

Medienentwicklungsplan (digital) – Gemeinschaftsschule Karlsbad-Waldbronn

	5 und 6 G/M/E	7 G/M/E	8-10 G/M/E	IMP 8-10	Allgemeines
Informationstechnische Grundbildung	Grundlegende Funktionen eines Betriebssystems bedienen	Prozesse innerhalb des Betriebssystems verstehen	Grundlegende Einstellungen in einem Betriebssystem vornehmen Einfache Programmierungen im Fachbereich Technik durchführen (TinkerCAD)	Schwerpunkt Programmierung - eine Auswahl: Jg. 8. z.B. Calliope Mini Jg. 9/10 z.B. Python	<p>Netzwerk: Musterlösung Linux</p> <p>Kommunikation: Big Blue Button NextCloud Talk</p> <p>Angebote und Aktivitäten</p> <ul style="list-style-type: none"> • AG-Angebote (5 /6) • Wettbewerbe (z.B. InformatikBiber) • Projekte (z.B. Coding, Solarmobil, digitale Kunstprojekte, ...) • Präsentation (Veranstaltungen) • Ausbildung (SMEP) • Kultur und Kunst (z.B. ZKM, ...) • ... <p>Berufs- und Studienorientierung (siehe BO-Curriculum)</p> <ul style="list-style-type: none"> • M+E Truck • interne Berufsmesse • Berufswelt der Zukunft (z.B. Einsatz von KI, Mobilitätswende, Klimawende, ...) • Girl's and Boy's Day • Schnuppertage ab Jahrgang 5 • Praktika • Betriebsbesichtigung auch digital • Werkstattcamp • ...
	Standardprogramme bedienen Lernprogramme auswählen und anwenden	grundlegende Einstellungen in Standardprogrammen vornehmen	Relevante Software begründet auswählen und anwenden	Schwerpunkt Mathematik - eine Auswahl: Geometrie, z.B. Beweise von mathematischen Sätzen Kryptologie, z.B. Wie rechnet ein Computer?	
	In Ordnern speichern Im pädagogischen Schulnetz und auf der Next-Cloud arbeiten	Vernetzt arbeiten und Dateien austauschen in allen Fachbereichen	Vernetzt arbeiten und Dateien austauschen in allen Fachbereichen	Schwerpunkt Physik eine Auswahl: Optik, z.B. Totalreflexion, Sammellinsen und Linsengleichung, ... Erde und Weltall, z.B. Aufbau und Größenverhältnisse im Sonnensystem, ...	
Informieren und wissen	Nach Informationen suchen und einen Internetbrowser nutzen	Quellen nutzen	Quellen auswählen, Herkunft bewerten, Quellen nutzen	Datensicherheit Rechner und Netze Z.B. Aufbau von Rechnernetzen, IP-Adressen...	
	Datenschutzrichtlinien kennen und kritisch betrachten	Informationen verarbeiten, darstellen und hinterfragen Informations- und Wahrheitsgehalt hinterfragen	Mit Suchmaschinen Informationen recherchieren und hinterfragen	Daten und Codierung z.B. Verfahren zu Datensicherheit Rechner und Netze	
	Grundlegende Regeln des Urheberrechts	Urheberrecht und Datenschutzlinien kennen und beachten	Urheberrecht und Datenschutzlinien kennen und beachten und entsprechend anwenden	Urheberrecht und Datenschutzlinien kennen und beachten und entsprechend anwenden	
	Sich den Gefahren bewusst sein und erste präventive Maßnahmen kennen		Präventive Maßnahme im Umgang mit dem Internet beurteilen	Sicherheit im Web, anonymes Surfen, Cookies, ...	
Kommunizieren	Möglichkeiten digitaler Kommunikation kennen	Begriffe der digitalen Kommunikation kennen und ihre eigene Lebenswelt kritisch diskutieren	Geeignete Kommunikationsformen begründet auswählen und nach ethisch-moralischen Grundsätzen nutzen	Gesellschaftsrelevante Fragestellungen zu den Möglichkeiten der digitalen Zukunft und zum eigenen Alltag/eigenen Erfahrungsbereich in Beziehung setzen	
	Ausgewählte Werkzeuge digitaler Kommunikation und Kommunikationsregeln benennen können und sich im geschützten Raum austauschen	Geeignete Werkzeuge digitaler Kommunikation begründet auswählen und unter Beachtung der Kommunikationsregeln nutzen	Wirkungsabsichten von Kommunikationsstrukturen beschreiben, diskutieren und reflektieren		
		Medienlandschaften beschreiben und untersuchen			

	5 und 6 G/M/E	7 G/M/E	8-10 G/M/E	IMP 8-10	Allgemeines
Präsentieren	Unterschiedliche Präsentationsformen kennen	Geeignete Präsentationsformen anwenden und einem Publikum präsentieren und beurteilen können	Geeignete Präsentationsformen anwenden und einem Publikum präsentieren / beurteilen können	Ergebnisse des Fächerverbundes präsentieren und Zusammenhänge erläutern können	Vernetzung und Zusammenarbeit <ul style="list-style-type: none"> • Gemeinde (z.B. Medienentwicklung, Ausstattung, ...) • Eltern (z.B. als Experten, ...) • LMZ (SMEP, ...) • Betriebe (z.B. Berufsbilder der Zukunft, Digitalisierung, ...) • Berufsschule (z.B. Ausrichtung, ...) • Agentur für Arbeit • IHK und HWK (Veranstaltungen, Unterzeichnungen, ...) • ... Kooperationspartner: <ul style="list-style-type: none"> • Sonotronic • Bäckerei Nussbaumer • Agilent Technologies • Harman Becker Automotive systems GmbH • Autohaus Albhöhe • Herrmann Ultraschall • Sparkasse Ettlingen • Polytec GmbH • Hotel Schwitzers • SRH Klinikum Karlsbad • Harsch Bau GmbH • NGE Contracting GmbH • Doll Group • Starteam Global
	Inhalte zu einer einfachen Präsentation zusammenfassen	Die wichtigsten Grundzüge des Urheberrechts anwenden	Die wichtigsten Bereiche des Urheberrechts, Daten- und Medienschutzes anwenden und beurteilen	Geeignete Präsentationsformen begründet und routiniert anwenden. Urheberrechte anwenden.	
Produzieren	Mit einem Textverarbeitungsprogramm umgehen Texte verfassen, gestalten und formatieren	Digitale Medienprodukte planen (Brief, Flyer, Broschüre), und veröffentlichen	Texte, Tabellen, Bild- und Audioproducte erstellen und formatieren, veröffentlichen und kommentieren	Zusammenhänge zwischen den Inhalten des Fächerverbundes IMP erkennen und deren gesellschaftliche Relevanz erarbeiten und präsentieren	
	Ausgewählte Werkzeuge digitaler Kommunikation anwenden	Digitale Medienprodukte erstellen (Text, digitale Präsentationen, Audio- und Videobeiträge erstellen und präsentieren)	Komplexe Medienprodukte herstellen, begründen und kommentieren		
	Kommunikationsregeln kennen und sich im geschützten Raum austauschen	Urheberrechte und Datenschutzrichtlinien kennen, beachten und anwenden	Produkte unter Beachtung des Urheberrechts und der Datenschutzrichtlinien veröffentlichen und beurteilen.		
Analysieren	Medienarten anhand von Wirkungsmechanismen und Merkmalen zuordnen und bewerten	Merkmale verschiedener Medienformen vergleichen und bewerten	Wirkungsabsichten der Mediengestaltung erkennen und beurteilen	Zusammenhänge zwischen den Inhalten des Fächerverbundes IMP erkennen, gesellschaftliche sowie berufsbezogene Erkenntnisse gewinnen und beurteilen. Erkenntnisse für die eigene Zukunft reflektieren.	
Mediengesellschaft	Wirkung der Mediengestaltung beschreiben und sich dazu äußern	Kritische Auseinandersetzung mit Mediengestaltungsmitteln: Information, Unterhaltung, Kommentare und Werbung unterscheiden	Gefahren des Mediengebrauchs beschreiben und geeignete Handlungsstrategien herausarbeiten	Informationsgehalt der Medien bezüglich einer digitalisierten Gesellschaft reflektieren.	
		Verankerung der Medien in der Gesellschaft, entsprechende Suchtpotentiale aufzeigen, einordnen und diskutieren	Manipulative Möglichkeiten erkennen und auf ihre eigene Partizipationsmöglichkeit im WEB2.0 beziehen		
			Filmsequenzen hinsichtlich auch Gewaltdarstellungen analysieren und beurteilen		