

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	2. Kommunizieren und Kooperieren	3. Produzieren und Präsentieren
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quellen identifizieren und zusammenführen (1.1.4<sup>1</sup>), Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten (1.2.1) beim materialgestützten Schreiben informativer und argumentativer Texte (<i>D, E2-Q4</i>)</li> <li>• Informationen recherchieren, kritisch bewerten und mittels digitaler Tools (TaskCards, Genially, Canva) zusammenfassen und organisieren (1.2.3), indem Handouts und digitale Übersichten erstellt und allen Schülern*innen des Kurses zugänglich gemacht werden (<i>Fächer der Aufgabenfelder 1, 2 und 3, E1 – Q4</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• asynchrone Kommunikation in allen Lerngruppen durch die Nutzung der Lernplattform Moodle und durch die Nutzung des Schulportals → relevante Teilkompetenzen: digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet- und situationsgerecht [nutzen] (2.1.2), Dateien, Informationen und Links teilen (2.2.1)</li> <li>• synchrone, digitale Kommunikation im Unterricht, indem digitale Werkzeuge (ZUM-Pad, TaskCards, Oncoo, Freeform) für die Zusammenarbeit und die Zusammenführung von Informationen (2.3.1 und 2.3.2) in Gruppenarbeitsphasen genutzt werden (<i>Fächer der Aufgabenfelder 1 und 2, E1-Q4</i>)</li> <li>• aktuell in Bearbeitung: Ergänzung durch Schulkontraktes durch Umgangsregeln (u.a. Netiquette), um Verhaltensregeln bei der digitalen Interaktion festzulegen (2.4.1)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzung verschiedener Formate (Präsentationen, Referate und schriftliche Ausarbeitungen) zur Erbringung eines Leistungsnachweises nach § 9 der Oberstufen- und Abiturverordnung (OAVO) in den Kursen Q1-Q3 in den Aufgabenfeldern 1-3 sowie Sport.</li> <li>• sinnvolle Einbindung analoger und digitaler Medien ein zentrales Bewertungskriterium, wobei die Schüler*innen mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden [lernen] (3.1.1) und diese ausgehend vom Inhalt auswählen</li> <li>• Die Schüler*innen lernen mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und wende diese in unterschiedlichen Fächern an (3.1.1): Einsatz von Textverarbeitungsprogrammen (Aufgabenfeld 1 und 2), MS Excel zur Erstellung von Diagrammen (Biologie), Geogebra (<i>Mathe</i>), Online-Wörterbücher zur Hilfe bei der Textproduktion (Aufgabenfeld 1), Molekülzeichenprogramm (<i>Chemie</i>)</li> <li>• produktorientierte und kreative Auseinandersetzung mit literarischen Werken (beispielsweise Erstellung eines Instagram-Accounts für eine literarische Figur oder ein literarisches Werk, Produktion von Werbeclips und Lernvideos, Poetry Clips, Erstellung von Graphic Novels und Fotostories am iPad), wobei hierbei rechtliche Vorgaben (Urheber- und Nutzungsrechte, Bildrechte) thematisiert werden (<i>D, E, E1-Q4</i>)</li> </ul>

<sup>1</sup> Die angegebenen Zahlen beziehen sich jeweils auf Teilkompetenzen, die von den „Kompetenzen in der digitalen Welt“ (KMK, 2017) abgeleitet sind ([https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/Digitalstrategie\\_KMK\\_Weiterbildung.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/Digitalstrategie_KMK_Weiterbildung.pdf), letzter Zugriff: 27.02.2022)

<p><b>4. Schützen und sicher Agieren</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung der Lernplattform Moodle und Besprechung des Nutzungsvertrags zu Beginn der Einführungsphase (4.2.1)</li> <li>• Resilienztag in der Einführungsphase; u.a. Kennenlernen von Strategien zur effizienten und gesundheitsbewussten Nutzung digitaler Technologie (4.3.2) (E1)</li> </ul>	<p><b>5. Problemlösen und Handeln</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie im Bereich ‚3. Produzieren und Präsentieren‘ dargestellt, lernen die Schüler*innen „eine Vielzahl an digitalen Werkzeugen kennen“ (5.2.1) und wenden diese kreativ in Unterrichtprojekten an.</li> <li>• Nutzung moderner Experimentierkästen, die auf den digitalen naturwissenschaftlichen Unterricht mit Tablets und Smartphones abgestimmt sind (5.2.4)</li> <li>• selbstständige Bearbeitung von Lernmodulen (Genially) im Sinne des Flipped-Classroom-Konzepts (D, Q3)</li> </ul>	<p><b>6. Analysieren und Reflektieren</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• In den Fächern Geschichte (<i>Medien und Propaganda</i>), Französisch, Deutsch (<i>Sprache, Medien, Wirklichkeit</i>), Englisch (<i>The Media</i>) und Ethik (<i>Medienethik</i>) wird die Wirkungskraft (audio-)visueller Medien analysiert und in ihrer Wirkung reflektiert (6.1.1) (Q1-Q4).</li> <li>• Die Nutzungsmöglichkeiten von KI-Tools<sup>2</sup> wie MySimpleShow oder ChatGPT werden im Unterricht gemeinsam erprobt und bezogen auf ihre Einbindung in Unterrichtsprozesse diskutiert (E1-Q4, fächerübergreifend).</li> </ul>
--	--	--

---

<sup>2</sup> Anwendungen/Apps, die auf einer künstlichen Intelligenz basieren