



Kompetenzerwartungen am Ende der Jahrgangsstufe 9

Diese Matrix enthält nur die Fächer und damit Inhalte, in denen alle Schülerinnen und Schülern unterrichtet werden. Viele Kompetenzen werden noch von Kursen, Wahlpflichtfächern, Modulen, AGs ... zusätzlich bedient! Es ist unser Ziel, den Medienkompetenzrahmen bis zum Ende der Klasse 9 erfüllt zu haben, damit sie das Zertifikat ihren Bewerbungsunterlagen beifügen können. Auch in Jg. 10 werden verschiedene Kompetenzen weiter vertieft.

Bedienen und Anwenden			Informieren und Recherchieren			Kommunizieren und Kooperieren			Produzieren und Präsentieren			Analysieren und Reflektieren			Problemlösen und Modellieren		
1.1. Medianausstattung (Hardware)			2.1. Informationsrecherche			3.1. Kommunikations- und Kooperationsprozesse			4.1. Medienproduktion und -präsentation			5.1. Medienanalyse			6.1. Prinzipien der digitalen Welt		
Die SuS kennen verschiedene Hardwarekomponenten (Medienausstattung), wählen diese gezielt aus und gehen verantwortungsvoll damit um.			Die SuS führen zielgerichtet Informationsrecherchen durch und wenden dabei Suchstrategien an.			Die SuS gestalten Kommunikations- und Kooperationsprozesse.			Die SuS planen, gestalten und präsentieren adressatengerechte Medienprodukte und kennen die Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens.			Die SuS kennen, analysieren und reflektieren die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutung.			Die SuS identifizieren grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt und nutzen sie bewusst.		
Fach	Jg.	Thema	Fach	Jg.	Thema	Fach	Jg.	Thema	Fach	Jg.	Thema	Fach	Jg.	Thema	Fach	Jg.	Thema
IFG	5	Umgang mit dem Rechner	Religion	5/6	Zeit und Umwelt Jesu, Bibel („Bibel online“)	Religion	5/6	Feste & Rituale im Jahreskreis	GL	5-10	Padlet	GL	6	6.4. (Tourismus)	GL	5	5.5 (Was mache ich mit meiner Freizeit)
Deutsch	5	Einen Brief schreiben	IFG	6	Präsentationssoftware	Deutsch	5-9	Argumentieren und Erörtern	Bio	5/6	Tiere und Pflanzen	Deutsch	8	„ZEUS-Projekt“	IFG	6	Präsentationssoftware
Musik	5/6	Musik mit Maus und Monitor	GL	6	6.1 (Medienrevolution), 6.3 (Das antike Rom)	IFG	6	Präsentationssoftware	GL	5	5.4 (Ägypten-Leben am Nil), 5.6 (Das antike Griechenland)	Religion	9/10	Lebensgestaltung, Chr. Haltung zum Wert des Lebens	GL	6	6.1/6.3. (Medienrevolution, Das antike Rom)
IFG	7	Hardware Calliope	ZIB	6	Internetrecherche				IFG	6	Präsentationssoftware	Musik	9/10	Filmmusik - Bild und Ton	IFG	7	Wie funktioniert ein Programm
			Deutsch	7	Berichten und Beschreiben				GL	6	6.1/6.3. (Medienrevolution, Das antike Rom)	GL	9	9.1. (Eine Welt – ungleiche Entwicklung)	GL	9	9.1. (Eine Welt – ungleiche Entwicklung)
			Deutsch	9	Berufe und Bewerbung				Religion	7/8	Arbeit & Freizeit, Freiheit und Verantwortung, Gewissen, Luther & Reformation						
			Mathe	9	Funktionen, Potenzen und Wurzeln, Ähnlichkeiten, Flächen- und Körperberechnungen, Pyramide, Kegel und Kugel				Musik	7/8	Erstellung eines Videoclips						
									Kunst	7-10	Bilder in Bewegung (App: Stop Motion)						
									GL	7	7.3. (Klimazonen)						
									AW	8	Clever Einkaufen						
									Mathe	9	Funktionen, Satz des Pythagoras, Ähnlichkeiten, Prozent- und Zinsrechnung, Flächen- und Körperberechnungen, Daten und Zufall, Pyramide, Kegel und Kugel						

1.3. Datenorganisation			2.3. Informationsbewertung			3.3. Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft			4.3. Quelldokumentation			5.3. Identitätsbildung			6.3. Modellieren und Programmieren		
Die SuS lernen Informationen und Daten sicher zu speichern, wiederzufinden und von verschiedenen Orten abzurufen.			Die SuS erkennen Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten und bewerten sie kritisch.			Die SuS gestalten und reflektieren Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft unter Berücksichtigung ethischer Grundsätze			Die SuS kennen und wenden Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten an.			Die SuS erkennen und analysieren Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung.			Die SuS können Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln, eine algorithmische Sequenz planen und diese durch Programmieren auch umsetzen.		
Fach	Jg.	Thema	Fach	Jg.	Thema	Fach	Jg.	Thema	Fach	Jg.	Thema	Fach	Jg.	Thema	Fach	Jg.	Thema
IFG	5	Umgang mit dem Rechner	GL	6	6.1/6.3. (Medienrevolution, Das antike Rom)	GL	8	8.3. (Demokrat. Institutionen in der BRD)	Musik	5-10	Erstellung von PPPs über Musikepochen, Künstler, Bands	GL	5	5.5 (Was mache ich mit meiner Freizeit)	IFG	7	Eigene Programme erstellen
Lernzeiten	alle		GL	7	7.1. (Europa entdecken)	AW	8	Ein Produkt auf den Weg bringen und dafür werben	IFG	6	Präsentationssoftware	GL	6	6.1. (Medienrevolution)			
			Deutsch	8	Zeus				GL	6	6.1/6.3. (Medienrevolution, Das antike Rom)	GL	7	7.1. (Europa entdecken)			
			GL	9	9.2. (NS-Herrschaft. Vom Rassenwahn zum Vernichtungskrieg)				Deutsch	9	Kurzgeschichten und Lyrik	GL	8	8.3. (Demokrat. Institutionen in der BRD)			
			Musik	9/10	Original und Bearbeitung				Englisch	9	Präsentationen z.B. zum Thema Australia	GL	10	10.2. (Zwei Staaten – eine Nation? Geschichte der dt. Teilung)			

1.4. Datenschutz und Informationssicherheit			2.4. Informationskritik			3.4. Cybergewalt und -kriminalität			4.4. Rechtliche Grundlagen			5.4. Selbstregulierte Mediennutzung			6.4. Bedeutung von Algorithmen		
Die SuS gehen verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten um und beachten die Privatsphäre und Informationssicherheit			Die SuS erkennen unangemessene und gefährdende Medieninhalte hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen.			Die SuS erkennen persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität. Sie kennen mögliche Ansprechpartner.			Die SuS beachten rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits-, Urheber und Nutzungsrecht und wenden diese an.			Die SuS beschreiben und reflektieren die Mediennutzung und ihre Wirkung.			Die SuS beschreiben und reflektieren die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.		
Fach	Jg.	Thema	Fach	Jg.	Thema	Fach	Jg.	Thema	Fach	Jg.	Thema	Fach	Jg.	Thema	Fach	Jg.	Thema
IFG	5	Umgang mit dem Rechner	IFG	6	Präsentationssoftware		6	„Fun and Risk im Netz“ (Stiftung Zukunft)	GL	5	5.5 (Was mache ich mit meiner Freizeit)	GL	6	6.1. (Medienrevolution)	IFG	7	Calliope, Algorithmen im Alltag
			GL	9	9.2. (NS-Herrschaft. Vom Rassenwahn zum Vernichtungskrieg)	IFG	7	Medienerziehung	IFG	6	Präsentationssoftware	IFG	7	Medienerziehung	GL	8	8.1. (Auswirkungen des Medienkonsums)
									GL	6	6.1/6.3. (Medienrevolution, Das antike Rom)	KL/ OL/ GL	8	8.1. (Auswirkungen des Medienkonsums)	GL	9	9.1. (Eine Welt – ungleiche Entwicklung)
									Musik	9/10	Musikvermarktung: Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen						