

5 Analysieren und Reflektieren				
5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren				
Fach	Kompetenz	Inhaltsfeld	Zeitraumen	Bedarf an IT:
Deutsch 5/6	Die Schüler:innen können Medien bezüglich ihrer Präsentationsform (Printmedien, Hörmedien, audiovisuelle Medien, und ihrer Funktion beschreiben (informative, kommunikative, unterhaltende Schwerpunkte).	Sprachliche Zweifelfälle und Prüfverfahren	6 Stunden	Laptop, Kamera, Kopfhörer
ev. Religion 5/6	Die Schüler:innen können Medien hinsichtlich ihrer Präsentationsform reflektieren.	Was glaube ich, was glauben wir, was glauben andere? (Religion und Weltanschauungen im Dialog)	6 Stunden	iPads
		Religion in Alltag und Kultur	6 Stunden	iPads
Musik 5	Verwendung von Musik und Medien in privater Nutzung und im öffentlichen Raum	Musik in unserer Umgebung - Der Soundtrack meines Alltags: Hörgewohnheiten und private Mediennutzung dokumentieren und reflektieren	2 Stunden	iPads (Online-Recherche, Präsentation)
Politik 5	Die Schüler:innen beschreiben Möglichkeiten der Informationsgewinnung sowie Wirkungen digitaler und analoger Medien.	IF 5: Medien und Information in der digitalisierten Welt - Nutzung digitaler und analoger Medien als Informations- und Kommunikationsmittel Angebunden an UV 3	ca. 5 Stunden	iPads
Politik 5	Die Schüler:innen beschreiben in Grundzügen Funktionen und Wirkungen von Medien in der digitalisierten Welt.	IF 5: Medien und Information in der digitalisierten Welt - Einfluss von Medien auf verschiedene Bereiche der Lebenswelt: Kommunikation, Meinungsbildung, Identitätsbildung Angebunden an UV 5	ca. 5 Stunden	iPads

PP 5/6	Medienbegriff erarbeiten in weiter und enger Bedeutung	Integriert in FK6 – Medienwelten, Jgst. 6, 3. Quartal	2 Stunden	-
Kath. Religion 7/8	Die Schüler:innen analysieren kriteriengeleitet religiös relevante künstlerische Darstellungen und deuten sie.	Prophetie – Engagement für Gottes Gerechtigkeit	2 Stunden	Digitale Tafeln, AppleTV, iPads
Kath. Religion 7/8	Die Schüler:innen analysieren kriteriengeleitet religiös relevante Filme und deuten sie.	Martin Luther und die Reformation	4 Stunden	Digitale Tafeln, AppleTV, oder DVD Player
Kunst 7/8	Kombination von Schrift und Bild hinsichtlich ihrer Wirkungsabsicht und Funktion, z.B. im Bereich Produkt- und Logodesign, untersuchen und (digital) gestalten	Inhaltsfeld 1: Schwerpunkt: Fläche, Form, Farbe Inhaltsfeld 2: Schwerpunkt: Bildstrategien Inhaltsfeld 3: Schwerpunkt: Malerei, Grafik: Persuasion	mehr als 15 Stunden	iPads ggf. Plotter
Latein 7/8	Medien prägen unsere Vorstellung von der Antike. Schüler:innen sollen lernen, wie die römische Kultur in modernen Medien dargestellt wird und welche historischen Verzerrungen dabei auftreten.	Reflexion über das Bild der Römer in Social Media: Wie wird das Römische Reich auf Plattformen wie TikTok oder Instagram präsentiert?	2 Stunden	iPads
Musik 7	Medien (Printmedien, Hörmedien, audiovisuelle Medien, Website-formate, Mischformen) bezüglich ihrer Präsentationsform beschreiben und Funktionen (Information, Beeinflussung, Kommunikation, Unterhaltung, Verkauf) vergleichen.	Verschiedene Vertonungen von Texten und Balladen kennenlernen und vergleichen	5 Stunden	iPad, Präsentationsmedien
PP 7/8	Von Hieroglyphen bis KI – Wandel der Medien reflektieren und für die Bedeutung des Menschen analysieren	Integriert in FK5 – Der Mensch als kulturelles Wesen und Technik – Nutzen und Risiko, Jgst. 7, 3. U. 4. Quartal	4 Stunden	-
Sport 8	Die Schüler:innen können den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen.	BF: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (grundlegende leichtathletische Disziplinen – Hochsprung)	14 Stunden	iPads, Digitale Tafel

Deutsch 9/10	Die Schüler:innen können Chancen und Risiken des interaktiven Internets benennen und Konsequenzen aufzeigen (öffentliche Meinungsbildung, Mechanismen der Themensetzung, Datenschutz, Altersbeschränkungen, Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte).	UV 9.1: Rollenbilder – Verschiedene Darstellungen in digitalen und vor allem sozialen Medien untersuchen und den eigenen Konsum/Gebrauch im Kontext des eigenen Selbstbildes sowie dem verantwortungsvollen Umgang mit eigenen Daten kritisch reflektieren	4 Stunden	iPad/Rechner mit Internetzugang, Beamer, Präsentationstechnik
Deutsch 9/10	Die Schüler:innen können ihren Gesamteindruck der ästhetischen Gestaltung eines medialen Produktes beschreiben und an Form-Inhalt-Bezügen begründen.	UV 10.5: Natur als Spiegel der Seele und Inspirationsquelle – Naturlyrik untersuchen	2 Stunden	iPads
Deutsch 9/10	Die Schüler:innen können audiovisuelle Texte analysieren (u.a. Videoclip) und genretypische Gestaltungsmittel erläutern.	UV 10.3: Kommunikation in Theaterstücken - Das Stück „Der Gott des Gemetzels“ untersuchen	2 Stunden	iPads
ev. Religion 9/10	Die Schüler:innen können die in den Medien vermittelten Wahrheits- und Wirklichkeitskonzepte analysieren und mit religiösen Weltanschauungen vergleichen.	Zweifel sind erlaubt – religiöse und naturwissenschaftliche Erkenntniswege vergleichen; Religionskritik verstehen und ihre Berechtigung beurteilen	12 Stunden	iPads, digitale Tafel
Latein 9/10	Medien prägen unsere Vorstellung von der Antike. Schüler:innen sollen lernen, wie die römische Kultur in modernen Medien dargestellt wird und welche historischen Verzerrungen dabei auftreten.	Vergleich von historischen Quellen und modernen Darstellungen: Beispiel: Wie schildert Tacitus die Germanen im Vergleich zu heutigen Darstellungen?	2 Stunden	iPads
Musik 9	Die Schüler:innen deuten musikalische Strukturen und ihre Wirkungen	Analyse/Deutung und Bewertung von musikalischen	4 Stunden	iPads (Online-Recherche)

	hinsichtlich ihrer Funktionen	Verwendungen in medialen Kontexten		
Musik 10	Die Schüler:innen analysieren musikalische Strukturen vor dem Hintergrund von Ausdruckskonventionen hinsichtlich der formalen Gestaltung und der Ordnungssysteme musikalischer Parameter	Vergleich zweier Werke hinsichtlich ihrer Ausdruckskonventionen	6 Stunden	iPads (Online-Recherche / KI)
Sport 10	Die Schüler:innen können den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen.	BF: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (grundlegende leichtathletische Disziplinen – Kugelstoßen)	10 Stunden	iPads, Digitale Tafel