



Medienkonzept 7. Klasse

Projekt „Offline“: ... arbeiten gemeinsam die Vor- und Nachteile des Computer- und Internetkonsums heraus. Ferner werden ihnen die Risiken und Gefahren aufgezeigt (z. B. mögliche rechtliche Konsequenzen bei bestimmtem Verhalten im Internet, Privatsphäre im Netz, Cybermobbing, gefälschte Identitäten im Chat, Urheberrechtsverletzungen usw.)

Schülerinnen und Schüler ...

7.1 Basiskompetenzen	7.2 Suchen und Verarbeiten	7.3 Analysieren und Reflektieren	7.4 Produzieren und Präsentieren	7.5 Kommunizieren und Kooperieren per digitaler Medien
<p>Englisch: ... analysieren und erarbeiten Elemente einer Geschichte.</p> <p>Geographie: ... stellen Messerergebnisse bzw. geographische Daten grafisch dar.</p> <p>Geschichte: ... untersuchen Geschichtskarten und Schaubilder. ...werten schriftliche und bildliche Quellen. [→ 7.4]</p> <p>...untersuchen und beurteilen Beispiele aus Kunst und Architektur des Mittelalters und der Renaissance.</p>	<p>Deutsch: ... recherchieren zu Gefahren von Smartphones im Internet. [→ 7.5]</p> <p>Französisch: ... suchen online Informationen über la Cité des Sciences et de l'Industrie und über Toulouse.</p> <p>Geographie: ... recherchieren Länderinformationen (Europa) im Internet. [→ 7.4]</p> <p>Geschichte: ... nutzen eine Online-Lernplattform (<i>segu</i>). ... nutzen digitale Karten, um Verschiebungen von Grenzen und Fronten nachzuvollziehen und zu erläutern.</p>	<p>Englisch: ... reflektieren die Potenziale und Gefahren von sozialen Medien. ... identifizieren erfolgreiche Gesprächsstrategien in einer Filmszene</p> <p>Französisch: ... analysieren französische Essgewohnheiten und Menüfolgen. [→ 7.5]</p> <p>Geographie: ... analysieren Filmsequenzen zu geographischen Phänomenen.</p> <p>Geschichte: ... beurteilen einen Dokumentarfilm kritisch bezüglich der historischen Korrektheit der Inhalte und Darstellung.</p> <p>Informatik: ... analysieren und strukturieren geeignete Problemstellungen aus ihrer Erfahrungswelt, entwickeln geeignete</p>	<p>Deutsch: ... erstellen ein Referat zur Landshuter Stadtgeschichte.</p> <p>Französisch: ... gestalten und präsentieren eigene Menüvorschläge und Rezepte. [→ 7.4]</p> <p>Geographie: [→ 7.2] ... präsentieren ihre Ergebnisse.</p> <p>Geschichte: [→ 7.1] ... präsentieren ihre Ergebnisse.</p> <p>Kunst: ... erstellen und präsentieren ein Handout und ein Plakat zu kunstgeschichtlichen Epochen.</p> <p>Latein: ... erstellen eine PPP.</p>	<p>Deutsch: [→ 7.2] ... verfassen eine begründende Stellungnahme in Form einer E-Mail.</p> <p>Französisch: ... verfassen digitale Texte zur Vorstellung ihrer Heimatstadt bzw. zur Information über die neuen Lebensverhältnisse in Toulouse. ... verfassen E-Mails oder Briefe.</p> <p>Englisch: ... verfassen gemeinsam als Klassenteam eine Geschichte.</p>



7.1 Basiskompetenzen	7.2 Suchen und Verarbeiten	7.3 Analysieren und Reflektieren	7.4 Produzieren und Präsentieren	7.5 Kommunizieren und Kooperieren per digitaler Medien
<p>NuT: ... nutzen die grundlegenden Funktionen eines geeigneten Werkzeugs (WYSIWYG-Editor) zur Erstellung einer Hyper-textstruktur.</p> <p>Mathematik: ... verwenden die Lernsoftware „<i>mathegym</i>“.</p> <p>Musik: ... praktizieren Rhythmusübungen im Bereich „Latin“ mit ausgegebenen MP3-Dateien.</p>	<p>Latein: ... suchen nach digitalen Rekonstruktionen antiker Stätten im Internet (z.B. Forum Romanum).</p> <p>... suchen nach lateinischen Zitaten im Internet.</p> <p>Mathematik: ... suchen Daten im Internet und stellen diese grafisch dar.</p> <p>NuT: ... recherchieren nach für Physik interessanten Seiten wie z.B. Leifi</p> <p>Religion: ... arbeiten mit der Onlinebibel bzgl. Markus-Evangelium.</p>	<p>nete Abläufe zu deren Lösung und beschreiben diese unter effizienter Verwendung von Kontrollstrukturen durch Algorithmen.</p> <p>Kunst: ... bewerten und analysieren kritisch filmische Medien.</p> <p>... analysieren Trickfilme.</p> <p>Latein: ... nehmen sich selber via Smartphone auf und analysieren ihre Lesekompetenz durch Anhören.</p> <p>... analysieren den Satzbau am Computer.</p> <p>Sport: ... bewerten das taktische Verhalten mithilfe digitaler Medien in einer Mannschaftsportart.</p>	<p>... stellen ausgewählte Lektions-texte szenisch durch Videoaufnahme dar.</p> <p>Mathematik: ... erstellen Dreieckskonstruktionen oder Konstruktionen von Spiegelungen mit „<i>geogebra</i>“.</p> <p>Musik: ... lernen die Grundlagen der Digitalisierung von Musik kennen.</p> <p>NuT: ... wenden das Programm Geogebra auf „Schatten von zwei Lichtquellen“ an.</p>	<p>Kunst: ... kommunizieren visuell und kombinieren digitale und analoge Techniken.</p> <p>Latein: ... kommunizieren über mebis.</p>