsrelevanten Inhalten	SuS wenden Syntaxregeln beim Formulieren von Datenbankoperationen bzw. Formeln in Tabellenkalkulationsprogrammen an	SuS reflektieren die interessegeleitete Setzung und Verbreitung von Themen im Medienbetrieb
SuS nutzen eine Lernplattform zielführend	SuS werten bewegte Bilder (Filme, Animationen, Videoclips) aus	SuS wählen geeignete Quellen zur produktiven Arbeit aus	SuS nutzen Digitalmedien kreativ-künstlerisch in Text, Bild, Ton	SuS lernen Grundkonzepte einer objektorientierten Programmiersprache kennen und implementieren Algorithmen mit einer solchen Sprache	SuS kennen und reflektieren so das manipulative Potenzial unserer Mediengesellschaft
SuS kennen und nutzen Möglichkeiten von Kommunikationstools (Email, Messengerdienste) adressatengerecht	SuS werten auditive Gestaltungselemente in verschiedenen Medien aus				SuS kennen und reflektieren Auswirkungen der Digitalisierung auf unsere Gesellschaft (Wirtschaft, Politik, Wertvorstellungen i.A. etc.)
SuS kennen und nutzen geeignete Digitalmedien zur kooperativen Arbeit	SuS kennen den Eigenwert künstlerischer Betätigung (Literatur, bildende Kunst, Film)				SuS kennen unsere Medienlandschaft in Grundzügen
SuS kennen Möglichkeiten zur sicheren Nutzung von Digitalmedien (Passwortsicherheit, Verschlüsselung, Virenschutz etc.)	SuS erkennen strukturelle Analogien über verschiedene Medien hinweg und können medientypische Spezifika abgrenzen				

2. Verlaufebebene: Konkrete Handlungsoptionen

5	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
	<p>Klassenleitung: SuS kennen und nutzen die Lernplattform mebis im Rahmen des Fachunterrichts und erhalten eine Einführung in die Nutzung des Schülerportals</p> <p>Biologie NT 5-2.1: (Optional) SuS werden in die Verwendung des E-Books eingeführt</p> <p>Deutsch 5-2.4: SuS kennen den Nutzen von Textverarbeitungssoftware und können basale Formatierungsfunktionen nutzen.</p> <p>Englisch 5-4: SuS lernen den Umgang mit der <i>Klett-lernen-APP</i> (E-Book, digitaler Unterrichtsassistent zum aktuellen Lehrwerk)</p> <p>Geographie 5-1: SuS werden im Umgang mit dem Atlas geschult und absolvieren eine Prüfung zum Atlasführerschein; dabei erhalten sie eine Einführung in die Kartenarbeit mit digitalen Werkzeugen</p>	<p>Mathematik 5-1: SuS bearbeiten Aufgaben zum Thema „Veranschaulichung natürlicher Zahlen“ mit dem digitalen Werkzeug <i>MatheGym</i>.</p> <p>Geographie 5-1+3/4/5: SuS recherchieren im Internet auf zuvor ausgewählten Seiten; z.B.: Naturpark/Nationalpark, Wege unterschiedlicher Lebensmittel oder historische Ursprünge der Heimatstadt</p> <p>Evangelische Religionslehre 5-5: Katholische Religionslehre 5-2: Ethik 5-4: SuS suchen Informationen, analysieren, reflektieren und vergleichen zum Beispiel zum Thema: „Glaube zeigt sich in religiösen Festen“ (z.B. Advent, Weihnachten, Ostern, Zuckerkfest, Sukkot, ...) Schüler recherchieren zu religiösen Bräuchen (z.B. auch in anderen Ländern) und stellen ihre Ergebnisse vor.</p>	<p>Deutsch 5 - 2.4: SuS erarbeiten kollaborativ Gesprächsregeln und reflektieren deren Nutzen in verschiedenen Kommunikationssituationen, auch hinsichtlich digitaler Kommunikation</p>	<p>Deutsch 5-2.4/1.4: SuS nutzen digitale Aufnahmegeräte, um einen Gedichtvortrag ansprechend zu gestalten und zu präsentieren</p> <p>Kunst 5-1: SuS recherchieren im Internet z.B. zu Farbpigmenten. Sie präsentieren ihre Ergebnisse mithilfe von Schautafeln, Plakaten oder Bildschirmpräsentationen</p>	<p>Allgemein: 5 SuS nehmen teil an einem schuleigenen Projekt zum Umgang mit digitalen Medien und erhalten einen Leitfaden zur Handynutzung in der Schule und zu Hause.</p> <p>Deutsch 5-2.4 SuS untersuchen Hörtexte oder Filme und beschreiben typische Gestaltungsmittel audiovisueller Medien im Unterschied zu geschriebenen Texten. Sie lernen dadurch die Merkmale und Besonderheiten audiovisueller Medien in Unterschied zu geschriebenen Texten kennen.</p>

6	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
	<p>Klassenleitung: SuS frischen ihre Kenntnisse zur Lernplattform mebis auf.</p> <p>Geschichte 6-4: SuS üben Kartenarbeit z.B. anhand des Alexanderzugs mit digitalen Hilfsmitteln ein</p> <p>Informatik: NT 6-2.1 SuS erhalten die Grundlagen zum situationsgerechten Formatieren von Textdokumenten</p> <p>Informatik NT6-2.3 SuS üben das Organisieren von Daten in einem Dateisystem</p> <p>Latein 6-2.1/2.2: SuS werden in das Lernprogramm <i>Navigium</i> eingeführt</p>	<p>Biologie NT6-1.1: SuS bestimmen Pflanzen optional mit Hilfe einer Bestimmungs-App</p> <p>Englisch 6-4: SuS recherchieren im Internet auf zuvor ausgewählten Seiten, Präsentation der Ergebnisse als Ausstellung (Plakat) oder als Referat (Bildschirmpräsentation), z.B. <i>New England, National Parks in the UK and USA</i></p> <p>Informatik NT6-2.2 SuS recherchieren für eine Multimediapräsentation unter Berücksichtigung von Aspekten des Urheberrechts, insbesondere bei der Verwendung von fremdem Bildmaterial</p> <p>Evangelische Religionslehre 6-2 Katholische Religionslehre 6-3: Ethik 6-1: SuS erstellen eine digitale Präsentation für ein Kurzreferat z.B. zur Person Jesus Christus hinsichtlich unterschiedlicher Schwerpunkte</p>	<p>Französisch 6-1.1 Kommunikation: SuS üben sich im situations-adäquaten Erstellen einer E-Mail (Inhalt z.B. sich einem französischen Schüler vorstellen)</p>	<p>Biologie 6-1.1: SuS erstellen eine Präsentation zu lehrplanrelevanten Themen (z.B. Ökosystem Gewässer)</p> <p>Englisch 6-4: SuS recherchieren im Internet auf zuvor ausgewählten Seiten, Präsentation der Ergebnisse als Ausstellung (Plakat) oder als Referat (Bildschirmpräsentation), z. B. <i>New England, National Parks in the UK and USA</i></p> <p>Deutsch 6-1.2: SuS nutzen nichtlineare Texte (Schaubilder wie etwa eine Personenkonstellation) und geeignete digitale Visualisierungstechniken bei einem Referat.</p> <p>SuS verfassen einen sachlichen Brief mit einem Textverarbeitungsprogramm und wenden dabei einfache Formatierungstools an.</p> <p>Informatik NT-2.2: SuS erstellen eine Multimediapräsentation und halten ein Kurzreferat</p> <p>Kunst 6-3: SuS analysieren die Ausdrucks- und Aussagekraft mittels Filmen und Fotos, indem sie in Gruppen Spielszenen mit selbstgebaute Figuren und Hintergründen mit dem Handy filmen/fotografieren</p>	<p>Deutsch 6-2.4 SuS reflektieren ihre Mediennutzung (z.B. Medientagebuch etc.)</p> <p>Informatik NT6-2.1 SuS vergleichen Informationsvermittlung in verschiedenen medialen (auch digitalen) Darstellungsformen</p>

7	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
	<p>Klassenleitung: SuS frischen ihre Kenntnisse zur Lernplattform mebis auf.</p> <p>Mathematik 7-2: SuS arbeiten mit <i>GeoGebra</i> hinsichtlich grundlegender geometrischer Konstruktionen</p> <p>Geographie 7-1+3: SuS setzen Messdaten aus Klimatabellen in Klimadiagramme um und werten diese aus.</p> <p>Informatik NT 7-2.4 SuS beschreiben Abläufe durch Algorithmen und implementieren Algorithmen mit einer Mini-Sprache oder einer blockbasierten Entwicklungsumgebung</p>	<p>Englisch 7-4: SuS recherchieren im Internet und reflektieren Quellen nach vorher besprochenen Kriterien zu einer im Lehrbuch vorgestellten Region/Stadt, dabei verwenden sie Textverarbeitungsprogramme und erstellen einen Flyer/ein Handout über eine Stadt mit Texten, Bildern und Quellenliste</p> <p>Latein 7-3: SuS recherchieren im Internet auf zuvor ausgewählten Seiten; mögliche Themen: z.B.: Mythen</p> <p>Evangelische Religionslehre 7-3: Katholische Religionslehre 7-5: Ethik 7-1: SuS recherchieren im Internet auf zuvor ausgewählten Seiten zu Einzelaspekten des Islams, z.B. 5 Säulen, Koran, Mohammed</p> <p>Deutsch: SuS kennen den Aufbau der Schülerlesebücherei, erhalten eine Einführung zur online-Büchersuche und nutzen diese selbstständig</p> <p>NT 7-2.1 Strategien zur Informationsbeschaffung im Internet und Bewertung der Ergebnisse</p> <p>Französisch 7-1 Kommunikation: SuS erschließen kurze Videoclips zu verschiedenen Themen (z.B. zur Landeskunde: Paris...)</p>	<p>Geschichte 7: SuS nutzen Hilfsmittel zum Lernen, Nachschlagen, Wiederholen und Recherchieren digital allein und kollaborativ (Geschichtsatlas)</p> <p>Informatik NT 7-2.1 SuS lernen allein und kollaborativ den Aufbau von vernetzten Informationsstrukturen (Hypertexte) kennen und anwenden</p>	<p>Englisch 7-4: SuS recherchieren im Internet und reflektieren Quellen nach vorher besprochenen Kriterien zu einer im Lehrbuch vorgestellten Region/Stadt, dabei verwenden sie Textverarbeitungsprogramme und erstellen einen Flyer/ein Handout über eine Stadt mit Texten, Bildern und Quellenliste</p> <p>Deutsch 7-2.2/2.4: SuS nutzen ein Digitalmedium (z.B. Smartphone) zur szenischen Gestaltung im Rahmen der Arbeit mit literarischen Texten (z.B. Kurzfilm)</p> <p>Französisch 7-1 Kommunikation: SuS nutzen digitale Medien kreativ (z.B. Die eigene Klasse/Schule einer französischen Klasse in einer Fotostory vorstellen)</p> <p>Geschichte: SuS erstellen Videoclips zu Ritualen oder Zeremoniellen im Mittelalter (z.B.: Belehnung; Kur; Krönung; Erzämter; Goldene Bulle)</p>	<p>Allgemein 7: „Du bist, was du postest“ – schulinterner Workshop zum Thema Selbstdarstellung und Sexting</p> <p>Deutsch 7-2.4: SuS reflektieren die unterschiedliche Informationsqualität von digitalen Quellen beim materialgestützten Arbeiten, u.a. auch bei Lern-/Erklärvideos</p> <p>Englisch 7-3: SuS untersuchen Filmsequenzen und erfassen einfache filmische Mittel, z.B. Themen aus dem Bereich „Lebenswelt der Jugendlichen in Nordamerika“</p> <p>Musik 7-2: SuS reflektieren über Streamingdienste und deren rechtliche Grundlagen (v.a. Urheberrecht)</p> <p>Kunst 7-3: SuS vergleichen und gestalten eigene Nachrichten und begreifen den Zusammenhang zwischen Inhalt, politischer Aufbereitung und Wirksamkeit. Sie vergleichen historische und zeitgemäße Drucktechniken und analysieren Nachrichten im Wandel der Zeit (von analog zu digital)</p>

8	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
	<p>Deutsch: SuS können Textverarbeitungs- und Präsentationsprogramme zielgerichtet einsetzen.</p>	<p>Geschichte: SuS recherchieren im Internet anhand einer Linkliste, z.B. zum Thema „Industrialisierung“</p> <p>Mathematik: SuS nutzen die digitale Lernumgebung MatheGym, z.B. zum Thema „Gebrochen rationale Funktionen“</p> <p>Physik: SuS nutzen interaktive Simulationssoftware (z.B. PhET) z.B. zu den Themen Elektrik, Optik oder Mechanik.</p>	<p>Englisch: SuS erstellen einen Podcast, z.B. über eine englischsprachige Region in Kleingruppen</p>	<p>Biologie/Chemie: SuS dokumentieren eigene Experimente mit digitalen Bildern (Video und Foto), z.B. Versuche zu Stoffeigenschaften, Trennverfahren und zum Themenbereich Wasser, (z.B. Ökosysteme unter dem Einfluss des Menschen)</p> <p>Französisch: SuS erstellen eine mediengestützte Präsentation auf Basis einer angeleiteten Internetrecherche (z.B. zu französischen Regionen: Bretagne, Bourgogne...)</p> <p>Kunst SuS verwenden Bildbearbeitungstools zur Gestaltung von Plakaten, Flyern, Websites</p>	<p>Deutsch: SuS vergleichen die Darstellung eines Themas in verschiedenen Nachrichten- und Informationsmedien und erkennen deren spezifische Struktur und Wirkungsdisposition</p> <p>Französisch: SuS vergleichen kriteriengeleitet die Websites französischer Schulen und der eigenen</p> <p>Musik: SuS analysieren Schallereignisse durch digitale Darstellungsmöglichkeiten, sie experimentieren mit Klangerzeugungsmöglichkeiten, Verarbeitung und digitaler Verfremdung mit einem Sequenzerprogramm.</p> <p>Reli+Ethik: SuS erkennen das manipulative Potential von Webseiten (z.B. von Sekten)</p>

9	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
	<p>Chemie: SuS arbeiten mit digitalen Messwerterfassungssystemen</p> <p>Wirtschaft SuS verwenden Formatierungstools zielgerichtet in Textverarbeitungsprogrammen zur Erstellung z.B. von Bewerbung, Lebenslauf, Handouts</p> <p>Informatik: SuS nutzen ein Tabellenkalkulationsprogramm zur Datenverarbeitung</p> <p>Informatik: SuS kennen grundlegende Verfahren, um für Datensicherheit und Datenschutz zu sorgen</p> <p>Sozialkunde: SuS nutzen Programme zur Darstellung statistischer Untersuchungen</p> <p>Mathematik: SuS wenden ein Tabellenkalkulationsprogramm zur Durchführung des Heron Verfahrens an</p>	<p>Deutsch/Sozialkunde/Wirtschaft/Englisch/Französisch SuS suchen kriteriengeleitet nichttriviale Inhalte mittels geeigneter Suchmaschinen, z.B. zur Vorbereitung der Debattenschulaufgabe, zu politischen und gesellschaftlichen Fragestellungen, zur Ausbildung und Berufswahl und zur Auseinandersetzung mit praktischen Problemen (z.B.: gap year, Ferienjob, Praktikumsplatz im Ausland)</p> <p>Wirtschaft und Recht SuS lernen Apps zum Selbstmanagement und zur Projektplanung kennen</p> <p>Sport/Physik: SuS nutzen digitale Medien zur Analyse von Bewegungen</p>	<p>Informatik: SuS arbeiten in Kleingruppen an einem mehrwöchigen Datenbankprojekt</p>	<p>Deutsch/Englisch SuS erstellen ein Video (z.B. Erklärvideo, szenische Umsetzung im Literaturunterricht, Tenses, Grammatik etc.)</p> <p>Geschichte: SuS erstellen einen Video-Beitrag nach Art der „Tageschau“ (z.B. zum Aufstand des 17.6.1953 in der DDR oder zu Ereignissen am 9.11.)</p> <p>Informatik: SuS planen, erstellen und nutzen eine Datenbank mit einem webbasierten Administrationstool oder mit einem Datenbankprogramm</p> <p>Sozialkunde: SuS präsentieren die Ergebnisse einer einfachen sozialwissenschaftlichen Erhebung mit Hilfe digitaler Medien</p> <p>Kunst SuS nutzen digitale Werkzeuge zum Entwurf von Kleidung und Schmuck</p>	<p>Deutsch: SuS reflektieren Formen und Funktionen des Formats „Web-Video“ (v.a. im Hinblick auf Produktions- und Verwertungsbedingungen)</p> <p>SuS reflektieren das eigene Medienverhalten, u.a. bezüglich Smartphone- und Social-Media-Nutzung</p> <p>Geschichte/Latein/Französisch SuS analysieren Formen, Funktionen und Wirkungen digitaler und analoger Medien und reflektieren insbesondere deren Vertrauenswürdigkeit (z.B. Filmsequenzen, Wochenschauberichte, Werbeclips, ...)</p> <p>Sozialkunde: SuS reflektieren digitale Medien im Hinblick auf Jugendrecht und Jugendschutz</p> <p>SuS analysieren und reflektieren Rollentwürfe, Selbst- und Fremdbilder (z.B. geschlechtsbezogene oder ethnische) in digitalen Medien</p> <p>Wirtschaft und Recht SuS lernen Apps zum Selbstmanagement und zur Projektplanung kennen</p> <p>SuS erkennen die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Inhalten in digitalen Medien und deren Einfluss auf Wertvorstellungen und Weltbilder</p>

10	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
	<p>Informatik: SuS beschreiben Abläufe durch Algorithmen und implementieren diese in eine Entwicklungsumgebung (für Java)</p> <p>Mathematik: SuS stellen Funktionen mit GeoGebra graphisch dar</p>	<p>Deutsch/Biologie/Sozialkunde: SuS suchen wissenschaftlich fundierte Inhalte mittels geeigneter Suchmaschinen (auch zur Vorbereitung des W-Seminars)</p> <p>Spanisch: SuS nutzen eine fachspezifische Lernsoftware für Zuordnungs-, Schreib- und Sprechübungen</p> <p>Geographie: SuS werten Dreiecksdiagramme am Beispiel der Wirtschaftssektoren und Bevölkerungspyramiden aus</p>	<p>Informatik: SuS arbeiten in Kleingruppen an einem mehrwöchigen Softwareprojekt</p>	<p>Chemie: SuS verwenden Molekülzeichenprogramme, die möglichst Reaktionsmechanismen auf Teilchenebene visualisieren sollen (falls finanzierbar).</p> <p>Französisch/Latein/Spanisch: SuS erstellen Videos zur fachlichen Übung und Vertiefung</p> <p>Sozialkunde/Geschichte: SuS präsentieren ein gemeinsames Projekt mit Geschichte</p> <p>Kunst: SuS nutzen Text- und Bildverarbeitungsprogramme, um Flyer, Plakate, Cover etc. zu entwerfen</p>	<p>Chemie/Physik: SuS reflektieren Möglichkeiten und Grenzen der Visualisierung chemischer Modellvorstellungen (z.B. am konkreten Beispiel von Molekülzeichenprogrammen) bzw. physikalischer Phänomene (z.B. Simulation von Bewegungen mit Tabellenkalkulationsprogrammen)</p> <p>Deutsch/Englisch: SuS vergleichen die klassischen und digitalen Medien (z.B. hinsichtlich ihrer Vor- und Nachteile bei der Informationsbeschaffung, Wissenschaftlichkeit und Aktualität). Insbesondere nehmen sie auch deren manipulatives Potential in den Blick.</p> <p>Englisch/Französisch: SuS reflektieren ihre Mediennutzung und eigenes Medienverhalten (Social Media, Netiquette, Big Data Analytics)</p> <p>Sozialkunde: SuS untersuchen und reflektieren die Zusammenhänge von digitalen Medien und pluralistischer Demokratie</p> <p>Kunst SuS beschreiben, analysieren und reflektieren die ästhetische Inszenierung der Pop- bzw. Jugendkultur in digitalen Medien</p> <p>Big Data SuS absolvieren einen fachübergreifenden Projekttag zu Big Data Analytics</p>