



1 Bedienen und Anwenden	Unterrichtsvorhaben Jgst. 5	Unterrichtsvorhaben Jgst. 6
<p>1.1 Medienausstattung Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen</p>	<p>Mathe: <u>Lineal</u>: UV 5.1: Erhebung und grafische Darstellung von Daten</p> <p>Geodreieck/ Zirkel: UV 5.5: Grundlegende ebene Figuren, erste Konstruktionen und Koordinatisierung</p> <p>Biologie: UV 1: Biologie erforscht das Leben (Tabelle: Vgl. tierische und pflanzliche Zelle) UV 2: Wirbeltiere in meiner Umgebung (digitale Präsentation: Fische, Amphibien, Reptilien)</p> <p>Deutsch: Nutzung der Bücherei 5.1</p>	<p>Deutsch: Geheimnisvolle Schriften 6.5</p> <p>Physik: UV 6.5 (Lichtquellen und Schattenbildung im Weltall)</p>
<p>1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p>	<p>Englisch: 5.1 Möglichkeiten der Wortschatzarbeit</p> <p>Mathe: <u>Dynamische Geometriesoftware:</u> UV 5.5: Grundlegende ebene Figuren, erste Konstruktionen und Koordinatisierung</p> <p>Biologie: UV 1: Biologie erforscht das Leben (Tabelle: Vgl. tierische und pflanzliche Zelle) UV 2: Wirbeltiere in meiner Umgebung (digitale Präsentation: Fische, Amphibien, Reptilien)</p>	<p>Erdkunde: UV1: - Nutzung von Biparcours - Grundfunktionen von Google Earth zur Orientierung nutzen</p> <p>Geschichte: Ist Ägypten ein Geschenk des Nils? Animation: Das Niljahr</p>
<p>1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p>	<p>Biologie: UV 1: Biologie erforscht das Leben (Tabelle: Vgl. tierische und pflanzliche Zelle) UV 2: Wirbeltiere in meiner Umgebung (digitale Präsentation: Fische, Amphibien, Reptilien)</p>	<p>Deutsch: Geheimnisvolle Schriften 6.5</p>
<p>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</p>	<p>WiPO: UV5, Sequenz 2: Entscheide ich selbst über die Verwendung meiner Daten?</p>	<p>PP: Wahrheit/Wirklichkeit – „Privat bleibt privat.“</p>



2 Informieren und Recherchieren	Unterrichtsvorhaben Jgst. 5	Unterrichtsvorhaben Jgst. 6
<p>2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p>	<p>Biologie: UV 2: Wirbeltiere in meiner Umgebung (digitale Präsentation: Fische, Amphibien, Reptilien)</p> <p>WiPo: UV 3: Sequenz 2 Kinder in aller Welt – Vergleich unterschiedlicher Lebenssituationen</p> <p>Englisch: 5.4 Erstellen von Postern zu Personen und Orten.</p> <p>Deutsch: Immer beste Freunde 5.3; Beeindruckende Welten 5.5</p>	<p>Erdkunde: UV3: Recherche zu Auswirkungen des Ausbaus einer Skiregion</p> <p>Deutsch: Was ist passiert</p> <p>Geschichte: Handel und Kultur in der Bronzezeit</p> <p>Religion 6.1.2 UV5: Die SuS recherchieren angeleitet auch in webbasierten Medien, Informationen zu religiös relevanten Themen und geben sie adressatenbezogen weiter.</p> <p>Physik: UV 6.5 (Lichtquellen und Schattenbildung im Weltall)</p>
<p>2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</p>	<p>WiPo: UV 2: Sequenz 1 Taschengeldumfrage</p> <p>Deutsch: Immer beste Freunde 5.3; Beeindruckende Welten 5.5</p>	<p>Erdkunde: UV3: Recherche zu Auswirkungen des Ausbaus einer Skiregion</p> <p>Deutsch: Was ist passiert</p> <p>Geschichte: Der Mensch und seine Geschichte: Eine Höhle virtuelle erkunden</p> <p>Religion 6.1.2 UV5: Die SuS recherchieren angeleitet auch in webbasierten Medien, Informationen zu religiös relevanten Themen und geben sie adressatenbezogen weiter.</p> <p>Physik: UV 6.5 (Lichtquellen und Schattenbildung im Weltall)</p>
<p>2.3 Informations-bewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p>	<p>Deutsch: Immer beste Freunde 5.3; Beeindruckende Welten 5.5</p>	<p>Mathe: <u>Vergleich der Darstellungen Kreis-/ Säulendiagramme vs. Boxplots; Vor-/ Nachteile:</u> UV 6.8: Grundlagen der Stochastik</p> <p>Deutsch: Was ist passiert</p> <p>Geschichte: Wie kam der Mensch auf die Erde (Hörspiel)</p>
<p>2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellsch. Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucher-schutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</p>	<p>WiPo: UV 2: Sequenz 1 Kinder und Jugendliche als Verbraucher</p>	<p>PP: Fragen nach Wahrheit/Wirklichkeit und Medien – „Werte und Normen.“</p>



3 Kommunizieren und Kooperieren	Unterrichtsvorhaben Jgst. 5	Unterrichtsvorhaben Jgst. 6
<p>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p>	<p>WiPO: UV 5: Sequenz 3 Schreib' mir mal! Soll das jeder wissen können? Deutsch: In unserer neuen Schule 5.1</p>	<p>Religion 6.1.2 UV6: Die SuS planen, gestalten und präsentieren fachbezogene Medienprodukte adressatengerecht und nutzen Möglichkeiten des digitalen Veröffentlichens und Teilens</p>
<p>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p>	<p>WiPO: UV 5: Sequenz 3 Schreib' mir mal! Soll das jeder wissen können?</p>	<p>Religion 6.1.2 UV6: Die SuS beschreiben für konkrete Situationen aus ihrer Lebenswelt gemeinschaftsförderliches und gemeinschaftshinderliches Verhalten, auch im Hinblick auf die Nutzung sozialer Medien</p>
<p>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellsch. gestalten / reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellsch. Normen beachten</p>	<p>WiPO: UV 5: Sequenz 3 Schreib' mir mal! Soll das jeder wissen können?</p>	<p>Religion 6.1.2 UV6:: Die SuS beschreiben für konkrete Situationen aus ihrer Lebenswelt gemeinschaftsförderliches und gemeinschaftshinderliches Verhalten, auch im Hinblick auf die Nutzung sozialer Medien Geschichte: Ratschläge eines Pharaos reflektieren</p>
<p>3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellsch. und wirtsch. Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner / Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p>	<p>WiPO: UV 5: Sequenz 3 Schreib' mir mal! Soll das jeder wissen können?</p>	<p>PP: Fragen nach Wahrheit/Wirklichkeit und Medien – „Cybermobbing“</p>



4 Produzieren und Präsentieren	Unterrichtsvorhaben Jgst. 5	Unterrichtsvorhaben Jgst. 6
<p>4.1 Medienproduktion und -präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p>	<p>Englisch 5.4 Erstellen von Postern zu Personen und Orten</p> <p>Mathe: UV 5.1: Erhebung und grafische Darstellung von Daten</p> <p>WiPo: UV 2: Sequenz 1 Werbeplakate selbst erstellen</p> <p>Biologie: UV 2: Wirbeltiere in meiner Umgebung (digitale Präsentation: Fische, Amphibien, Reptilien)</p> <p>Deutsch: Immer beste Freunde 5.3; Beeindruckende Welten 5.5</p> <p>Kunst: Unterrichtsvorhaben 5.1 – einfache digitale Fotografie</p> <p>Mathe UV 6.8: Grundlagen der Stochastik</p> <p>Deutsch: Vorlesewettbewerb 6.2</p>	<p>Englisch: 6.1 / 6.2 eine E-mail über den Urlaub bzw. über den Schulalltag verfassen</p> <p>Mathe: UV 6.8: Grundlagen der Stochastik</p> <p>Deutsch: <i>Vorlesewettbewerb 6.2</i></p> <p>Geschichte: Alltag und Pracht in Rom: Eine Führung gestalten</p> <p>Religion 6.1.2 UV6: Die SuS planen, gestalten und präsentieren fachbezogene Medienprodukte adressatengerecht und nutzen Möglichkeiten des digitalen Veröffentlichens und Teilens</p> <p>PP: „Ich und meine Freizeit“ – Medien...</p> <p>Physik: UV 6.5 (Lichtquellen und Schattenbildung im Weltall)</p>
<p>4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p>	<p>WiPo: UV 2: Sequenz 1 Werbeplakate selbst erstellen</p> <p>Biologie: UV 2: Wirbeltiere in meiner Umgebung (digitale Präsentation: Fische, Amphibien, Reptilien)</p> <p>Deutsch: Märchen werde nicht nur am Kamin erzählt 5.2</p>	<p>Deutsch: Jugendroman und Adaption 6.2</p>
<p>4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p>	<p>Biologie: UV 2: Wirbeltiere in meiner Umgebung (digitale Präsentation: Fische, Amphibien, Reptilien)</p>	<p>Physik: UV 6.5 (Lichtquellen und Schattenbildung im Weltall)</p>



<p>4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p>	<p>WiPo: UV 5: Sequenz 2 Entscheide ich selbst über die Verwendung meiner Daten? - Datenschutzrechtliche Grundlagen</p> <p>Biologie: UV 2: Wirbeltiere in meiner Umgebung (digitale Präsentation: Fische, Amphibien, Reptilien)</p>	
---	---	--



5 Analysieren und Reflektieren	Unterrichtsvorhaben Jgst. 5	Unterrichtsvorhaben Jgst. 6
<p>5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p>	<p>WiPo: UV 5: Sequenz 1 Beherrschen die Medien uns oder wir die Medien?</p> <p>Deutsch: Märchen werde nicht nur am Kamin erzählt 5.2</p>	<p>Deutsch: Jugendroman und Adaption 6.2 Geheimnisvolle Schriftzeichen 6.5</p>
<p>5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p>	<p>WiPo: UV 5: Sequenz 1 Beherrschen die Medien uns oder wir die Medien?</p> <p>Deutsch: Leseratten 5.4</p>	<p>Mathe: UV 6.8: Grundlagen der Stochastik</p> <p>Deutsch: Jugendroman und Adaption 6.2</p> <p>Geschichte: Herrschaft im mittelalterlichen Europa: Führen einer Diskussion</p>
<p>5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p>	<p>WiPo: UV 5: Sequenz 1 Beherrschen die Medien uns oder wir die Medien?</p> <p>Kunst: Unterrichtsvorhaben 5.1 – Schau her, wer ich bin!</p>	
<p>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p>	<p>WiPo: UV 5: Sequenz 1 Beherrschen die Medien uns oder wir die Medien?</p>	<p>Erdkunde: UV4: Shoppfen, aber was? Einfluss von Medien auf das individuelle Konsumverhalten</p>



6 Problemlösen und Modellieren	Unterrichtsvorhaben Jgst. 5	Unterrichtsvorhaben Jgst. 6
<p>6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen</p>		
<p>6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</p>		<p>Mathe: UV 6.1: Zerlegung natürlicher Zahlen UV 6.9: Muster und Zahlenfolgen erkunden und mit Termen beschreiben</p>
<p>6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestr. entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstr. beurteilen</p>		
<p>6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren</p>		



Platz für Ergänzungen und Anmerkungen