



Clemens-Brentano- Europaschule

Kooperative Gesamtschule mit Gymnasialer Oberstufe

Langfassung

Medienbildungskonzept der Clemens-Brentano-Europaschule



Inhaltsübersicht

Langfassung

1. **Einleitung und Zielsetzung**
 - Kompetenzbereiche des HMKB (2020)
 - Beispiele für die Umsetzung des Konzeptes an der CBES
 - Besondere mediengestützte Angebote an der CBES
2. **Unsere Schule im Profil**
3. **Schul- und Unterrichtsentwicklung**
4. **IT-Ausstattung (Ist-Zustand) und Bedarf**
5. **Betriebs- und Servicekonzept**
6. **Fortbildungskonzept**
7. **Elternarbeit**
8. **Zeitplanung / Meilensteine**
9. **Evaluation**
10. **Matrix der Fächer**

1. Einleitung und Zielsetzung

Das Ziel der CBES ist es, allen Schülerinnen und Schüler einen kompetenten Umgang mit Medien jeglicher Art zu vermitteln.

Der Erwerb der Medienkompetenzen wird - wie im Praxisleitfaden Medienkompetenz des Hessischen Ministeriums für Kultus, Bildung und Chancen (HMKb) von 2020 festgelegt – als eine sowohl *fachbezogene* als auch *fächerverbindende* sowie *schulformübergreifende* pädagogische Aufgabe unserer Schule verstanden wird, die nicht auf bestimmte Jahrgänge begrenzt wird.

Die Förderung der Medienkompetenz stellt daher ein durchgehendes *Unterrichtsprinzip* dar. Sie soll dabei nicht nur den Erwerb von Lese- und Sprachkompetenz unterstützen, sondern die Schülerinnen und Schüler auch dazu befähigen, kritisch und reflektiert mit analogen und digitalen Medien umzugehen und diese differenziert sowie zielorientiert zu nutzen.

Durch die schulisch erworbene Medienkompetenz sollen die Schülerinnen und Schüler befähigt werden, Medien als *Hilfsmittel* zu nutzen, um zum einen an Informationen zu gelangen und sich kreativ auszudrücken, und zum anderen sicher zu kommunizieren und zu kooperieren.

Hierfür sollen die Lernenden verschiedene Strategien und Werkzeuge nutzen, um Probleme zu erkennen und zu lösen.

Die Schülerinnen und Schüler sollen veranlasst werden, sowohl *Medieninhalte* als auch die *Mediennutzung* kritisch zu hinterfragen, um sich in einem zunehmend medial geprägt *Alltag* *sicher und mündig* zu bewegen und *Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen* zu erlangen.

Das Hessische Ministerium für Kultus, Bildung und Chancen (HMKb) hat als „Kompetenzen in der digitalen Welt“ sechs Kompetenzbereiche formuliert, die eins zu eins auf die analogen Medien übertragen werden können:

https://kultus.hessen.de/sites/kultus.hessen.de/files/2024-03/praxisleitfaden_medienkompetenz.pdf



Kompetenzbereiche des HMKB (2020)

Kompetenzbereich 1:		Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
Kompetenzbereich 2:		Kommunizieren und Kooperieren
Kompetenzbereich 3:		Produzieren und Präsentieren
Kompetenzbereich 4:		Schützen und sicher Agieren
Kompetenzbereich 5:		Problemlösen und Handeln
Kompetenzbereich 6:		Analysieren und Reflektieren

Beispiele für die Umsetzung des Konzeptes an der CBES

Alle Schülerinnen und Schüler erhalten eine ausführliche Einführung in die Benutzung der Kommunikations-Plattform IServ sowie dem Stundenplanmodul Untis ab dem Jahrgang 5, mit kontinuierlicher Übung und Support. Dabei verfassen sie E-Mails, Messenger-Nachrichten, laden Dateien hoch und herunter, nehmen an Videokonferenzen teil und teilen ihre Arbeitsergebnisse mit der Lerngruppe.

Die Lernenden bereiten Referate, Facharbeiten, Vorträge für die Abschlussprüfungen und andere Beiträge mithilfe von Word, Excel und PowerPoint vor. Zudem lernen die Schülerinnen und Schüler verschiedene Arten von Datenträgern und ihre Nutzung kennen.

In verschiedenen Fächern erstellen sie selbst digitale und analoge Medienbeiträge wie Zeitungsartikel, Homepage-Beiträge, Social-Media-Beiträge sowie Bilder und Plakate. Die Schülerinnen und Schüler fotografieren oder filmen mit Smartphones, Digitalkameras oder den schuleigenen Drohnen und bearbeiten diese mit zur Verfügung gestellten Grafikprogrammen.

Außerdem publiziert die Schule Werke von Schülerinnen und Schüler im Rahmen von Literaturbänden. Sie lernen über Apps und mit verschiedenen Online-Angeboten wie z.B. Sobees und Anton. Besonders hervorzuheben sind dabei die Selbstlernbänder in der Oberstufe als auch in den Ganztagsklassen der Mittelstufe, in denen Aufgaben und Materialien über Selbstlernplattformen bereitgestellt werden.

Alle Schülerinnen und Schüler absolvieren eine ausführliche Einführung in die Benutzung der Mediothek der Schule im Jahrgang 5 und 11. Geschultes Personal steht jederzeit für Fragen und Unterstützung zur Verfügung.

Die Klassen geben sich im Klassenrat neben Regeln für den Umgang miteinander in der Schule auch solche für Begegnungen in den sozialen Medien. Ergänzt werden diese Regeln in den Jahrgangsstufen 5 und 6 zudem durch spezielle Mediennutzungsvereinbarungen mit den Eltern.

Die Chancen und Möglichkeiten digitaler Medien, aber auch problematische Medienphänomene, werden an der CBES offen angesprochen und in verschiedenen Fächern zum Thema gemacht. Schülerinnen und Schüler finden an der CBES Hilfe und Schutz vor Cybermobbing, insbesondere durch unterschiedliche Präventions- und Aufklärungsprojekte, in welche auch die Schulsozialarbeit permanent involviert ist. Auch für die Eltern gibt es Infoveranstaltungen sowie Ansprechpersonen bei medienspezifischen Schwierigkeiten. Außerdem steht der Schule ein eigener IT-Berater des Landkreises zur Seite.

Viele Schülerinnen und Schüler setzen ausgeliehene oder eigene digitale Endgeräte (Tablets bzw. Notebooks) im Unterricht ein.

Oberstufenschülerinnen und -schüler arbeiten in der Jahrgangsstufe 11 in Methodenwochen unter Anleitung und Reflektion medienbasierte Vorträge aus. In der Jahrgangsstufe 10 arbeiten die Schülerinnen und Schüler kriteriengestützt eine individuelle Facharbeit in verschiedenen Fächern aus.

Besondere mediengestützte Angebote an der CBES

MakerSpace

In der Schule der Zukunft spielt der Makerspace, auch als digitale Lernwerkstatt bekannt, eine zentrale Rolle bei der Förderung von MINT-Kompetenzen – Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik. Im Makerspace haben Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, mit modernsten Technologien wie Robotik-Sets, VR-Brillen und 3D-Druckern zu experimentieren. Während sie mit VR-Brillen in virtuelle Welten eintauchen, entwickeln sie ein besseres Verständnis für komplexe Konzepte. Mit 3D-Druckern können sie ihre kreativen

Ideen in die Realität umsetzen und lernen gleichzeitig wichtige technische Fähigkeiten. Diese praxisnahe Herangehensweise bereitet die Lernenden nicht nur auf zukünftige Berufe vor, sondern weckt auch ihre Begeisterung für Wissenschaft und Technik.

Tonstudio

Ein integriertes Tonstudio in der Schule bietet Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, die Grundlagen der Audioproduktion zu erlernen. Hier können sie nicht nur die technischen Aspekte des Tonaufnehmens und -mischens kennenlernen, sondern auch ihre kreativen Fähigkeiten entfalten.

Im Tonstudio erfahren die Lernenden, wie man Mikrofone richtig platziert, Soundeffekte erzeugt und Musikstücke produziert. Durch praktische Projekte, wie das Erstellen von Podcasts oder Musikaufnahmen, entwickeln sie ein Verständnis für Klanggestaltung und die Bedeutung von Audio in verschiedenen Medien.

Sound & Light

In der Sound&Light - AG werden die Grundlagen für die auditive und visuelle Unterstützung von Veranstaltungen gelernt und angewendet. Sie ist spezialisiert auf die technische Ausstattung und Durchführung von Veranstaltungen wie Abschlussfeiern, Lesungen, Theateraufführungen, Konzerte und vieles mehr.

Dabei unterstützt sie nicht nur die schulischen Veranstaltungen, sondern auch die Bibliothek.

Graffiti AG

Was ist ein Piece? Was ist ein Blackbook? Was hat es mit diesen "Tags" auf sich und was ist eigentlich eine Sprühdose? All diesen Fragen versucht die Graffiti-AG auf den Grund zu gehen und mit zaghaften Schritten den Weg von der Zeichnung, hin zum gesprühten Kunstwerk, nachzuverfolgen. Der eigenen Kreativität sind bei der Auseinandersetzung mit dem Design von Buchstaben, Figuren im Bild und den damit verbundenen Möglichkeiten keine Grenzen gesetzt! Die Schüler*innen der Graffiti AG nutzen ihre iPads um Entwürfe zu zeichnen. Einige benutzen die Zeichen-App ProCreate. Mit dem Eingabestift Apple Pencil können sie den Sprüheffekt simulieren.

2. Unsere Schule im Profil

Die Clemens-Brentano-Europaschule ist eine kooperative Gesamtschule, mit Gymnasialer Oberstufe am Standort Lollar sowie dem Standort Allendorf Lumda. Insgesamt besuchen 1608 Schülerinnen und Schüler die CBES und werden von 188 Lehrkräften unterrichtet.

Lollar:

Die Schülerinnen und Schüler haben am Standort Lollar die Möglichkeit, ab der Jahrgangsstufe fünf die Ganztagsklassen, die Eingangsstufe oder den Gymnasialzweig zu besuchen. Den Ganztagsklassen liegt ein selbstgesteuertes und selbstbestimmtes Lernkonzept zu Grunde, welches durch ein hohes Maß an Digitalisierung gekennzeichnet ist. In der Eingangsstufe wird ab der Jahrgangsstufe sechs in den Hauptfächern in E- und G- Kurse differenziert. Ab der siebten Klasse besuchen die Schülerinnen und Schüler, je nach Lernentwicklung, einen der drei Schulzweige (Haupt-, Real-, Gymnasialzweig). Im Wahlpflichtangebot werden die verschiedenen Schulformen gemeinsam unterrichtet. Nach Erreichen des qualifizierenden Hauptschulabschlusses besteht die Möglichkeit, die zehnte Klasse der Hauptschule mit dem Ziel des mittleren Abschlusses zu besuchen. Das Konzept des selbstgesteuerten Lernens wird in der Oberstufe ab der elften Klasse wieder aufgenommen und im SELF-Band abgebildet.

Allendorf:

Der Standort Allendorf zeichnet sich durch eine Förderstufe in den Jahrgängen fünf und sechs aus. Danach werden die Lernenden in den drei Schulzweigen unterrichtet. Im Sinne des kooperativen Lernens werden ab der siebten Klasse Kombiklassen im Haupt- und Realschulzweig eingerichtet. Im Wahlpflichtbereich ist eine hohe Durchlässigkeit innerhalb der drei Schulzweige gewährleistet. Nach dem Erreichen des qualifizierenden Abschlusses können die Schülerinnen und Schüler die zehnte Klasse der Hauptschule in Lollar mit dem Ziel des mittleren Abschlusses besuchen. Für Lernende mit einem qualifizierenden mittleren Abschluss besteht die Möglichkeit des Besuchs der gymnasialen Oberstufe in Lollar.

An beiden Standorten unterrichten 188 Lehrerinnen und Lehrer. Teilweise sind die Kolleginnen und Kollegen an beiden Standorten eingesetzt, was dafür sorgt, dass eine gute Vernetzung beider Standorte stattfinden kann.

Beide Standorte sind räumlich vollumfänglich ausgelastet. Der Standort Lollar verfügt über 60 Klassenräume, der Standort Allendorf über 18. Außerdem stehen an beiden Standorten zahlreiche Fachräume zur Verfügung.

Steuergruppe

Die konzeptionellen Grundlagen wurden im Rahmen eines Pädagogischen Tages von engagierten Kolleginnen und Kollegen sowie Schulleitungsmitgliedern zusammengefasst und ausgeschärft. Die Steuergruppe setzt sich dabei aus Kolleginnen und Kollegen aller Schulzweige und Fachbereiche zusammen. Zum jetzigen Zeitpunkt befinden sich zwei Kolleginnen beider Standorte in der Fortbildung zur Medienschutzbeauftragten, die auch diese Steuergruppe unterstützen.

Schulmediothek

Die Schulmediothek ist ein zentraler Bestandteil unserer Medienentwicklung und spielt eine Schlüsselrolle bei der Förderung der Informationskompetenz unserer Schülerinnen und Schüler. Sie dient nicht nur als Ort für die Ausleihe von Büchern und Medien, sondern auch als Raum für kreatives Lernen, digitale Mediennutzung und die Entwicklung von Recherchefähigkeiten.

Ziel der Schulmediothek ist es, den Schülerinnen und Schülern eine breite und vielfältige Auswahl an Lern- und Informationsmaterialien zur Verfügung zu stellen. Sie unterstützt die individuelle und kollaborative Auseinandersetzung mit verschiedenen Themenbereichen und fördert die Entwicklung von Kompetenzen im Umgang mit digitalen und analogen Medien.

Die Mediothek bietet:

1. Medienvielfalt – eine umfangreiche Sammlung an mehr als 22000 Medien in den Bereichen Fachliteratur, Belletristik, Zeitschriften, Zeitungen, CDs mit Hörbüchern für alle Altersklassen sowie eine große Auswahl an eBooks, ePaper und eAudios. Neben klassischen Printmedien können die Lernenden digitale Medien nutzen, um ihre Lese- und Lerngewohnheiten an die Anforderungen der modernen Medienlandschaft anzupassen.

2. Onleihe Verbund Hessen – Unsere Schulmediothek ist dem Onleihe-Verbund angeschlossen, sodass Schülerinnen und Schüler kostenlos insgesamt rund 300000 eBooks, ePapers und eAudio-Medien ausleihen können. Diese digitale Ausleihe ermöglicht es ihnen, jederzeit und

von jedem Ort auf eine Vielzahl von aktuellen Medien zuzugreifen und ihre Medienkompetenz im digitalen Bereich weiter zu stärken.

3. Bibliothek der Dinge – Zusätzlich zur klassischen Ausleihe von Büchern bietet die Mediothek eine sogenannte „Bibliothek der Dinge“. Hier können Schülerinnen und Schüler verschiedene technische Geräte wie Tablets, CD-Player, Spielekonsolen, Teleskop, eine Nähmaschine und andere digitale Geräte ausleihen, um ihre Lernmöglichkeiten zu erweitern und kreative Projekte umzusetzen.

4. Förderung der digitalen Medienkompetenz – die Ausstattung mit Computern, Tablets und interaktiven Medien ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, ihre Recherche- und Präsentationsfähigkeiten zu erweitern und digitale Tools effektiv zu nutzen.

5. Lernort für alle – die Mediothek dient als offener Lernraum, in welchem Schülerinnen und Schüler individuell oder in Gruppen an Projekten arbeiten, Präsentationen vorbereiten oder einfach in einer ruhigen Atmosphäre lesen und lernen können. Die Schulmediothek beginnt bereits in den Kindergärten, die Kinder in die Mediothek einzuladen und diesen als Lernort zu etablieren. Zudem können in der Mediothek Kopien/ Farbkopien für Projekte und anderes angefertigt werden.

Integration in den Unterricht

Die Mediothek wird aktiv in den Unterricht integriert, indem sie als Ergänzung zu fachbezogenen Themen und Projekten genutzt wird. Lehrkräfte können in Zusammenarbeit mit der Bibliothekarin/ dem Bibliothekar gezielte Recherche- und Lernaufgaben vorbereiten, die den Schülerinnen und Schülern helfen, ihre fachlichen und digitalen Fähigkeiten zu stärken. Dazu gehören unter anderem:

- Rechercheaufträge und Datenbanknutzung
- Projekte zu digitalen Medien

3. Schul- und Unterrichtsentwicklung

Die Integration digitaler Medien und die Förderung von Medienkompetenz sind zentrale Aspekte der modernen Schulentwicklung. An der CBES Lollar und Allendorf haben wir ein

umfassendes Konzept entwickelt, das die Schülerinnen und Schüler von der 5. Klasse bis zur Sekundarstufe II begleitet und ihnen die notwendigen Fähigkeiten für die digitale Welt vermittelt.

Jahrgangsstufe 5: Grundlagen der Medienbildung

In der 5. Klasse beginnen wir mit der systematischen Medienbildung, die eng mit dem Deutschunterricht verknüpft ist. Ein Schwerpunkt liegt auf der Einführung in die schulische Kommunikationsplattform IServ. Die Schülerinnen und Schüler lernen hier grundlegende Funktionen wie das Verfassen von E-Mails sowie den Upload und Download von Dateien. Diese Fähigkeiten werden kontinuierlich geübt und durch Lehrkräfte begleitet, um eine sichere Handhabung zu gewährleisten.

Für alle Zweige wird ein eigenständiges, zweistündiges Fach "Medienbildung" eingeführt. Hier erlernen die Schülerinnen und Schüler den Umgang mit Textverarbeitungs- und Präsentationssoftware. Im Gymnasialzweig wird zusätzlich in jeweils einer Klasse das Fach "Digitale Welt" unterrichtet, während im Ganztagsbereich alle Klassen dieses Fach belegen.

Ein besonderes Augenmerk liegt auf den Ganztagsklassen, die als Tablet-Klassen geführt werden. Hier kommt die Plattform Scobees zum Einsatz, die sowohl als Kommunikations- als auch als Arbeitsplattform dient. Dies ermöglicht ein individualisiertes Lernen, unterstützt durch Programme wie Anton, Kahoot und Goodnotes.

Neben den technischen Aspekten wird auch der verantwortungsvolle Umgang mit sozialen Medien thematisiert. Ein Medienkompetenztraining sowie ein Webinar zum Thema Cybermobbing sensibilisieren die Schülerinnen und Schüler für die Herausforderungen der digitalen Kommunikation.

Jahrgangsstufe 6: Vertiefung der Medienkompetenzen

In der 6. Klasse wird das Fach "Medienbildung" fortgeführt. Die Arbeit mit Textverarbeitungs- und Präsentationssoftware wird dabei kontinuierlich vertieft.

Ein besonderes Highlight in dieser Jahrgangsstufe ist der Mitmach-Parcours des Suchthilfezentrums Gießen zur Suchtprävention im Bereich digitaler Medien. Dieser interaktive Ansatz ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, sich aktiv mit den Risiken und Chancen digitaler Medien auseinanderzusetzen.

Sowohl in der 5. als auch in der 6. Jahrgangsstufe wird zunehmend mit Lernvideos gearbeitet. Diese multimediale Unterstützung des Unterrichts fördert das selbstständige Lernen und bietet die Möglichkeit, Inhalte in individuellem Tempo zu erarbeiten und zu wiederholen.

Jahrgangsstufe 7: Differenzierung und Vertiefung

Ab der 7. Klasse intensiviert sich die Arbeit mit digitalen Medien. Im Gymnasialzweig werden Tablet-Klassen eingerichtet, in denen die Schülerinnen und Schüler eine vertiefte Schulung im Umgang mit Tablets erhalten. Gleichzeitig wird die Arbeit mit Textverarbeitungs- und Präsentationssoftware weiter ausgebaut.

Im Realschulzweig wird Informatik im Rahmen des Wahlpflichtunterrichts (WPU) angeboten. Hier stehen Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und Präsentationssoftware im Fokus. Diese Fähigkeiten bilden eine wichtige Grundlage für die spätere berufliche Laufbahn und das Studium.

Eine kreative Komponente kommt im Gymnasialzweig hinzu: Im Rahmen des Musikunterrichts erstellen die Schülerinnen und Schüler Werbevideos, wobei sie Videoschnitt und Audibearbeitung erlernen. Diese Projekte fördern nicht nur die technischen Fähigkeiten, sondern auch die Kreativität und das Verständnis für mediale Gestaltungsprozesse.

Jahrgangsstufe 8: Medienschutz und kreative Anwendungen

In der 8. Klasse wird ein besonderer Fokus auf den Medienschutz gelegt. Ein externes Projekt zur digitalen Fortbildung sensibilisiert die Schülerinnen und Schüler für die Risiken und Herausforderungen der digitalen Welt.

Im Haupt- und Realschulzweig können sich Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufen 8 und 9 in einen Informatikkurs oder in einen Tonstudio-Kurs einwählen. Letzteres eröffnet den Lernenden Einblicke in die professionelle Audibearbeitung und fördert technische sowie kreative Kompetenzen.

Analog zum Gymnasialzweig in Klasse 7 erstellen die Schülerinnen und Schüler des Realschulzweigs in Klasse 8 Werbevideos im Rahmen des Musikunterrichts. Dabei erlernen sie Techniken des Videoschnitts und der Audibearbeitung.

Jahrgangsstufen 9 und 10: Spezialisierung und Zukunftstechnologien

In den höheren Klassen der Sekundarstufe I wird das Angebot weiter ausdifferenziert. Im Wahlpflichtunterricht können die Schülerinnen und Schüler das Fach Informatik belegen. Zudem werden innovative Bereiche wie der MakerSpace, LEGO Mindstorms und Künstliche Intelligenz (KI) angeboten. Diese Angebote ermöglichen es den Jugendlichen, sich mit zukunftsweisenden Technologien auseinanderzusetzen und umfangreiche praktische Erfahrungen zu sammeln.

Die Arbeit im Tonstudio wird für den Haupt- und Realschulzweig fortgeführt, was eine vertiefte Auseinandersetzung mit Audiotechnik und -produktion ermöglicht.

Sekundarstufe II: Individualisiertes Lernen und kreative Anwendungen

In der Oberstufe wird das individualisierte Lernen durch den Einsatz von Scobees weiter gefördert. Diese Plattform ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern im Rahmen des Selbstlern-Bands, ihren Lernprozess selbstständig zu gestalten und zu reflektieren.

DaZ: Digitale Medien als Sprachlernhilfe

Im Bereich Deutsch als Zweitsprache (DaZ) werden digitale Medien gezielt zur Sprachförderung eingesetzt. Die Schülerinnen und Schüler erstellen Präsentationen, Videos, digitale Speisekarten und Prospekte. Dabei kommen auch innovative Technologien wie KI-gestützte Bildgenerierung zum Einsatz.

Ein besonderer Fokus liegt auf der Erstellung von Erklär- und Kochvideos sowie digitalen Bildcollagen. Diese kreativen Projekte fördern nicht nur die Sprachkompetenz, sondern auch den sicheren Umgang mit verschiedenen Medienformaten.

Zur Unterstützung des Spracherwerbs werden zudem Sprachlern-Apps wie Duolingo und YouTube-Videos eingesetzt. Die Aufnahme szenischer Darstellungen ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, ihre Sprachkenntnisse in praxisnahen Situationen anzuwenden und zu reflektieren.

Zukünftige Entwicklung und Herausforderungen

Um die Medienbildung an unserer Schule weiter zu stärken und zukunftsfähig zu gestalten, haben wir mehrere Entwicklungsziele definiert:

1. Ausbau der technischen Infrastruktur: Wir streben einen Zugang zu digitalen Endgeräten (Tablets) für alle Schülerinnen und Schüler an. Zudem soll die Ausstattung der Computerräume weiter verbessert werden.
2. Lehrkräftefortbildung: Ein Schlüsselement ist die kontinuierliche Fortbildung der Lehrkräfte im Bereich der digitalen Medien. Nur so können wir sicherstellen, dass die neuesten Entwicklungen und pädagogischen Konzepte in den Unterricht einfließen.
3. Vereinheitlichung und Strukturierung: Wir arbeiten an der Vereinheitlichung der Systeme und Nutzungsrichtlinien, um eine konsistente und effiziente Nutzung digitaler Medien im Schulalltag zu gewährleisten.
4. Integration in den Fachunterricht: Ein wichtiges Ziel ist die Etablierung diverser Software im Fachunterricht. Dadurch soll die Mediennutzung nicht auf spezielle Fächer beschränkt bleiben, sondern fächerübergreifend integriert werden.
5. Organisatorische Strukturen: Zur besseren Koordination werden feste Ansprechpartner für verschiedene Bereiche der Medienbildung benannt. Zudem wird eine kontinuierliche Arbeitsgruppe zur Medienbildung und Medienentwicklung eingerichtet.
6. Auseinandersetzung mit KI: Ein pädagogischer Tag wird sich mit der Frage beschäftigen, wie ChatGPT das Lernen und die Schule verändern kann. Dies unterstreicht unseren Anspruch, auch neueste technologische Entwicklungen kritisch zu reflektieren und sinnvoll in den Schulalltag zu integrieren.

Diese Maßnahmen zielen darauf ab, unsere Schülerinnen und Schüler bestmöglich auf die Anforderungen einer zunehmend digitalisierten Welt vorzubereiten. Dabei legen wir Wert darauf, nicht nur technische Fertigkeiten zu vermitteln, sondern auch einen kritischen und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu fördern.

Die Herausforderungen, die mit der Umsetzung dieses umfassenden Medienbildungskonzepts einhergehen, sind vielfältig. Sie reichen von der Finanzierung der technischen Ausstattung über die kontinuierliche Fortbildung des Lehrpersonals bis hin zur Integration der Medienbildung in den regulären Unterricht. Dennoch sind wir überzeugt, dass diese Investitionen in die Zukunft unserer Schülerinnen und Schüler unerlässlich sind.

Durch die schrittweise Einführung und Vertiefung der Medienkompetenzen von der 5. Klasse bis zur Oberstufe stellen wir sicher, dass unsere Absolventinnen und Absolventen gut gerüstet sind für die Anforderungen von Studium, Beruf und Gesellschaft im digitalen Zeitalter. Gleichzeitig bleiben wir offen für neue Entwicklungen und passen unser Konzept kontinuierlich an die sich wandelnden Bedürfnisse und technologischen Möglichkeiten an.

4. IT-Ausstattung (Ist-Zustand) und Bedarf

Unsere Schule verfügt über eine moderne medientechnische Ausstattung, die den Schülerinnen und Schülern vielfältige Möglichkeiten zur digitalen Bildung bietet:

Computerräume

- B102 und B103: Zwei Computerräume mit jeweils 24 Computern (Bildschirm, Maus, Tastatur), einem Lehrer-PC mit Lautsprecher und Bildschirm, einem Promethean-Board und einem Drucker.
- A18 (Kunst-Computerraum): Ein spezialisierter Raum für künstlerisch-digitale Arbeiten mit 16 Computern (Bildschirm, Maus, Tastatur).

Digitale Ausstattung in Klassen- und Fachräumen

Jeder Klassen- und Fachraum ist mit einer digitalen Tafel ausgestattet:

- 43 Promethean-Boards
- 34 Epson-Ultrakurzdistanzprojektoren

Mobile Endgeräte

- iPad-Koffer: Fünf ausleihbare Koffer mit jeweils 16 iPads.
- Surface-Koffer: Zwei Koffer mit jeweils 16 Microsoft Surface-Geräten.

Makerspace

Unser Makerspace bietet moderne Technologien für kreatives Arbeiten und digitales Prototyping:

- 3D-Druck: Acht 3D-Drucker
- Robotik & Programmierung: 99 Spike-Sets

- Grafik & Design: Ein Plotter, ein Textildrucker
- CNC & Lasertechnik: Ein Lasercutter
- Computer & Tablets: Drei leistungsstarke Tower-PCs, ein iPad-Koffer
- Multimedia & Filmproduktion: Ein Hintergrundstudio mit 360°-Kameras, Actionkameras, Drohnen und Stativen

Mediothek

Die Mediothek bietet zusätzlich 16 Computerarbeitsplätze (Bildschirm, Maus, Tastatur) und dient als ruhiger Arbeitsbereich für digitale und analoge Recherchen. Zudem können folgende Geräte in der Vielzweckmediothek ausgeliehen werden:

- Präsentations- und Mediengeräte: 8 Beamer, 3 Beamer-Fernbedienungen, 4 Medienkoffer, 3 Leinwände (celexon Ultramobil Plus), 1 Presenter, 2 Overhead-Projektoren, 1 Flip-Chart
- Computer und Tablets: 6 Notebooks (Lenovo Yoga Slim), 3 Laptops, 13 Tablets
- Audio- und Videozubehör: 8 Headsets (HyperX Cloud Stinger), 1 Bluetooth-Lautsprecher (JBL Charge 4), 2 Lautsprecherboxen, 4 CD-Player, 4 DVD-Player, 1 DVD-Video-Recorder, 1 CD-Recorder, 1 CD-Spieler/Soundmaschine, 1 Handy-Recorder, 1 Kiddy Plugs
- Gaming & Fotografie: 1 Gaming-Schrank, 1 PlayStation VR2, 1 Nikon Digitalkamera
- Adapter & Kabel: 2 HDMI-VGA-Adaptersets, 1 Universaladapter USB-C, 2 Ladesets Universal, 1 Ladeset Lightning, 1 USB-Daten- und Ladekabel, 1 Lightning-auf-HDMI-Adapter, 3 HDMI-Kabel (5m)
- Speichermedien: 10 USB-Sticks (32 GB), 2 USB-Sticks (1 GB)
- Zubehör & Sonstiges: 3 Kabeltrommeln, 3 Steckdosenleisten, 1 Taschenrechner

Öffentlicher Bereich

Im öffentlichen Bereich der Mediothek stehen weitere ausleihbare Geräte zur Verfügung:

- Energiespartechnik: 2 Energiesparpakete
- Hör- und Lesemedien: 4 Tonieboxen, 5 TipToi-Stifte, 5 Tolino Shine 3 eBook-Reader
- Gaming: 5 Nintendo Switch, 1 Nintendo Switch Controller, 1 Joy-Con Controller Lenkrad-Paar
- Multimedia & Präsentation: 1 DVD-Laufwerk, 2 DVD-Player, 1 Beamer, 2 Bluetooth-Lautsprecher
- Spezialgeräte: 6 Kekzhörer, 1 Skywatcher Starquest

Tonstudio

Unser Tonstudio ist professionell ausgestattet und ermöglicht hochwertige Audioaufnahmen und Musikproduktionen:

- Aufnahmetechnik:
- 1 Digital-Audio-Workstation
- 1 digitales Audio-Interface
- 1 Vorverstärker
- Diverse Mikrofone
- 1 Abhörsituation (in Stereo)
- Mehrere Ausleihsets mit Interface, Keyboard, Mikrofon und Kabel
- Instrumentarium: Synthesizer, Keyboard, Schlagzeug (analog und digital), diverse Verstärker, Gitarren, Bass
- Raumgestaltung: Akustisch optimierter Raum für professionelle Klangqualität

Audiovisuelle Medien & Präsentationstechnik

- Präsentationstechnik: Vier Beamer in der Aula und im Lehrerzimmer
- Aula-Technik: Eine Sound- and Light-Anlage für Veranstaltungen und Präsentationen

Mit dieser umfangreichen Ausstattung stellt unsere Schule sicher, dass digitale Medien und moderne Technologien integraler Bestandteil des Unterrichts sind und die Schülerinnen und Schüler optimal auf die Anforderungen der digitalen Welt vorbereitet werden.

5. Betriebs- und Servicekonzept

Die Hard- und Software sowie das Schul- und Verwaltungsnetz wird in weiten Teilen von einem fest verorteten Mitarbeiter des LKGI - Herrn Kuehnle - an der Clemens-Brentano-Europaschule administriert. Der IT-Service des Landkreises unterstützt bei der Umsetzung von größeren Projekten, Anschaffungen und Installationen. Darüber hinaus sind am Standort Lollar Lehrkräfte mit Deputat eingesetzt. Am Standort in Allendorf sind zwei Lehrkräfte mit insgesamt

zwei Stunden Deputat mit der standortspezifischen Administration betraut (Lehrkräfte iPads, digitale Tafeln, PC-Räume, IServ).

Der IT-Service des Landkreises unterstützt die Schule über unterschiedliche Möglichkeiten der Beratung, Beschaffung und Einrichtung von IT-Ausstattung.

Schulträger ist der Landkreis Gießen. Für die IT-Ausstattung der CBES Lollar und Allendorf ist der „Fachdienst 40 IT-Support Schule“ des Landkreises zuständig.

Im IT-Supportfall:

Die Überwachung der Hardware erfolgt kontinuierlich und softwaregestützt. Den Support übernimmt der „Fachdienst 40 IT-Support Schule“. Erstansprechpartner für IT-Dienstleistungen des Schulträgers ist Herr Kuehnle, werktags erreichbar von 07.30 bis 15.30 Uhr. Telefonische Kontakte des IT-Supportteams (Teamleiter Herr Schäfer) liegen im Raum A5 aus.

Erstansprechpartner für Software und Endgeräte ist das IT-Team der Schule (Herr Hölkeskamp, Herr Keil, Herr Seel und Herr Hörger). Erreichbar in der Orga, Raum A4 oder per E-Mail (it-team@cbes-lollar.eu)

Bei spezifischen Problemen stehen folgende Ansprechpartner zur Verfügung:

IPad: siehe Aushang Raum A5

Scobees: BEP und AND

Webuntis: Orga

IServ: Klassenlehrkraft

Digitale Lehrmaterialien: HIH, BRM

6. Fortbildungskonzept

Im Rahmen der Zusammenarbeit zwischen den Medienzentren Hessens, des Schulamtes und der Hessischen Lehrkräfteakademie des Hessischen Ministeriums für Kultus, Bildung und Chancen wird eine Reihe an Fortbildungsmöglichkeiten für die Schulen angeboten.

Bei Bedarf können Beraterinnen und Berater aus dem „Multithematischen Team“ (MTT) des Staatlichen Schulamtes, z.B. Schulberatung, Unterrichtsentwicklungsberatung etc., zur spezifischen Unterstützung kostenfrei hinzugezogen werden. Ebenfalls ist die Vermittlung externer Referenten möglich.

Das Mauszentrum Gießen arbeitet auch hier eng mit den Schulen zusammen. Insbesondere bei der Hardware-Ausstattung und bei zentralen Schulungen.

Zur Noteneingabe und Leistungserfassung in der LUSD werden ebenfalls entsprechende Schulungen durch über das Portal digitale Schule Hessen angeboten. Diese Fortbildungen richten sich an folgende Zielgruppen:

- Für Lehrkräfte
- Für Sekretariate und Verwaltung
- Für Schulleitungen und Lehrkräfte
- Für Administratoren

Schulinterne Fortbildungen werden darüber hinaus vom Kollegium für das Kollegium angeboten. Aufgabe der schulischen Fortbildungsbeauftragten und Schulleitungen ist es, zum einen den Fortbildungsbedarf zu eruieren und mit dem Medienservice zu koordinieren und zum anderen für einen kollegialen Austausch, bspw. in Form von *Best-Practice*-Beispielen oder Ähnlichem, zu sorgen.

1. Medienbildungsbeauftragte werden von der Schulleitung ausgewählt.

2. Medienbildungsbeauftragte gründen Arbeitsgruppen nach den Aufgabenfeldern, um die Spezifika der unterschiedlichen Disziplinen kennenzulernen und über die Grenzen und Möglichkeiten der zahlreichen digitalen Tools zu diskutieren.

3. Ansprechpartner von den Aufgabenfeldern werden genannt und erstellen zusammen mit dem bzw. der Medienbeauftragten eine digitale Umfrage fürs Kollegium. Mit dieser Umfrage können die Lehrkräfte ihre Fortbildungsbedarfe konkret äußern.

4. Es soll ein Zeitplan erstellt werden, in dem die Termine der Fortbildungsangebote bekannt werden, damit das Kollegium sich organisieren und entscheiden kann, wann welche Fortbildung besucht werden kann.

5. Ansprechpartner der Aufgabenfelder erstellen zusammen mit den Medienbeauftragten ein Fortbildungskonzept nach den ersten Erfahrungen mit den Fortbildungsangeboten und ihren Evaluationen.

7. Elternarbeit

Die Kommunikation mit den Eltern findet unter anderem über IServ statt. Dort ist die Kontaktaufnahme per Email oder die Chat-Funktion möglich. Zusätzlich kann über das Videokonferenzmodul kommuniziert werden. Elternsprechtage können über das Elternmodul in IServ organisiert werden. Eltern sowie Schülerinnen und Schüler können sich im IServ-Modul Klausuren und Aufgaben über aktuelle Aufgaben und anstehende Klausuren informieren. Der digitale Stundenplan Webuntis bietet Eltern und Schülerinnen und Schülern einen individualisierten Stundenplan inklusive einer Übersicht über anstehende Klausuren sowie eine Integration von Microsoft OneDrive zur Einbindung digitaler Dokumente - zum Beispiel zur Vorbereitung von Klausuren.

Jugendmedienschutz

„Im Sinne der Erziehungsaufgaben der Schule kommt dem Jugendmedienschutz in diesen eine tragende Rolle zu. Angesichts der Komplexität digitaler Medien sind die Aufgaben der Lehrkräfte in der Vermittlung von Inhalten zum Jugendmedienschutz so zahlreich, dass sie besonders ausgebildet sein müssen, um allen Anforderungen dieses Themenfeldes gerecht werden zu können. Dabei ist es im ersten Schritt hilfreich, wenn im Kollegium einer Schule eine Person über die notwendige Fachkenntnis verfügt und als Beraterin und Berater bzw. Multiplikatorin und Multiplikator fungieren kann.“ (zitiert aus: Hessisches Amtsblatt 06/17, S. 215)

Das Land Hessen bietet hierzu eine Qualifizierungsreihe für die schulischen Jugendmedienschutzberaterinnen und -berater an. (Siehe: Hessisches Amtsblatt 06/17, S. 215)

Jugendmedienschutz findet auch im Rahmen des Unterrichtes Soziales Lernen statt. Dort wird unter anderem über die Möglichkeiten, aber auch die Gefahren von sozialen Medien aufgeklärt sowie über die Suchtgefahren von digitalen Medien.

8. Zeitplanung / Meilensteine

In den kommenden Monaten wird das schulinterne Medienbildungskonzept zunächst innerhalb der Fachschaften ergänzt und geprüft, dann auf den folgenden Gesamtkonferenzen abgestimmt und schließlich im laufenden Unterricht erprobt.

9. Evaluation

Die Evaluation erfolgt kontinuierlich und unter Federführung der Medienbildungsbeauftragten. Entsprechende Evaluationskriterien werden erarbeitet.

10. Matrix der Fächer

Konzeptmatrix der CBES Lollar/ Allendorf im Fach Geographie

Jahgangs- stufe	Unterrichtsinhalte			
	Medienbildung			
Zweig	<i>Gymnasialzweig</i>	<i>Real- und Hauptschulzweig</i>		
5	Umgang mit Karten Vom Bild zur Karte: Nutzung digitaler Kartendienste (z.B. Google Maps, Diercke), Nutzung verschiedener Kartentypen und Layer			Vorhandene Methodenkarten Atlasrecherche Karten lesen und auswerten
6	Leben an der Küste / Leben in den Alpen Umgang mit Kurzvideos/-dokumentationen: Erschließung und Verarbeitung von Informationen Internetrecherche: Erschließen und Bewerten von Quellen und Informationen			Mögliche Methodenkarte Erstellen/Lesen von Klimadiagrammen

	Nutzung digitaler Kartendienste, Nutzung der Funktion „Historische Bilder“ in Google Earth: Beobachtung/Beschreibung von Auswirkungen von (Massen-)Tourismus Leben und Arbeiten in Europa Internetrecherche: Erschließen und Bewerten von Quellen und Informationen sowie Verarbeiten zu Kurzpräsentationen (Länder Europas); Fake News erkennen Nutzung digitaler Kartendienste, Nutzung der Funktion „Historische Bilder“ in Google Earth Klima und Vegetationszonen Klimadiagramme digital anhand von Tabellen erstellen (und anschließend auswerten)		
9	Beleuchtung der Erde Umgang mit Kurzvideos: Erschließung und Verarbeitung von Informationen Leben in verschiedenen Landschaftszonen Nutzung digitaler Kartendienste, Nutzung der Funktion „Historische Bilder“ in Google Earth, z.B. bei den Themen Desertifikation, Plantagenwirtschaft		
10	Beleuchtung der Erde Umgang mit Kurzvideos: Erschließung und Verarbeitung von Informationen Leben in verschiedenen Landschaftszonen		Mögliche Methodenkarte <i>Raumanalyse</i>

	Nutzung digitaler Kartendienste, Nutzung der Funktion „Historische Bilder“ in Google Earth, z.B. bei den Themen Desertifikation, Plantagenwirtschaft Projektarbeit Raumanalyse Internetrecherche: Erschließen, Bewerten und Auswerten von Quellen und Informationen Erstellen von Präsentationen mit z. B. PowerPoint Präsentation von Arbeitsergebnissen mit z. B. PowerPoint			
11	Im Sinne eines Spiralcurriculums wiederkehrend Internetrecherche: Erschließen, Bewerten und Auswerten von Quellen und Informationen Erstellen & Präsentieren von PowerPoints Kritischer Umgang mit KI sowie zielgerichtete Nutzung von KI Nutzung digitaler Kartendienste, z.B. Diercke, Nutzung der Funktion „Historische Bilder“ in Google Earth			
12	s.o.			
13	s.o.			

Konzeptmatrix der CBES Lollar/ Allendorf

im Fach Mathematik

Jahrgangsstufe	Unterrichtsinhalte			
	Medienbildung			
Zweig	Gymnasialzweig	Real- und Hauptschulzweig		
5	Zahlen und Daten: Erfassen und visualisieren von Daten und Diagrammen mit Hilfe von Excel Raum und Form: Zeichnen und räumliches Darstellen mit Hilfe von GeoGebra	Zahlen und Daten: Erfassen und visualisieren von Daten und Diagrammen mit Hilfe von Excel Raum und Form: Zeichnen und räumliches Darstellen mit Hilfe von GeoGebra		
6	Brüche: Visualisierungen von Brüchen und Anteilen mit Hilfe von GeoGebra und entsprechenden Applets, Lernvideos erstellen Stochastik: Daten mit Excel erfassen und Diagramme erstellen	Brüche: Visualisierungen von Brüchen und Anteilen mit Hilfe von GeoGebra und entsprechenden Applets		
7	Zuordnungen/Prozentrechnung/Zinsrechnung: Einsatz von Excel Geometrische Konstruktionen: Dreieckskonstruktionen mit GeoGebra durchführen Terme und Gleichungen: Lösen von Gleichungen mit einer Variablen mit einem vorhandenen Tabellenkalkulationsprogramm	Zuordnungen/Prozentrechnung/Zinsrechnung: Einsatz von Excel, Einführung des Taschenrechners Geometrische Konstruktionen: Dreieckskonstruktionen mit GeoGebra durchführen		
8	Kreise/Dreiecke/Vierecke: Darstellungen und Berechnungen mit Hilfe von GeoGebra	Kreise/Dreiecke/Vierecke: Darstellungen und Berechnungen mit Hilfe von GeoGebra		

	Einführung des Taschenrechners Lineare Funktionen: Einsatz von GeoGebra, Wertetabellen mit dem Taschenrechner erstellen	Prozent- und Zinsrechnung: Einsatz von Tabellenkalkulation		
9	Quadratische Funktionen/Potenzfunktionen: Einsatz von GeoGebra, Erstellen von Wertetabellen mit dem Taschenrechner Ähnlichkeit und Maßstab: Einsatz von GeoGebra, Erklärvideos erstellen	Ähnlichkeit und Maßstab: Einsatz von GeoGebra		
10	Exponentialfunktion/Sinusfunktion: Einsatz von GeoGebra Körper: Konstruktion mit geometrischer Software, Visualisierung von 3D-Modellen am Computer	Quadratische Funktionen/Potenzfunktionen: Einsatz von GeoGebra, Erstellen von Wertetabellen mit dem Taschenrechner Körper: Konstruktion mit geometrischer Software, Visualisierung von 3D-Modellen am Computer		
11				
12				
13				

Konzeptmatrix der CBES Lollar/ Allendorf

im Fach Ethik/ Philosophie

Jahrgangsstufe	Unterrichtsinhalte			
	Medienbildung			
Zweig	Gymnasialzweig	Real- und Hauptschulzweig		
5	Grundbegriffe der Ethik Erstellen von Kurzvideos: Regeln im Unterricht und in kooperativen Formen des Unterrichts. Mythologie (Religion) – Wie ist die Welt entstanden?	Grundbegriffe der Ethik Erstellen von Kurzvideos: Regeln im Unterricht und in kooperativen Formen des Unterrichts.		

	Umgang mit Kurzvideos: Erschließung und Verarbeitung von Informationen (Checker Tobi, etc.) Erstellen von Comics zu dem Thema „Mythologie und Religionen“ mit Hilfe von entsprechenden Websites (z.B. Make Beliefs Comix) Pflichten mir selbst und anderen Gegenüber Internetrecherche: Erschließen und Bewerten von Informationen bzw. Quellen, sowie das Verarbeiten zu Kurzpräsentationen. Ich und die Anderen (Freiheit) „Gefühle wahrnehmen“: Filmanalyse: „Alles steht Kopf“. Wie werden dort Gefühle dargestellt? Reflexion der Darstellung.	Mythologie (Religion) – Wie ist die Welt entstanden? Umgang mit Kurzvideos: Erschließung und Verarbeitung von Informationen (Checker Tobi, etc.) Erstellen von Comics zu dem Thema „Mythologie und Religionen“ mit Hilfe von entsprechenden Websites (z.B. Make Beliefs Comix) Pflichten mir selbst und anderen Gegenüber Internetrecherche: Erschließen und Bewerten von Informationen bzw. Quellen, sowie das Verarbeiten zu Kurzpräsentationen.		
6	Recht und Gerechtigkeit I: „Gerechtigkeit muss sein“ Interaktive Aufgaben zum Selbstlernen (z.B. Hanisauland; bpb) „Haben Tiere Rechte?“ Recherche von verschiedenen NGOs. (Ergänzend: Erstellen von PPP)			
7	Freiheit im Widerstreit der Interessen Song-Analyse (Cro-Freiheit; Curse-Freiheit, etc.)			
8				
9	Freiheit bedeutet Selbstbestimmung aller Menschen unter dem Anspruch der Vernunft			

	Selbstbestimmtes Leben in Zeiten der digitalen Überwachung und Beeinflussung. (Wie beeinflusst mich social Media, Tracking durch Cookies o. auch Airtags, etc.)			
10	Liebe: Ehe/Partnerschaft als Lebens- und Rechtsform in Gesellschaft und Staat Reflexion von parasozialen Beziehungen mit Influencer o. KI (Snapchatbot, etc.)			
11	E.1.4 Social-Media und Glücksideale. (Kritische Analyse) E.2.2 Eigenständiges vs. KI – gestütztes Erschließen von Gottesbeweisen E.2.3 Analyse von religionskritischen Filmen und Serien. Bsp. South Park: „Mormonen machen sich etwas vor“. Wie weit darf Religionskritik gehen? E.2.5 Arbeitsweise von fundamentalen Gruppierungen und Sekten im Netz.			
12	Q.1.1/Q.1.2 Filosophix (Visualisierung von Gedankenexperimente; Unterrichtseinstieg) Diskurs: Terror – Ihr Urteil. Q.2.2 Digitale Wirkungsgefüge/ Advanced Organizer zu komplexeren Fragestellungen			
13	Q.4.3 Selbstversuche: Big Data und die Macht der			

	Algorithmen. (Wie beeinflusst der Algorithmus mich, wie kann ich ihn beeinflussen, welche Daten werden von mir gesammelt) Informationstechnologien und gesellschaftlicher Diskurs. Fake News, Social Bots, Verschwörungstheorien; aber auch Dilemmata des modernen Journalismus – KI erstellte Medien)			
--	--	--	--	--

Konzeptmatrix der CBES Lollar/ Allendorf

im Fach Deutsch

Jahrgangsstufe	Unterrichtsinhalte			
	Medienbildung			
Zweig	Gymnasialzweig	Real- und Hauptschulzweig		
5	<u>Rechtschreibung und Grammatik</u> - Mindmap zu Wortarten - Kahoot erstellen - Digitale interaktive Übungen (z.B. Anton, Onlineduden) <u>Schreiben zu Bildergeschichten</u> - Mit Chat GPT Bildergeschichten generieren lassen - Bildergeschichte selbst nachstellen und digital zusammenfügen <u>Lektüre/Ganzschrift</u> - Szene nachspielen und aufnehmen - Tiktok Video erstellen (auf Edumaps hochladen) - Mit ChatGPT ein Bild einer Szene generieren und besprechen <u>Briefe schreiben</u> - Email - Unterschiedliche Arten von Schriftlichkeit (Email vs. WhatsApp)			- Mindmap - Für GTA III: Heft- und Mappenführung auf Goodnotes

	<u>Märchen</u> - Nacherzählung (Audio oder Video)		
6	<u>Vorlesewettbewerb</u> - PPP Lieblingsbuch - Audio erstellen zur Übung des betonten Vorlesens - Onlinerecherche zu Büchern - Textstellen digital darstellen (Video oder Audio z.B. Stop-Motion Videos erstellen) <i>ebenfalls Rechtschreibung und Grammatik, Ganzschrift (siehe Jg 5)</i>		- Lernplakat und Spickzettel - Angabe von Onlinequellen - Präsentieren mit PPP
7	<u>Beschreibung</u> - Vorgangsbeschreibung: Erklärvideos (Rezepte) - Bildbeschreibung: ChatGPT <u>Balladen</u> - Digitales Portfolio - Storyboarding - Ballade verfremden (z.B. Rap) und aufnehmen - Mit ChatGPT Bilder zu Ballade generieren <i>ebenfalls Rechtschreibung und Grammatik, Ganzschrift (siehe Jg 5)</i>		
8	<u>Kurzgeschichten</u> - Schreibkonferenzen z z.B. über Teams <u>Lektüre/Ganzschrift</u> - Digitales Lesetagebuch <u>Beschreibung</u> - Vorgangsbeschreibung: Erklärvideos (Rezepte) - Bildbeschreibung: ChatGPT <i>ebenfalls Rechtschreibung und Grammatik, Ganzschrift (siehe Jg 5)</i>	<u>Bewerbungen und Traumberufe</u> - PPP - Suchmaschinen nutzen - Textproduktion mit Office-Programmen <u>Kurzgeschichten</u> - Schreibkonferenz z.B. über Teams <u>Zeitung</u> - Mindmap - Quellensensibilität (Fake News erkennen) <u>Lektüre/Ganzschrift</u> - Digitales Lesetagebuch	

		<i>ebenfalls Rechtschreibung und Grammatik, Ganzschrift (siehe Jg 5)</i>		
9	<u>Bewerbungen und Traumberufe</u> - PPP - Suchmaschinen nutzen - Textproduktion mit Office- Programmen <u>Erörterung</u> - Debatte aufnehmen (Video oder Audio) - Leserbrief digital gestalten - Tabelle erstellen - Quellenarbeit, Recherche - Debatten ansehen und analysieren (z.B. Youtube oder ARD Mediathek) <u>Gedichte</u> - Digitales Portfolio - Storyboarding - Ballade verfremden (z.B. Rap) und aufnehmen - Mit ChatGPT Bilder zu Ballade generieren <i>ebenfalls Rechtschreibung und Grammatik, Ganzschrift (siehe Jg 5)</i>	<u>Erörterung</u> - Debatte aufnehmen (Video oder Audio) - Leserbrief digital gestalten - Tabelle erstellen - Quellenarbei t, Recherche Debatten ansehen und analysieren (z.B. Youtube oder ARD Mediathek) <i>ebenfalls Rechtschreibung und Grammatik, Ganzschrift (siehe Jg 5)</i>		
10	<u>Redeanalyse</u> - Reden ansehen auf Youtube (Analyse	<u>Gedichte</u> - Digitales Portfolio - Storyboardin g		

	paraverbaler Mittel) - Einfluss von Tiktok auf Politik	- Ballade verfremden (z.B. Rap) und aufnehmen - Mit ChatGPT Bilder zu Ballade generieren		
11	- Sprache und Kommunikation→ Analyse von Mediensprache in Nachrichtenformaten (z. B. Tagesschau vs. Social Media-News) - Sprachwandel→ Vergleich von historischem und modernem Sprachgebrauch anhand von Social Media-Kommunikation (z. B. „Faust“-Sprache vs. Jugendsprache auf TikTok) - Sachtexte und Argumentation→ Analyse von Debattenformaten (z. B. „hart aber fair“, YouTube-Diskussionen) - Einführung in die Dramenanalyse→ Vergleich verschiedener Theaterinszenierungen (z. B. Online-Aufzeichnungen von Goethe oder Schiller) - Lyrik – Einführung und Analyse→ Vertonungen oder Poetry-Slam-Adaptionen klassischer Gedichte - Medien und Wirklichkeit → Dokumentation über Fake News und Medienmanipulation (z. B. „The Social Dilemma“)			
12	- Drama: „Faust I“ (Goethe)→ Analyse von Theaterinszenierungen und Verfilmungen (z. B. Gründgens-Inszenierung) - Epik: „Der goldne Topf“ (E.T.A. Hoffmann) → Hörbuch oder Graphic Novel-Adaption zur Vertiefung der romantischen Erzählweise - Lyrik: Barock bis Gegenwart → Vergleich von klassischen und modernen lyrischen Vertonungen (z. B. Barocklyrik vs. Poetry Slam) - Medienkritik und Propaganda → Analyse von historischen und modernen Propagandafilmen oder Social Media-Kampagnen			

	- Rhetorik und Erörterung → Podcast-Diskussion oder Debatten-Analyse (z. B. politische Reden vs. YouTube-Kommentare)		
13	- Vertiefung: „Der goldne Topf“ → Diskussion über romantische Erzählweise in modernen Medien (z. B. Märchenverfilmungen) - Gegenwartsliteratur und Autoren der Moderne → Autoreninterviews oder Buchverfilmungen (z. B. Juli Zeh, Sibylle Berg) - Argumentation und Erörterung → Simulation eines Argumentations-Podcasts oder einer Debatte - Medienethik und KI im Journalismus → Dokumentationen oder TED-Talks zu Künstlicher Intelligenz in der Medienwelt - Vorbereitung auf das Abitur: Analyse und Interpretation → Nutzung von Online-Tutorials, Abitur-Trainingsvideos und interaktiven Lernplattformen		
DAZ	<u>Allgemeine Übungsmöglichkeiten</u> - Duolingo <u>Meine Familie und Ich</u> - PPP <u>Haus und Wohnen</u> - Fotos und Videos erklären und erstellen <u>Essen und Ernährung</u> - Digitale Speisekarten und Prospekte ansehen und erstellen - Erklärvideos, Kochvideos oder Werbungsvideos erstellen	Externe Person einladen zum Thema Medienschutz	

Konzeptmatrix der CBES Lollar/ Allendorf

im Fach Arbeitslehre

Jahrgangsstufe	Unterrichtsinhalte			
	Medienbildung			
Zweig	<i>Gymnasialzweig</i>	<i>Real- und Hauptschulzweig</i>		
5	--	--		

6	--	--		
7	--	Berufswegeplanung -Internetrecherche Technische Systeme und Prozesse -Internetrecherche Ökonomisch geprägte Situationen und Strukturen des Zusammenlebens -Internetrecherche von Werbung und Analyse von Werbung -Gestaltung eigener Werbung -Word: Erstellung von Erfahrungsberichten Vorbereitung Boy's & Girl's day: -Internetrecherche - Websites der teilnehmenden Betriebe -Internetrecherche Berufenet.de		
8	--	Berufswegeplanung -Internetrecherche – mögliche Praktikumsbetriebe -Power Point – Erstellung einer Präsentation eines Berufsbildes Organisation von Arbeit -Word: Lebenslauf, Anschreiben (Praktikumsbewerbung), Praktikumsbericht Technische Systeme und Prozesse -Internetrecherche		
9	--	Berufswegeplanung -Internetrecherche – mögliche Praktikumsbetriebe -Power Point – Erstellung einer Präsentation eines Berufsbildes -Word – Verfassung eines Anschreibens (Praktikumsbewerbung/Ausbildungsbewerbung) Lebenslauf (Ergänzen) -Einstellungstests (Internet) Ökonomisch geprägte Situationen und Strukturen des Zusammenlebens -Internetrecherche		
10	--	Berufswegeplanung		

		Word – Verfassung eines Anschreibens (Ausbildungsbewerbung) Lebenslauf (Ergänzen) -Einstellungstests (Internet) Zukunft der Arbeit Word/Power Point – Entwicklung eines Zukunftsszenario zum Teil mit Hilfe von KI		
11	--	--		
12	--	--		
13	--	--		

Konzeptmatrix der CBES Lollar/ Allendorf

im Fach Religion

Jahrgangsstufe	Unterrichtsinhalte			
	Medienbildung			
Zweig	Gymnasialzweig	Real- und Hauptschulzweig		
5	Zusammenleben und Lebensweg -Freundschaft -10 Gebote Schöpfung -Schöpfungsauftrag -bedrohte Umwelt -Schöpfung bewahren -Kinderrechte, Sternsinger —>Dokumentationen (Sternsinger) Bibel als Bibliothek -Textsorten der Bibel —>Bibelserver.com, Bibelapp		—>Antidiskriminierung —>Gewaltprävention — >Cybermobbing/Hatespeech —>seelische Gesundheit —>sexuelle Gewalt	-- >Schöpfungsgeschichte als Fotostory gestalten (mögliche Apps Capcut, IMovie)

	—>Superbuch (Bibelerzählung) —> Bibel für Kinder (App) Kirche -Kirchenjahr und Feste -Kirche in zwei/drei Traditionen (Ökumene) -Sakramente, Symbole, Taufe als gemeinsames Sakramente —>digitales Lernplakat —>Kahoot		
6	Kontakt mit Gott (Gebet) -Vaterunser —>Mentimeter, Wordcloud, Forms (Umfrage) —>Kurzfilm —>digitale Bildergeschichte, Stop-Motion JC – Seine Zeit, Botschaft und Verkündigung -barherziger Samariter -optional: verlorene Sohn —>Mentimeter, Wordcloud, Forms (Umfrage), Google Maps (Landeskunde) Mit Gottes Geschichte leben (AT-Figuren) -Abraham -Mose -10 Gebote —>bookcreator (App)		-->Fotostory, Video -->Google Earth (Reise nach Israel/Ägypten), Hörspiel
7	Abraham. Religion – Judentum -Lokale Stolpersteine -Jüdischer Friedhof -Bar Mitzwa -Speisevorschriften -Pessach -Sabbat -Heiligkeit der Thora —>Besuch der Synagoge —>Dokumentationen (Checker Tobi) —>digitale Sammlung des jüdischen Museums FfM		-->Erklärvideos (StopMotion, CapCut, IMovie)

	Weihnachten in anderen Ländern —>digitale Recherche —>PowerPoint Soziales Engagement der Kirche heute -Diakonie -Caritas -Tafel, Weihnachten im Schuhkarton, Uganda Lebenshaus (Experte Staufenberg), Kinderladen -Vorbilder im Glauben (St. Martin) —>Edumaps —>Interview Als Gemeinde nachfolgen -Christenverfolgung und Paulus -Damaskus -Apostelkonzil -Reisetätigkeit -Persönlichkeit/persönliches Engagement -Staatsreligion bis Staatschristentum —>Onlinespiel „Paulus“ der EKD		
8	Reformation -Angst vor dem Tod -Leben Luthers —>digitale Dominosteine → Luther-Film Meine Kirche: evangelisch – katholisch (– orthodox) -Meine „Heimat“-Kirche —>Recherche —>Kirchenbesuch —>Präsentation (PowerPoint, Lernplakat, Kurzfilm, Stop-Motion) —>Kahoot Propheten Gottes – biblisch und heute -Amos -Jona (Gottesbild) -Jesaja -aktuelle Propheten		

	-eigene Prophetie: Rede schreiben —>Recherche —>Bildbetrachtung und Bildbearbeitung (Übermalen) —>bookcreator (Deutung nicht vergessen) -->Bibleproject (Youtube) Abrahm. Religion – Islam —>Besuch der Moschee —>Dokumentationen (Checker Tobi) —>digitale Führung durch die Al-Aqsa-Moschee		
9	Liebe und Partnerschaft --> Filmsequenzen untersuchen („Trennung mit Hindernissen“) Gelingendes Leben: → Vorbilder im Glauben Sekten: -->Power-Point-Präsentationen	Sucht	
10	Tod und Auferstehung -->Bilderbuch erstellen mit Bookcreator -->Netflix-Doku: „Können wir ewig leben?“		
11			
12			
13			

Konzeptmatrix der CBES Lollar/ Allendorf

im Fach Englisch

Jahrgangsstufe	Unterrichtsinhalte			
	Medienbildung			
Zweig	Gymnasialzweig	Real- und Hauptschulzweig		
5	kontinuierliche Arbeit mit unterschiedlichen vorrangig englischsprachigen Texten im Sinne			

	des erweiterten Textbegriffs (d.h. Lesetexte, <i>visuals</i>, Hörverstehenstexte und Hör-Sehverstehenstexte etc.) • Klasse 5 oder 6: Wortschatzlernen mit digitalen Tools (z.B. Online-Wörterbücher zum Anhören des Wortes, Lernapps wie Phase 6 oder Quizlet, spielerische Ansätze mit Kahoot) • ggf. inhaltliche Arbeit am thematischen Schwerpunkt „Medien“ je nach Interesse der Lerngruppe und/oder verwendetem Lehrwerk		
6	• kontinuierliche Arbeit mit unterschiedlichen vorrangig englischsprachigen Texten im Sinne des erweiterten Textbegriffs (d.h. Lesetexte, <i>visuals</i>, Hörverstehenstexte und Hör-Sehverstehenstexte etc.) • Nutzung von (digitalen) Präsentationstechniken (z.B. PPP/poster presentation zu <i>London sights</i>, <i>My dream school</i>, <i>My first English book</i>) • Klasse 5 oder 6: Wortschatzlernen mit digitalen Tools (z.B. Online-Wörterbücher zum Anhören des Wortes, Lernapps wie Phase 6 oder Quizlet, spielerische Ansätze mit Kahoot) • ggf. inhaltliche Arbeit am thematischen Schwerpunkt „Medien“ je nach Interesse der Lerngruppe und/oder verwendetem Lehrwerk		
7	im Sinne eines Spiralcurriculums • kontinuierliche Arbeit mit unterschiedlichen vorrangig englischsprachigen Texten im Sinne des erweiterten Textbegriffs (d.h. Lesetexte, <i>visuals</i>, Hörverstehenstexte und Hör-Sehverstehenstexte etc.) • Nutzung von (digitalen) Präsentationstechniken (z.B. PPP) • Recherchearbeiten mit unterschiedlichen Medien (z.B. Internetrecherche) • ggf. inhaltliche Arbeit am thematischen Schwerpunkt „Medien“ je nach Interesse der Lerngruppe und/oder verwendetem Lehrwerk		
8	im Sinne eines Spiralcurriculums • kontinuierliche Arbeit mit unterschiedlichen vorrangig englischsprachigen Texten im Sinne des erweiterten Textbegriffs (d.h. Lesetexte, <i>visuals</i>, Hörverstehenstexte und Hör-Sehverstehenstexte etc.) • Nutzung von (digitalen) Präsentationstechniken (z.B. PPP) • Recherchearbeiten mit unterschiedlichen Medien (z.B. Internetrecherche)		

	• ggf. inhaltliche Arbeit am thematischen Schwerpunkt „Medien“ je nach Interesse der Lerngruppe und/oder verwendetem Lehrwerk		
9	im Sinne eines Spiralcurriculums • kontinuierliche Arbeit mit unterschiedlichen vorrangig englischsprachigen Texten im Sinne des erweiterten Textbegriffs (d.h. Lesetexte, <i>visuals</i>, Hörverstehenstexte und Hör-Sehverstehenstexte etc.) • Nutzung von (digitalen) Präsentationstechniken (z.B. PPP) • reflektierter Einsatz von KI (z.B. zur Überarbeitung von Texten, Analyse von KI-generierten Texten) • Nutzung von digitalen Wörterbüchern • Recherchearbeiten mit unterschiedlichen Medien (z.B. Internetrecherche) • ggf. inhaltliche Arbeit am thematischen Schwerpunkt „Medien“ je nach Interesse der Lerngruppe und/oder verwendetem Lehrwerk		
10	im Sinne eines Spiralcurriculums • kontinuierliche Arbeit mit unterschiedlichen vorrangig englischsprachigen Texten im Sinne des erweiterten Textbegriffs (d.h. Lesetexte, <i>visuals</i>, Hörverstehenstexte und Hör-Sehverstehenstexte etc.) • Nutzung von (digitalen) Präsentationstechniken (z.B. PPP) • reflektierter Einsatz von KI (z.B. zur Überarbeitung von Texten, Analyse von KI-generierten Texten) • Nutzung von (digitalen) Wörterbüchern • Recherchearbeiten mit unterschiedlichen Medien (z.B. Internetrecherche) • ggf. inhaltliche Arbeit am thematischen Schwerpunkt „Medien“ je nach Interesse der Lerngruppe und/oder verwendetem Lehrwerk		
11	Lesen und Analyse einer Ganzschrift (i.d.R. eines Romans) im Sinne eines Spiralcurriculums: • kontinuierliche Arbeit mit unterschiedlichen vorrangig englischsprachigen Texten im Sinne des erweiterten Textbegriffs	-	

	(d.h. Lesetexte, <i>visuals</i>, Hörverstehenstexte und Hör-Sehverstehenstexte etc.) • Nutzung von (digitalen) Präsentationstechniken (z.B. PPP) • reflektierter Einsatz von KI (z.B. zur Überarbeitung von Texten, Analyse KI-generierter Texte) • Nutzung von (digitalen) Wörterbüchern • Recherchearbeiten mit unterschiedlichen Medien (z.B. Internetrecherche)			
12	Lesen und Analyse der per Erlass vorgegebenen Lektüren und Texte (z.B. Roman, Drama, Kurzgeschichte, Essay, Film) Lesen und Analyse eines weiteren Romans in 12 oder 13 inhaltliche Erarbeitung des Themenfelds „The Media“, sofern per Erlass vorgegeben („The media (Die Medienwelt): The changing media landscape: traditional and modern media (Die Medienlandschaft im Wandel: traditionelle und moderne Medien) The impact of the media on the individual and society: information, entertainment, manipulation (Der Einfluss der Medien auf das Individuum und die Gesellschaft: Information, Unterhaltung, Manipulation)“ (KCGO 2025: 37)) inhaltliche Erarbeitung des Themenfelds „The world of work“, sofern per Erlass vorgegeben	-		

	(“The world of work (Die Arbeitswelt) Changes in the world of work: automation and digitalization, distribution of work and of opportunities (Veränderungen in der Arbeitswelt: Automatisierung und Digitalisierung, Die Verteilung von Arbeit und Möglichkeiten“ (KCGO 2024: 37)) im Sinne eines Spiralcurriculums: • kontinuierliche Arbeit mit unterschiedlichen vorrangig englischsprachigen Texten im Sinne des erweiterten Textbegriffs (d.h. Lesetexte, <i>visuals</i>, Hörverstehenstexte und Hör-Sehverstehenstexte etc.) • Nutzung von (digitalen) Präsentationstechniken (z.B. PPP) • reflektierter Einsatz von KI (z.B. zur Überarbeitung von Texten, Analyse KI-generierter Texte) • Nutzung von (digitalen) Wörterbüchern • Recherchearbeiten mit unterschiedlichen Medien (z.B. Internetrecherche)			
13	Lesen und Analyse der per Erlass vorgegebenen Lektüren und Texte (z.B. Roman, Drama, Kurzgeschichte, Essay, Film) Fokus: Analyse von <i>visuals</i> im Rahmen der Kommunikationsprüfung	-		

	inhaltliche Erarbeitung des Themenfelds „The Media“, sofern per Erlass vorgegeben („The media (Die Medienwelt): The changing media landscape: traditional and modern media (Die Medienlandschaft im Wandel: traditionelle und moderne Medien) The impact of the media on the individual and society: information, entertainment, manipulation (Der Einfluss der Medien auf das Individuum und die Gesellschaft: Information, Unterhaltung, Manipulation)“ (KCGO 2025: 37)) inhaltliche Erarbeitung des Themenfelds „The world of work“, sofern per Erlass vorgegeben (“The world of work (Die Arbeitswelt) Changes in the world of work: automation and digitalization, distribution of work and of opportunities (Veränderungen in der Arbeitswelt: Automatisierung und Digitalisierung, Die Verteilung von Arbeit und Möglichkeiten“ (KCGO 2024: 37)) im Sinne eines Spiralcurriculums: • kontinuierliche Arbeit mit unterschiedlichen vorrangig englischsprachigen Texten im Sinne des erweiterten Textbegriffs (d.h. Lesetexte, <i>visuals</i>, Hörverstehenstexte und Hör-Sehverstehenstexte etc.) • Nutzung von (digitalen) Präsentationstechniken (z.B. PPP)			
--	---	--	--	--

	• reflektierter Einsatz von KI (z.B. zur Überarbeitung von Texten, Analyse KI-generierter Texte) • Nutzung von (digitalen) Wörterbüchern • Recherchearbeiten mit unterschiedlichen Medien (z.B. Internetrecherche)			
--	--	--	--	--

Konzeptmatrix der CBES Lollar/ Allendorf

im Fach Geschichte

Jahrgangsstufe	Unterrichtsinhalte			
	Medienbildung			
Zweig	Gymnasialzweig	Real- und Hauptschulzweig		
5	-	-	-	-
6	-	-	-	-
7	Alle Inhaltsfelder (im Sinne eines Spiralcurriculums): – Arbeit mit Quellen und Darstellungen auch digital möglich (vgl. Schulbuch, <i>segu</i>) – Internetrecherche zu diversen Themen (z. B. Ötzi / ägyptische Götter / griechische Götter / bedeutende Persönlichkeiten der römischen Geschichte): Erschließen und Bewerten von Quellen / Informationen – Verfassen von (kreativen) Texten im PC-Raum (z. B. mit <i>Word</i>) zu diversen Themen (z. B. Jagdgeschichte / Geschichte aus der Perspektive eines Bauers / Fantasiereise ins antike Athen / Zeitungsartikel über die Ständekämpfe) Inhaltsfeld „Einführung in das Fach Geschichte“ (zusätzlich): – Kennenlernen der verschiedenen Arten und Gattungen von Quellen bzw. Darstellungen – Erstellung einer Zeitleiste zu den Geschichtsepochen / der			– Methodenkarte „Karten lesen und auswerten“ (siehe Jgst. 5) – Methodenkarte „Geschichtskarten“ (siehe Jgst. 9) – Methodenkarte „Bildbeschreibung II“ (siehe Jgst. 7) – Methodenkarte „Analyse von Bildquellen und Karikaturen“ (siehe Jgst. 8) – Methodenkarte „Bildanalyse“ (siehe Jgst. 9) – Methodenkarte „Dokumentarfilme“ (siehe Jgst. 10) – Methodenkarte „Lesen im digitalen Raum“ (siehe Jgst. 8) – Methodenkarte „Recherchieren“ (siehe Jgst. 10)

	persönlichen Geschichte mit digitalen Tools (z. B. <i>Edumaps</i>) – Erstellung eines Familienstammbaumes mit digitalen Tools – fakultativ: Ton- oder Videoaufnahme von Zeitzeugeninterviews mithilfe des Smartphones Inhaltsfeld „Die Frühzeit des Menschen“ (zusätzlich): – Erstellung einer Concept Map zur Frühzeit mit digitalen Tools (z. B. <i>Miro</i>) Inhaltsfeld „Rom – Vom Dorf zum Weltreich“ (zusätzlich): – Erstellung einer <i>PowerPoint</i>-Präsentation im PC-Raum zu diversen Themen (z. B. Sehenswürdigkeiten Roms) – Erstellung einer Zeitleiste zur Geschichte Roms mit digitalen Tools (z. B. <i>Edumaps</i>) – Umgang mit Dokumentationen (z. B. „Ein Tag im alten Rom“ (ZDF)): Erschließen und Bewerten von Informationen / Gestaltungsmitteln		– Methodenkarte „Präsentieren mit PPP“ (siehe Jgst. 6) – Methodenkarte „Rollenspiele verfassen und präsentieren“ (siehe Jgst. 7)
8	Alle Inhaltsfelder (im Sinne eines Spiralcurriculums): – Arbeit mit Quellen und Darstellungen auch digital möglich (vgl. Schulbuch, <i>segu</i>) – Internetrecherche zu diversen Themen (z. B. mittelalterliche Spuren im Heimatort / Erfindungen in der Frühen Neuzeit): Erschließen und Bewerten von Quellen / Informationen – Verfassen von (kreativen) Texten im PC-Raum (z. B. mit <i>Word</i>) zu diversen Themen (z. B. Gestalten eines Burgführers / Biografie zu einem mittelalterlichen König / Zeitungsartikel über den Inquisitionsprozess gegen Galilei / Flugblatt zur Reformation) Inhaltsfeld „Leben und Wirtschaften im Mittelalter“ (zusätzlich): – Umgang mit <i>Wikipedia</i>-Artikeln: Erschließen und Bewerten von Quellen / Informationen – fakultativ: historisches Lernspiel (z. B. „Stadt im Mittelalter“ von	Förderung eines diskriminierungssensiblen Sprachgebrauchs (Kontext „Kolonialismus“)	– Methodenkarte „Karten lesen und auswerten“ (siehe Jgst. 5) – Methodenkarte „Geschichtskarten“ (siehe Jgst. 9) – Methodenkarte „Bildbeschreibung II“ (siehe Jgst. 7) – Methodenkarte „Analyse von Bildquellen und Karikaturen“ (siehe Jgst. 8) – Methodenkarte „Bildanalyse“ (siehe Jgst. 9) – Methodenkarte „Dokumentarfilme“ (siehe Jgst. 10) – Methodenkarte „Lesen im digitalen Raum“ (siehe Jgst. 8) – Methodenkarte „Recherchieren“ (siehe Jgst. 10)

	<i>planet-schule</i>) mit kritischer Auswertung Inhaltsfeld „Herrschaft und Glaube im mittelalterlichen Europa“ (zusätzlich): – Umgang mit Dokumentationen (z. B. „Heinrich und der Papst“ (ZDF)): Erschließen und Bewerten von Informationen / Gestaltungsmitteln Inhaltsfeld „Aufbruch in eine neue Zeit“ (zusätzlich): – Erstellung einer <i>PowerPoint</i>-Präsentation im PC-Raum zu diversen Themen (z. B. Erfindungen in der Frühen Neuzeit) – fakultativ: virtuelle Tour durch die Uffizien in Florenz (z. B. über die Museums-Website) Inhaltsfeld „Reformation und Glaubenskonflikte in Europa“ (zusätzlich): – Erstellung einer Zeitleiste zu wichtigen Ereignissen (1517-1648) mit digitalen Tools (z. B. <i>Edumaps</i>) Inhaltsfeld „Das Zeitalter des Absolutismus und der Aufklärung“ (zusätzlich): fakultativ: virtuelle Tour durch den Spiegelsaal von Versailles (z. B. über die Museums-Website, <i>segu</i> oder <i>Google Maps</i>)		– Methodenkarte „Präsentieren mit PPP“ (siehe Jgst. 6) – Methodenkarte „Rollenspiele verfassen und präsentieren“ (siehe Jgst. 7)
--	--	--	---

9	Alle Inhaltsfelder (im Sinne eines Spiralcurriculums): – Arbeit mit Quellen und Darstellungen auch digital möglich (vgl. Schulbuch, <i>segu</i>) – Internetrecherche zu diversen Themen (z. B. Menschenrechte / Abgeordnete der Frankfurter Nationalversammlung / Frauen im Kaiserreich): Erschließen und Bewerten von Quellen / Informationen – Verfassen von (kreativen) Texten im PC-Raum (z. B. mit <i>Word</i>) zu diversen Themen (z. B. Gedichte zum Vormärz, zur Alltags- und Lebenswelt während der industriellen Revolution oder zu Geschlechterrollen / Brief an den Tierpark Hagenbeck) Inhaltsfeld „Europa zwischen Revolution und Restauration“ (zusätzlich): – Auswertung und/oder Erstellung von Erklärvideos (z. B. zum Scheitern der Revolution) Inhaltsfeld „Industrielle Revolution und soziale Frage“ (zusätzlich): – Auswertung und/oder Erstellung von Erklärvideos (z. B. zur Lösung der sozialen Frage) Inhaltsfeld „Das deutsche Kaiserreich von 1871“ (zusätzlich): – Umgang mit Dokumentationen (z. B. „Bismarck und das Deutsche Reich“ (ZDF)): Erschließen und Bewerten von Informationen / Gestaltungsmitteln Inhaltsfeld „Das Zeitalter des Imperialismus“ (zusätzlich): Recherche in Archiven / digitalen Sammlungen (z. B. <i>zeit.punktNRW</i>)	Förderung eines diskriminierungssensiblen Sprachgebrauchs (Kontext „Minderheiten“ / „Antisemitismus“ / „Kolonialismus“)	– Methodenkarte „Karten lesen und auswerten“ (siehe Jgst. 5) – Methodenkarte „Geschichtskarten“ (siehe Jgst. 9) – Methodenkarte „Bildbeschreibung II“ (siehe Jgst. 7) – Methodenkarte „Analyse von Bildquellen und Karikaturen“ (siehe Jgst. 8) – Methodenkarte „Bildanalyse“ (siehe Jgst. 9) – Methodenkarte „Historische Fotos“ (siehe Jgst. 9) – Methodenkarte „Diagramme auswerten“ (siehe Jgst. 7) – Methodenkarte „Dokumentarfilme“ (siehe Jgst. 10) – Methodenkarte „Lesen im digitalen Raum“ (siehe Jgst. 8) – Methodenkarte „Recherchieren“ (siehe Jgst. 10) – Methodenkarte „Präsentieren mit PPP“ (siehe Jgst. 6) – Methodenkarte „Rollenspiele verfassen und präsentieren“ (siehe Jgst. 7)
---	---	--	---

10	Alle Inhaltsfelder (im Sinne eines Spiralcurriculums): – Arbeit mit Quellen und Darstellungen auch digital möglich (vgl. Schulbuch, <i>segu</i>) – Analyse von Ton-/Filmaufnahmen – Internetrecherche zu diversen Themen (z. B. Feldpostbriefe / Goldene Zwanziger / Jugend unter dem Hakenkreuz / Brexit): Erschließen und Bewerten von Quellen / Informationen – Erstellung von <i>PowerPoint</i>-Präsentationen im PC-Raum zu diversen Themen (z. B. Goldene Zwanziger / Widerstandsgruppen / Verbrechen der SED-Diktatur / Brexit) – Erstellung von Zeitleisten zu diversen Themen (z. B. 1. bzw. 2. Weltkrieg / Kalter Krieg / Schritte auf dem Weg zur europäischen Integration) mit digitalen Tools (z. B. <i>Edumaps</i>) – Vernetzung von Begriffen durch Mind Maps mithilfe digitaler Tools (z. B. <i>Edumaps</i>, <i>Miro</i>) – Verfassen von (kreativen) Texten im PC-Raum (z. B. mit <i>Word</i>) zu diversen Themen (z. B. Zeitungsartikel zum „Augusterlebnis“, zur Ernennung Hitlers zum Reichskanzler oder zum Mauerfall / Wahlplakat für eine Weimarer Partei / Plakat zur Bewegung „Pulse of Europe“) Inhaltsfeld „Der Erste Weltkrieg “ (zusätzlich): – fakultativ: historisches Lernspiel (z. B. „Kleine Schritte im großen Krieg“ von <i>planet-schule</i>) mit kritischer Auswertung – fakultativ: Rezeption eines historischen Spielfilms (z. B. „Im Westen nichts Neues“) mit kritischer Auswertung (ggf. im Rahmen einer Kinovorstellung) – fakultativ: Projekt „Der 1. Weltkrieg im Spiegel hessischer Regionalzeitungen“ unter Berücksichtigen digitaler Sammlungen (z. B. <i>hebis</i>) Inhaltsfeld „Die Weimarer Republik 1918-1933“ (zusätzlich):	Förderung eines diskriminierungssensiblen Sprachgebrauchs (Kontext „Minderheiten“ / „Antisemitismus“ / „Homosexualität“)	– Methodenkarte „Karten lesen und auswerten“ (siehe Jgst. 5) – Methodenkarte „Geschichtskarten“ (siehe Jgst. 9) – Methodenkarte „Bildbeschreibung II“ (siehe Jgst. 7) – Methodenkarte „Analyse von Bildquellen und Karikaturen“ (siehe Jgst. 8) – Methodenkarte „Bildanalyse“ (siehe Jgst. 9) – Methodenkarte „Historische Fotos“ (siehe Jgst. 9) – Methodenkarte „Diagramme auswerten“ (siehe Jgst. 7) – Methodenkarte „Dokumentarfilme“ (siehe Jgst. 10) – Methodenkarte „Mind Map“ (siehe Jgst. 5) – Methodenkarte „Lesen im digitalen Raum“ (siehe Jgst. 8) – Methodenkarte „Recherchieren“ (siehe Jgst. 10) – Methodenkarte „Präsentieren mit PPP“ (siehe Jgst. 6) – Methodenkarte „Rollenspiele verfassen und präsentieren“ (siehe Jgst. 7)
----	---	---	---

	– Auswertung und/oder Erstellung von Erklärvideos (z. B. zum Scheitern der Weimarer Republik) Inhaltsfeld „Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg“ (zusätzlich): – Erstellung einer Concept Map zur Ausgrenzung, Verfolgung und Vernichtung der Juden mit digitalen Tools (z. B. <i>Miro</i>) – Analyse von NS-Propaganda-Filmen (z. B. von Leni Riefenstahl) – Umgang mit Dokumentationen (z. B. von Guido Knopp): Erschließen und Bewerten von Informationen / Gestaltungsmitteln – Recherche in Archiven / digitalen Sammlungen zum jüdischen Leben im Heimatort – Erschließung und Bewertung virtueller Zeitzeugenberichte – fakultativ: Ton- oder Videoaufnahme von Zeitzeugeninterviews zum Leben in der NS-Zeit mithilfe des Smartphones Inhaltsfeld „Die geteilte Welt 1945 bis 1990“ (zusätzlich): – Umgang mit Dokumentationen (z. B. „Ein Volk unter Verdacht“): Erschließen und Bewerten von Informationen / Gestaltungsmitteln – fakultativ: Rezeption eines historischen Spielfilms (z. B. „Das Leben der Anderen“) mit kritischer Auswertung (ggf. im Rahmen einer Kinovorstellung) – Erschließung und Bewertung virtueller Zeitzeugenberichte – fakultativ: Ton- oder Videoaufnahme von Zeitzeugeninterviews zum Leben in der BRD bzw. DDR mithilfe des Smartphones Inhaltsfeld „Europa und die globalisierte Welt“ (zusätzlich): – Recherche in digitalen Sammlungen (z. B. <i>Europeana</i>)		
--	---	--	--

Konzeptmatrix der CBES Lollar/ Allendorf

im Fach Spanisch

Jahrgangsstufe			
Zweig	Gymnasialzweig		

7	im Sinne eines Spiralcurriculums - kontinuierliche Arbeit mit authentischen spanischsprachigen Materialien (z. B. Videos, Podcasts, Lesetexte, visuals, Hörverstehenstexte und Hör-Sehverstehenstexte etc.) zur Förderung des Hör- und Leseverstehens. - Nutzung von (digitalen) Präsentationen für Grammatik (z.B. PPP) - Nutzung von digitalen Tools zum Erlernen und Festigen von Vokabular (z.B. Online-Wörterbücher zum Anhören des Wortes, Lernapps wie Anton oder Quizlet, spielerische Ansätze mit Kahoot)	
8	im Sinne eines Spiralcurriculums - kontinuierliche Arbeit mit authentischen spanischsprachigen Materialien (z. B. Videos, Podcasts, Lesetexte, visuals, Hörverstehenstexte und Hör-Sehverstehenstexte etc.) zur Förderung des Hör- und Leseverstehens. - Nutzung von (digitalen) Präsentationen für Grammatik (z.B. PPP) - Nutzung von digitalen Tools zum Erlernen und Festigen von Vokabular (z.B. Online-Wörterbücher zum Anhören des Wortes, Lernapps wie Anton oder Quizlet, spielerische Ansätze mit Kahoot)	
9	im Sinne eines Spiralcurriculums - kontinuierliche Arbeit mit authentischen spanischsprachigen Materialien (z. B. Videos, Podcasts, Lesetexte, visuals, Hörverstehenstexte und Hör-Sehverstehenstexte etc.) zur Förderung des Hör- und Leseverstehens. - Nutzung von (digitalen) Präsentationen für Grammatik (z.B. PPP) - Nutzung von digitalen Tools zum Erlernen und Festigen von Vokabular (z.B. Online-Wörterbücher zum Anhören des Wortes, Lernapps wie Anton oder Quizlet, spielerische Ansätze mit Kahoot) - Nutzung von (digitalen) Wörterbüchern - Recherchearbeiten mit unterschiedlichen Medien (z.B. Internetrecherche) - E-Mails, Forenbeiträge, Blogs oder Social Media in der Fremdsprache verfassen. - Ggf. Digitale Tandemprojekte mit Partnerklassen im Ausland	

	Erstellen von ePortfolios, digitalen Präsentationen, Videos, Podcasts oder Blogs in der Fremdsprache	
10	im Sinne eines Spiralcurriculums - kontinuierliche Arbeit mit authentischen spanischsprachigen Materialien (z. B. Videos, Podcasts, Lesetexte, visuals, Hörverstehenstexte und Hör-Sehverstehenstexte etc.) zur Förderung des Hör- und Leseverstehens. - Nutzung von (digitalen) Präsentationen für Grammatik (z.B. PPP) - Nutzung von digitalen Tools zum Erlernen und Festigen von Vokabular (z.B. Online-Wörterbücher zum Anhören des Wortes, Lernapps wie Anton oder Quizlet, spielerische Ansätze mit Kahoot) - Nutzung von (digitalen) Wörterbüchern - Recherchearbeiten mit unterschiedlichen Medien (z.B. Internetrecherche) - E-Mails, Forenbeiträge, Blogs oder Social Media in der Fremdsprache verfassen. - Ggf. digitale Tandemprojekte mit Partnerklassen im Ausland - Erstellen von ePortfolios, digitalen Präsentationen, Videos, Podcasts oder Blogs in der Fremdsprache. - ggf. inhaltliche Arbeit am thematischen Schwerpunkt „Medien“ je nach Interesse der Lerngruppe und/oder verwendetem Lehrwerk	
11	im Sinne eines Spiralcurriculums - kontinuierliche Arbeit mit authentischen spanischsprachigen Materialien (z. B. Videos, Podcasts, Lesetexte, visuals, Hörverstehenstexte und Hör-Sehverstehenstexte, Nachrichtenartikel etc.) zur Förderung des Hör- und Leseverstehens. - Nutzung von (digitalen) Präsentationen für Grammatik (z.B. PPP) - Nutzung von (digitalen) Wörterbüchern - Recherchearbeiten mit unterschiedlichen Medien (z.B. Internetrecherche) - inhaltliche Erarbeitung des Themenfelds „Medien“, sofern per Erlass vorgegeben - reflektierter Einsatz von KI (z.B. zur Überarbeitung von Texten, Analyse KI-generierter Texte) - E-Mails, Forenbeiträge, Blogs oder Social Media in der Fremdsprache verfassen - Erstellen von ePortfolios, digitalen Präsentationen, Videos, Podcasts oder Blogs in der Fremdsprache. - Nutzung von (digitalen) Wörterbüchern - Sensibilisierung für Datenschutz und Rechte am eigenen Bild, besonders bei der Veröffentlichung eigener Produktionen - Korrekte Nutzung fremder Inhalte - Regelmäßige Reflexion über den Einsatz digitaler Medien im Unterricht	

12	im Sinne eines Spiralcurriculums - kontinuierliche Arbeit mit authentischen spanischsprachigen Materialien (z. B. Videos, Podcasts, Lesetexte, visuals, Hörverstehenstexte und Hör-Sehverstehenstexte, Nachrichtenartikel etc.) zur Förderung des Hör- und Leseverstehens. - Nutzung von (digitalen) Wörterbüchern - Recherchearbeiten mit unterschiedlichen Medien (z.B. Internetrecherche) - reflektierter Einsatz von KI (z.B. zur Überarbeitung von Texten, Analyse KI-generierter Texte) - Nutzung von (digitalen) Wörterbüchern - Sensibilisierung für Datenschutz und Rechte am eigenen Bild, besonders bei der Veröffentlichung eigener Produktionen - Korrekte Nutzung fremder Inhalte - Regelmäßige Reflexion über den Einsatz digitaler Medien im Unterricht	
13	im Sinne eines Spiralcurriculums - kontinuierliche Arbeit mit authentischen spanischsprachigen Materialien (z. B. Videos, Podcasts, Lesetexte, visuals, Hörverstehenstexte und Hör-Sehverstehenstexte, Nachrichtenartikel etc.) zur Förderung des Hör- und Leseverstehens. - Nutzung von (digitalen) Wörterbüchern - Recherchearbeiten mit unterschiedlichen Medien (z.B. Internetrecherche) - reflektierter Einsatz von KI (z.B. zur Überarbeitung von Texten, Analyse KI-generierter Texte) - Nutzung von (digitalen) Wörterbüchern - Sensibilisierung für Datenschutz und Rechte am eigenen Bild, besonders bei der Veröffentlichung eigener Produktionen - Korrekte Nutzung fremder Inhalte - Regelmäßige Reflexion über den Einsatz digitaler Medien im Unterricht	

Konzeptmatrix der CBES Lollar/ Allendorf

im Fach Informatik

Jahgangs- stufe	Unterrichtsinhalte		
	Medienbildung		
Zweig	Gymnasialzweig	Real- und Hauptschulzweig	
5	<u>Medienbildung und Digitale Welt</u> - Umgang mit Iserv und Untis - Kopieren, Einfügen, Ausschneiden, Umbenennen, Dateistrukturierung - Textverarbeitung Word mit dem Fach Deutsch (MB) - Sicherheit im Internet		- Texte schreiben in Word - Implementierung 3D Vorstellung im Raum - Modellierung in Tinkercad

	- Umgang mit Sozialen Medien Digitale Welt: - Programmierung mit LEGO Spike - 3D Druck und Modellierung mit Tinkercad		- Umgang mit dem PC
6	<u>Medienbildung und Digitale Welt</u> - PowerPoint Präsentation mit LBN - Apps - Bild- und Videobearbeitung - Copyright und persönliche Daten - Bildung für nachhaltige Entwicklung		- Präsentieren mit PPP - Umgang mit dem Tablet
7		Informatik (WPU): - Office Word, PowerPoint - Video und Bildbearbeitung	- Texte schreiben in Word - Präsentieren mit PPP
8		Informatik (WPU): - Excel - Einstieg in die Programmierung	- Umgang mit Tabellenkalkulation - Implementierung
9			
10			
11	Informatik: - Webprogrammierung HTML und CSS - Python Programmierung		
12	Informatik: - Python Programmierung (Vertiefung) - Datenbanken + Projekt zu Datenbanken		
13			

Konzeptmatrix der CBES Lollar/ Allendorf

im Fach Physik

Jahrgangsstufe	Unterrichtsinhalte		
	Medienbildung		
	Schutzkonzept	Methodencurriculum	
Zweig	Gymnasial-, Real- und Hauptschulzweig		

7	Nutzung und Beurteilung von Lehrfilmen (auch auf Youtube)	Umgang mit elektrischem Strom Umgang mit Lichtquellen (z.B. Laser) Fotoaufnahmen von Experimenten (v.a. in der Optik → Recht am eigenen Bild)	Protokollführung
8	Vor- und Nachteile von Simulationsexperimenten (z.B. PHET)	Gefährdungen bei elektrischen/mechanischen Experimenten	Beschreibung und Auswertung von Diagrammen
9			
10	Internetrecherche zum Thema Kraftwerke Präsentationen (zum Thema Kraftwerke), Facharbeit	Umgang mit Radioaktiven Stoffen, Beurteilung von der Gefährlichkeit von Radioaktivität	Indirekte Nachweismethoden
11	Excel als Auswertungstool, Videoanalyse Präsentationen als Vorbereitung für eine mögliche Präsentationsprüfung		Excel als Auswertungstool, Videoanalyse mathematische Beschreibung physikalischer Vorgänge
12	digitale Experimente	Sicherheitsaspekte beim Aufbau und Experimentieren von S II relevanten Experimenten (z.B. der Gefährdung durch Röntgenstrahlung)	
13	Umgang mit KI Chatbots im naturwissenschaftlichem/physikalischen Kontext	Sicherheitsaspekte beim Aufbau und Experimentieren von S II relevanten Experimenten (z.B. der Gefährdung durch Röntgenstrahlung)	Umgang mit KI Chatbots im naturwissenschaftlichem/physikalischen Kontext

Konzeptmatrix der CBES Lollar/Allendorf

im Fach Musik

Jahrgangs- stufe	Unterrichtsinhalte			
	Medienbildung			
Zweig	Schutzkonzept		Methodencurriculum	
	Gymnasialzweig	Real- und Hauptschulzweig		
5	<u>Notentheorie</u> - Funktionsweise von Keyboards erfahren und ausprobieren - Anton- App zum Lernen nutzen - Notenkunde in der digitalen Musikproduktion: Beat- und Drum-machine <u>Instrumentenkunde</u> - Digitale Musikproduktion (virtuelle Instrumente, Sampling) - Musik und Multimedia <u>Musikepoche Barock</u> - Selbstgeleitete Onlinerecherche - Auswahl guter und sicherer Bild-Quellen <u>Volkslieder (aus nah und fern)</u>		- Sichere und nützliche Musikapps wählen - Umgang mit Apps und Datenschutz - Musik und Gesundheit - Umgang mit Sampling und Urheberrecht - Sicherer Umgang mit digitalen Apps - Musik als Identität	- Mindmap - Für GTA III: Heft- und Mappenführung auf Goodnotes - Hefterführung allgemein - Cluster - Anton-App, Scobee (GTA)s - Checker Tobi, Planet Schule... - Kahoots erstellen
6	<u>Musik und Form</u> - Leadsheets erfassen - Partituren online lesen (GYM) - Onlinerecherche zu Büchern - Textstellen digital darstellen (Video oder Audio z.B. Stop-Motion Videos erstellen)		- Fake-News und Clickbait - Sichere und gute Quellen - Datenschutz im Internet - Sicherer und fachgemäßer	- Visualisieren im Hefter - Lernplakat und Spickzettel - Angabe von Onlinequellen - Präsentieren mit PPP zu verschiedenen Musikthemen - Stationenlernen zur Klassik

	<u>Instrumentenkunde II</u> - Internetrecherche zum Bau und Funktionsweise eines einfachen Instruments - Suchmaschinen nutzen - Erklärvideo/Anleitung erstellen - Recherche z.B. zu den Orchesterinstrumenten <u>Musikepoche Klassik</u> - Musikquiz erstellen - Storyboard - In Verbindung mit Deutsch/Mozart: Brief, Tagebucheinträge, Zeitungsberichte am Computer schreiben, formatieren, teilen <u>Geschichten – Bilder – Musik</u> - Audiovisuelle Ausstellung - Verfassen eines Homepage-Artikel nach Konzertbesuch (Office-Programme) - Bilderstellung mit ChatGPT zum Vertonen erstellen - Filmszene mit eigenen Klangkompositionen untermalen und aufnehmen - Garage-Band oder andere Apps verwenden	Umgang mit Instrumenten/ Mikrofonen/digitalen Musik-Apps - Musik und Gesundheit (u.a. Lautstärke) - Kritischer Umgang mit künstlicher Intelligenz - Digitale Grenzverletzung	(Videoaufnahmen..) - Wiederholung/ Festigung von Word, Formatieren... aus Klasse 5
--	---	--	--

	- Umgang mit DAW und erste DAW Einstellungen <u>Musikepoche Romantik</u> - Musik und Motiv - Musik und Bewegung - Vertontechniken digital/analog komponieren <u>Musik und Werbung</u> - Analyse von digitaler Werbung - Wirkung von Musik - Funktion von Musik - Marktstrategien	- Experimente/Umfragen zu Musik und Wirkung - Social Media Arbeit - Musik als Entspannung	
9/10	<u>Filmmusik/Produktion</u> - Geschichte - Komponisten - Genres - Stilrichtungen - Kompositionstechniken - Wirkung und Wahrnehmung - Interpretation von Filmszenen <u>Musik der Moderne</u> - Impressionismus - Expressionismus - Neoklassizismus - Atonalität/Zwölftonmusik - Klangfarbenmelodie - Serielle Musik - Aleatorik und Zufallskompositionen - Minimal Music - Jazz	- Urheberrechte und Nutzung von Musik- und Videomaterial - Selbstständige Nutzung von Software zur Musikproduktion - Kritische Reflexion eigener/fremder Arbeiten - Reflexion von kulturellen Konfliktursachen - Umgang mit problematischen Inhalten (z.B. Gewalt, Diskriminierung in Texten) - Vermittlung technischer und rechtlicher Grundlagen der	- Vergleich verschiedener Kompositionstechniken - Improvisation mit Klangfarben - Vertonung von Filmsequenzen - Produktion von Musik für Film - Mindmap - Höranalyse von Schlüsselwerken der klassischen Moderne, seriellen Musik und Jazz - Vergleich von Kompositionstechniken verschiedener Epochen. - Nutzung von Software - Audacity - Garageband - MuseScore

	<u>Filmproduktion/Videoanalyse</u> - Geschichte und Analyse von Musikvideos und Film - Techniken der Filmmusikproduktion - Sounddesign	digitalen Musikknutzung - Kritischer Umgang mit audiovisuellen Medieninhalten - Umgang mit Gewalt in filmischen Darstellungen/Musik/Musikclips - Schutz von Persönlichkeitsrechten und Daten bei der Nutzung von Filmmusik in digitalen Medien - Sensibilisierung für Urheberrechte eigener Produktionen - Reflektierter Umgang mit Filmmusik und deren Wirkung auf Zuschauer - Rechtssichere Veröffentlichungen (z.B. Remix)	- Analyse und Produktion - Softwarearbeit (z.B. Audacity, iMovie, DaVinci Resolve). - -
--	--	--	--

Konzeptmatrix der CBES Lollar/ Allendorf

im Fach Kunst

Jahrgangsstufe	Unterrichtsinhalte			
	Medienbildung			Schutzkonzept
	Methodencurriculum			
Zweig	Gymnasialzweig	Real- und Hauptschulzweig		
5	Farbe		Farbe	Farbe
6	• Digitales Mal- und Zeichenprogramm (z. B. farbliche Gestaltung/Überarbeitung eines Kunstwerks)		• Auseinandersetzung mit Künstlern (z. B. van Gogh), die psychische	• Bildbetrachtung • Ansatzweise Bildanalyse (Wirkung von

	• Digitales Kunstmuseum Grafik • Digitale Recherche (z. B. zu Mustern und Strukturen) • Auseinandersetzung mit Schrift in digitalen Medien (z. B. Logos, Werbegrafiken) • Digitale Graffiti-Illustration (Einbettung des Graffitis in einen Kontext) • Comic online gestalten (z. B. Foto-Comic und mit Canva) Das bin ich – Identität und Ausdruck • Digitale Bildbearbeitung (z. B. Procreate) (z. B. Ich in 15 Jahren) • Dokumentarische und inszenierte Fotografie Dreidimensionales Gestalten • Gemeinsame Planung des Projekts (z. B. mithilfe von Padlet) • Digitale Spiele erstellen (z. B. QR-Code-Schnitzeljagd) Digitales Arbeiten • Digitale Planung (z. B. mithilfe von Word, Padlet) und Gestaltung eines Kunstwerks, z. B. eines Films (z. B. mithilfe von CapCut)	Belastungen durchlebt haben und für die Kunst eine therapeutische Wirkung hatte • Gestaltung von Emotionen mithilfe von Malerei und Auseinandersetzung mit dem eigenen inneren Zustand z.B. „Gefühle sind wie Farben“ Grafik • Auseinandersetzung mit legaler vs. illegaler Anfertigung von Graffitis • Auseinandersetzung mit positiven und negativen/diskriminierenden Botschaften Das bin ich – Identität und Ausdruck • Auseinandersetzung mit der eigenen Identität (z. B.: Wer bin ich? Wer will oder muss ich sein?) • Aufzeigen und Achtung der Einzigartigkeit jedes Menschen • Hervorrufen eines Wir-Gefühls (z. B.: Wir sind ein buntes Europa) Dreidimensionales Gestalten • Hervorrufen eines Verantwortungsgefühls und Wir-Gefühls • Nachdenken über und Einhaltung von Regeln (z. B. beim Spielen des Spiels) Digitales Arbeiten • Nachdenken über und Einhaltung von Regeln (z. B. bei der Gestaltung eines	Farben und Kontrasten) • Reflexion Grafik • Bildbetrachtung • Ansatzweise Bildanalyse (Wirkung von Mustern, Strukturen und der Schriftgestaltung) • Reflexion Das bin ich – Identität und Ausdruck • Bildbetrachtung • Ansatzweise Bildanalyse (Wirkung von Farben, Formen und des Motivs) • Reflexion Dreidimensionales Gestalten • Bildbetrachtung • Ansatzweise Bildanalyse (Wirkung von Farben, Formen, Mustern, Strukturen, der Schriftgestaltung und des Motivs) • Reflexion Digitales Arbeiten • Ansatzweise Bildanalyse (Wirkung von Bildausschnitten und -übergängen) • Reflexion
--	--	--	--

		Stop-Motion-Films in Gruppenarbeit)	
7			
8	Porträt - Kurzfilm/Videoclip/Storys zu Künstlerbiografien - KI-Generierung von Schönheitsbildern (z. B. Leonardo.AI) Farbe - Malprozesse medial festhalten (z. B. filmen, Stop Motion-Film) Räumlichkeit - Digitale Gestaltung von Räumen (mit Beschriftung der Fachbegriffe) - KI-Bildgenerierung (z. B. Leonardo.AI) Perspektive - Dokumentarische und inszenierte Fotografie - KI-Bildgenerierung - Digitale Gestaltung von Räumen (mit Beschriftung der Fachbegriffe) - Fotostory Stilleben - Stilleben fotografieren Identität und Ausdruck - Kurzfilm/Videoclip/Storys zu Künstlerbiografien - KI-Generierung von Schönheitsbildern (z. B. Leonardo.AI) Fotografie - Digitale Bildbearbeitung (z. B. Procreate) - Fotostory - Wordcloud/Wortwolke und dem Inhalt entsprechende Anordnung der einzelnen Worte Plakatgestaltung - Digitale Bildbearbeitung (z. B. Procreate) - Digitale Gestaltung eines Plakats oder Flyers (z. B. Procreate) - Wordcloud/Wortwolke und dem Inhalt entsprechende Anordnung der einzelnen Worte Plastik, Skulptur und Objekt - Digitale Recherche zu dreidimensionalen Kunstwerken	Porträt - Wertschätzung individueller Eigenschaften und Merkmale - Individualität, Individualisierung und Mental Health: Vorbilder, Schönheitsbilder (auch Wandel und Veränderung von Schönheit; Einfluss von Selbstbewusstsein auf Schönheit), Fake, KI-Generierung; Rollenbilder, Menschenbilder — >wertschätzender, liebevoller Umgang mit einem realistischen Selbst Farbe - Farbe als Ausdrucksmittel verstehen - Ausdruck von Emotionen/Gefühls welten mithilfe von Farbe und Farbauftrag (Action Painting, Vincent van Gogh) Räumlichkeit - Aufzeigen und Wertschätzung der Einzigartigkeit verschiedener Objekte (manche Objekte werden erst durch ihre individuellen Merkmale/Ecken und Kanten besonders) - Mental Health, Individualität und Individualisierung: „Mein sicherer Raum“/Safe Place, mein Wohlfühlraum	Porträt - Bildbeschreibung - Ansatzweise Bildanalyse (Wirkung von Farben, Formen und des Motivs) - Dokumentation - Reflexion Farbe - Bildbeschreibung - Ansatzweise Bildanalyse (Wirkung von Farben, Formen und des Motivs) - Dokumentation (Portfolioarbeit) - Reflexion Räumlichkeit - Bildbeschreibung - Ansatzweise Bildanalyse (räumliche/plastische Wirkung, Wirkung von Mustern und Strukturen) - Dokumentation - Reflexion Perspektive - Bildbeschreibung - Ansatzweise Bildanalyse (räumliche/plastische Wirkung) - Dokumentation (Portfolioarbeit) - Reflexion Stilleben - Bildbeschreibung - Ansatzweise Bildanalyse (Wirkung der Komposition)

		(Was tut dir gut? Was brauchst du? Was willst du?; surreale Welten durch Traumvorstellungen —>fantastische Gestaltung zur Förderung von Kreativität, individuellen Ausdrucksmöglichke iten, kognitiven Fähigkeiten, eines emotionalen Ausgleichs und eines psychischen Wohlbefindens Perspektive • Mental Health, Individualität und Individualisierung: „Mein sicherer Raum“/Safe Place, mein Wohlfühlraum (Was tut dir gut? Was brauchst du? Was willst du?; surreale Welten durch Traumvorstellungen —>fantastische Gestaltung zur Förderung von Kreativität, individuellen Ausdrucksmöglichkeiten, kognitiven Fähigkeiten, eines emotionalen Ausgleichs und eines psychischen Wohlbefindens • Mental Health, Umweltschutz und Nachhaltigkeit (Wie wollen und sollen Menschen leben?): nachhaltige und gesunde Stadtentwicklung, futuristische Stadtgestaltung • Fotostory z. B. zum Thema Mobbing, die erste Liebe, Peergroup	• Dokumentation • Reflexion Identität und Ausdruck • Bildbeschreibung • Ansatzweise Bildanalyse (Wirkung durch bildsprachliche Mittel) • Dokumentation • Reflexion Fotografie • Bildbeschreibung • Ansatzweise Bildanalyse (Wirkung von unterschiedlichen Einstellungsgrößen, hervorgerufen durch digitale Bildbearbeitung) • Dokumentation • Reflexion Plakatgestaltung • Bildbeschreibung • Ansatzweise Bildanalyse (Wirkung von Layout und Schrift) • Dokumentation • Reflexion Plastik, Skulptur und Objekt • Bildbeschreibung • Ansatzweise Bildanalyse (Wirkung von Größe, Material und Farbe) • Dokumentation • Reflexion
--	--	--	---

		Stilleben • Umgang mit Tod, Trauer und Vergänglichkeit (Vanitas-Stilleben) • Mental Health, Individualität und Individualisierung: Arrangement eines Stillebens mit individuell bedeutsamen/persönlichen Objekten (Was gehört zu mir? Was tut mir gut? Was ist wirklich wichtig? Warum?) Identität und Ausdruck • Wertschätzung der eigenen Persönlichkeit und der Mitmenschen • Individualität, Individualisierung und Mental Health: Vorbilder, Schönheitsbilder (auch Wandel und Veränderung von Schönheit; Einfluss von Selbstbewusstsein auf Schönheit), Fake, KI-Generierung; Rollenbilder, Menschenbilder — >wertschätzender, liebevoller Umgang mit einem realistischen Selbst Fotografie • Fotostory, z. B. zum Thema Liebe, Gewalt, Hass und Rassismus Plakatgestaltung • Plakatgestaltung, z. B. zum Thema Liebe, Gewalt, Hass, Rassismus, Frauenrechte oder Komasaufen	
--	--	---	--

			Plastik, Skulptur und Objekt Gestaltung eines dreidimensionalen Kunstwerks, z. B. zum Thema Liebe, Gewalt, Hass und Rassismus	
9		Layout, Plakat und Werbung - Digitales Plakat (H) oder PowerPoint-Präsentation zu Künstlern (H) (z. B. Leonardo.Al, Mistral Al) Design - KI-Bildgenerierung (z. B. Leonardo.Al) - Portfolio Fotografie - Digitale Fotografie (inszenierte und dokumentarische Fotografie) - Digitale Bildbearbeitung (z. B. Procreate)	Layout, Plakat und Werbung - Auseinandersetzung mit Künstlern, die psychische Belastungen durchlebt haben und für die Kunst eine therapeutische Wirkung hatte (z. B. Vincent van Gogh, Paul Gauguin) - Manipulation durch Medien – Jedes Bild übermittelt eine Intention Schrift im Bild - Demokratiebildung: Vermittlung demokratischer Grundwerte („Helden der Demokratie“) Design - Genderbias: Besprechung von genderspezifischen Vorgaben der KI; alternative Darstellungsweisen weiterentwickeln (Realitätsnähe, Diversität, Inklusivität) - Handygarage: Mental-Health, Smartphonezeit, Bildschirmzeit Farbe - Mental Health: Farbe als Ausdrucksmittel verstehen und zum Ausdruck eigener Gefühlswelten umsetzen Fotografie - Recht am eigenen Bild	Layout, Plakat und Werbung - Bildanalyse - Recherche - Erstellen von Plakaten/Präsentationen Schrift im Bild - Bildanalyse Design - Bildanalyse

			Manipulation durch Medien; Fälschungen, Verfremdung	
10	Sprache der Körper - Digitale Kunstgalerie - Virtueller Museumsbesuch - Kunstgeschichte durch digitale Archive - KI-generierte Idealmenschen Design - Digitale Kunstgalerie - Virtueller Museumsbesuch - Digitale Designentwicklung - KI-generiertes Produkt (z. B. KI und Procreate) Künstlerpräsentationen - Digitale Kunstgalerie - Virtueller Museumsbesuch - Digitale Archive - Präsentationsprogramme (z. B. PPP und Prezi) - KI-generierte Vorstellungsbilder		Sprache der Körper - Körperbilder, Rollenbilder, Menschenbilder — >(liebvoller) Umgang mit einem realistischen Selbst —>Idealbildnisse als Spiegel der Gesellschaft - Wandel und Änderbarkeit von Schönheit —>Models vom „laufenden Kleiderständer“ zum Model mit „Makel“ — >Einfluss von Selbstbewusstsein auf Schönheit - Identifikation verformter Modepuppen — >Umsetzung einer Modepuppe mit realistischen Maßen Verfremdung durch Farbe und Zeichnung - Gestaltung von Emotionen mithilfe von Zeichnung, Malerei und dreidimensionalen Arbeiten zur Auseinandersetzung mit dem eigenen inneren Zustand — >„Ich mal 3“ (fröhlich, traurig, wütend) Design - Genderbias → Besprechung von genderspezifischen Vorgaben der KI; alternative Darstellungsweisen weiterentwickeln → Realitätsnähe, Diversität, Inklusivität - Handygarage — >Mental-Health, Smartphonezeit, Bildschirmzeit	Sprache der Körper - Bildanalyse Verfremdung durch Farbe und Zeichnung - Bildanalyse - Recherche Werkanalyse - Bildanalyse

			Werkanalyse - Themenabhängige Konzentration auf: Rollenbilder, Selbstdarstellung, Mental-Health Künstlerpräsentationen - Auseinandersetzung mit Künstlern, die psychische Belastungen durchlebt haben und für die Kunst eine therapeutische Wirkung hatte	
11	- Künstlerchat – KI-Chat - Virtueller Museumsbesuch - Digitale Kunstgalerie - Kunstgeschichte durch digitale Archive		E2: Skulpturenbetrachtung - Themenbereich Renaissance: zum Idealbildnis Gegenwartsbezüge schaffen und Idealvorstellungen kritisch hinterfragen - Themenbereich Barock: körperliche Selbstbestimmung, Darstellung zwischenmenschlicher Beziehungen (z. B. Daphne und Apollo, Raub der Sabinerinnen, Raub der Persephone)	
12	- KI-Bildgenerierung – Was wäre, wenn...? – Kunst umkehren - Digitale Fotografie (inszenierte und dokumentarische Fotografie) - Digitale Bildbearbeitung (z. B. Procreate) - Fotocollage (Foto-) Comic ausgestalten - Virtuelle Museumsbesuche - Digitale Kunstgalerie - Kunstgeschichte durch digitale Archive		Q1: Malerei - Kritische Aspekte berühmter und beliebter Künstler (Pädophilie, Umgang mit Frauen etc.) → Gauguin, Picasso, Rodin, Schiele, Courbet - Frauenbild: Lesende Frauen in der Kunst; KünstlerInnen als Gegenstück zum männlichen Künstlergenie; Betrachtung der Reduktion auf die Mutterrolle (— >Abitur) Q2: Fotografie	

			- Inszenierung der Frau: Man Ray „Ingres Violine“ – Erotisierung und Objektivierung der Frau; Male Gaze in der Kunst; Shirin Neshat – Frauenbild; biografischer Einfluss in Fotografien; Frauenrechte; Juliet Browner – Frauenbild; Female Gaze - Digitale Gestaltung eines Plakats oder Flyers (z. B. Procreate) (z. B. zu gesellschaftskritischen Themen wie „Sex sells“, Genderdarstellung, Provokation)	
13	3D-Modellierung (z. B. mithilfe von Tinkercad)		Q3: Architektur Architekten und Architektinnen	

Konzeptmatrix der CBES Lollar/ Allendorf

im Fach Chemie

Jahgang s- stufe	Unterrichtsinhalte			
	Medienbildung		Methodencurriculum	
Zweig	Schutzkonzept			
8	- Recherche zu alltagsbezogenen Trennverfahren (z.B. Mülltrennung, Kläranlage, etc.) und Präsentation mithilfe von PowerPoint - TikTok-Challenges auf ihr Gefahrenpotenzial bewerten	- Umgang mit (gefährlichen) Chemikalien und Alltagschemikalien - Sicherheit im Fachraum - TikTok-Challenges auf ihr Gefahrenpotenzial bewerten	- Naturwissenschaftlicher Erkenntnisweg 5-Schritt-Lesemethode - Graphen beschreiben - Darstellungswechsel bei Texten (z.B. Überführung in eine Tabelle)	

		• Posts zum Klimawandel (FakeNews) bewerten		
9		• Recherche (z.B. zu Wasserstoff und Helium als Antriebsmethode) • Nutzung von QR-Codes zur Recherche (z.B. der Eigenschaften von Elementen) • Nutzung von Animationen zum Teilchenmodell (z.B. Lösungsprozesse)	• Umgang mit Werbung (z.B. Bewertung von Himalaya-Salz)	• Naturwissenschaftlicher Erkenntnisweg • 5-Schritt-Lesemethode • Graphen beschreiben • Darstellungswechsel bei Texten (z.B. Überführung in eine Tabelle) • Aufstellen von Reaktionsgleichungen • Umgang mit Modellen
10		• Recherche und Beurteilung von Putztipps • TikTok-Challenges auf ihr Gefahrenpotenzial bewerten • Posts zum Klimawandel (FakeNews) bewerten	• Umgang mit (gefährlichen) Chemikalien und Alltagschemikalien • Sicherheit im Fachraum • TikTok-Challenges auf ihr Gefahrenpotenzial bewerten • Antriebsarten vergleichen und bewerten (z.B. in Hinblick auf Umweltschutz)	• Naturwissenschaftlicher Erkenntnisweg • 5-Schritt-Lesemethode • Graphen beschreiben • Darstellungswechsel bei Texten (z.B. Überführung in eine Tabelle)

Konzeptmatrix der CBES Lollar/ Allendorf

im Fach Latein

Jahrgangsstufe	Unterrichtsinhalte			
	Medienbildung			
	Schutzkonzept	Methodencurriculum		
Zweig	Gymnasialzweig	Real- und Hauptschulzweig		
7	• Umgang mit dem Schulbuch (Text- und Begleitband) • Verfassen und Erstellen medialer Texte (z.B. E-Mails, Postkarten, Audios, Videos, Podcasts o. ä.) • Nutzung von (digitalen) Präsentationstechniken (z.B. PPP) • Recherchearbeiten mit unterschiedlichen Medien (z.B. Internetrecherche)			
8	• Umgang mit dem Schulbuch (Text- und Begleitband) • Verfassen und Erstellen medialer Texte (z.B. E-Mails, Postkarten, Audios, Videos, Podcasts o. ä.) • Nutzung von (digitalen) Präsentationstechniken (z.B. PPP) • Recherchearbeiten mit unterschiedlichen Medien (z.B. Internetrecherche)			
9	• Verfassen und Erstellen medialer Texte (z.B. E-Mails, Postkarten, Audios, Videos, Podcasts o. ä.) • Nutzung von (digitalen) Präsentationstechniken (z.B. PPP) • Recherchearbeiten mit unterschiedlichen Medien (z.B. Internetrecherche) • Nutzung von (digitalen) Wörterbüchern			
10	• Verfassen und Erstellen medialer Texte (z.B. E-Mails, Postkarten, Audios, Videos, Podcasts o. ä.)			

	• Nutzung von (digitalen) Präsentationstechniken (z.B. PPP) • Recherchearbeiten mit unterschiedlichen Medien (z.B. Internetrecherche) • Nutzung von (digitalen) Wörterbüchern • regelmäßige Reflexion über die Nutzung von (digitalen) Medien			
11	• Lesen von lateinischen Autoren („Originaltextlektüre“) • Verfassen und Erstellen medialer Texte (z.B. E-Mails, Postkarten, Audios, Videos, Podcasts o. ä.) • Nutzung von (digitalen) Präsentationstechniken (z.B. PPP) • Recherchearbeiten mit unterschiedlichen Medien (z.B. Internetrecherche) • Nutzung von (digitalen) Wörterbüchern • regelmäßige Reflexion über die Nutzung von (digitalen) Medien • reflektierter Einsatz von KI (z.B. zur Überarbeitung von Texten, Analyse KI-generierter Texte) • Thematisierung von Datenschutz- und Urheberrechtsregelungen • richtiges Zitieren			
12	KCGO (2016) 28: Thema der Q1.1 „Der ideale Redner, seine Macht und seine Verantwortung“ (Überreden und Überzeugen: Macht, Bedeutung und Verantwortung des Redners, Ausbildung und Profil des idealen Redners, Pflichten und Aufgaben des Redners (<i>officia oratoris</i>), Beurteilung eines Redners) KCGO (2016) 28: Thema der Q1.2 „Die ideale Rede in der	-		

	antiken Theorie“ (Arten der Rede (<i>genera causarum</i>) sowie Redesituation und Adressatenbezug, Aufbau einer Rede (<i>partes orationis</i>), Stilarten (<i>genera dicendi</i>) und Stilqualitäten (<i>virtutes dicendi</i>), System der Vortragsstile: Stimme, Gestik und Mimik, Tropen und Stilfiguren als rhetorische Mitte) • Lesen von lateinischen Autoren („Originaltextlektüre“) • Verfassen und Erstellen medialer Texte (z.B. E-Mails, Postkarten, Audios, Videos, Podcasts o. ä.) • Nutzung von (digitalen) Präsentationstechniken (z.B. PPP) • Recherchearbeiten mit unterschiedlichen Medien (z.B. Internetrecherche) • Nutzung von (digitalen) Wörterbüchern • regelmäßige Reflexion über die Nutzung von (digitalen) Medien • reflektierter Einsatz von KI (z.B. zur Überarbeitung von Texten, Analyse KI-generierter Texte) • Thematisierung von Datenschutz- und Urheberrechtsregelungen • richtiges Zitieren			
13	• Lesen von lateinischen Autoren („Originaltextlektüre“) • Verfassen und Erstellen medialer Texte (z.B. E-Mails, Postkarten, Audios, Videos, Podcasts o. ä.) • Nutzung von (digitalen) Präsentationstechniken (z.B. PPP) • Recherchearbeiten mit unterschiedlichen Medien (z.B. Internetrecherche)	-		

	• Nutzung von (digitalen) Wörterbüchern • regelmäßige Reflexion über die Nutzung von (digitalen) Medien • reflektierter Einsatz von KI (z.B. zur Überarbeitung von Texten, Analyse KI-generierter Texte) • Thematisierung von Datenschutz- und Urheberrechtsregelungen • richtiges Zitieren			
--	---	--	--	--

Konzeptmatrix der CBES Lollar/ Allendorf

im Fach Informatik

Jahrgangsstufe	Unterrichtsinhalte			
	Medienbildung		Methodencurriculum	
Zweig	Gymnasialzweig	Real- und Hauptschulzweig		
5	<u>Medienbildung und Digitale Welt</u> - Umgang mit Iserv und Untis - Kopieren, Einfügen, Ausschneiden, Umbenennen, Dateistrukturierung - Textverarbeitung Word mit dem Fach Deutsch (MB) - Sicherheit im Internet - Umgang mit Sozialen Medien Digitale Welt: - Programmierung mit LEGO Spike - 3D Druck und Modellierung mit Tinkercad			- Texte schreiben in Word - Implementierung - 3D Vorstellung im Raum - Modellierung in Tinkercad - Umgang mit dem PC
6	<u>Medienbildung und Digitale Welt</u> - PowerPoint Präsentation mit LBN - Apps - Bild- und Videobearbeitung - Copyright und persönliche Daten - Bildung für nachhaltige Entwicklung			- Präsentieren mit PPP - Umgang mit dem Tablet
7		Informatik (WPU): - Office Word, PowerPoint		- Texte schreiben in Word - Präsentieren mit PPP

		- Video und Bildbearbeitung		
8		Informatik (WPU): - Excel - Einstieg in die Programmierung		- Umgang mit Tabellenkalkulation - Implementierung
9				
10				
11	Informatik: - Webprogrammierung HTML und CSS - Python Programmierung			
12	Informatik: - Python Programmierung (Vertiefung) - Datenbanken + Projekt zu Datenbanken			
13				

Konzeptmatrix der CBES Lollar/ Allendorf

Fach Darstellendes Spiel

Jahrgangs- stufe	Unterrichtsinhalte			
	Medienbildung		Methodencurriculum	
Zweig	Schutzkonzept			
	Gymnasialzweig	Real- und Hauptschulzweig		
5/6 WPU (A)	Kooperation mit Moovical Aktuelle Testphase - Selbstwirksamkeit im darstellenden Spiel kennenlernen und positiv wahrnehmen - Präsentation als Herausforderung und Bestätigung -> eigenes Darstellen als analoges Medium erfahren.		- den eigenen Körper bewusst wahrnehmen, - langfristige Erarbeitungsprozesse aushalten, - respektvoller Umgang i.d.G. -> Fairness + Vertrauen - Eigene Grenzen + Möglichkeiten erkenne -> Selbstreflexion/-stärkung	

KEGS 6 G/E Trimester! (L)	Körper, Kooperation, Konzentration • <i>den eigenen Körper positiv als Medium (Vermittler) wahrnehmen -> Selbstwirksamkeit + Spielfreude</i> • <i>Interaktion mit anderen Körpern/Individuen -> Kooperation</i> • <i>eigene Aussagen darstellerisch erarbeiten -> Selbstwirksamkeit/-ermächtigung</i> • <i>eigenes Produkt erzeugen -> Konzentration + Kondition</i>	• den eigenen Körper bewusst wahrnehmen, • langfristige Erarbeitungsprozesse aushalten, • Fokus entwickeln • Situationsgebundene Sprachnutzung • Selbstwirksamkeit	• Körper-, Kooperation-+ Konzentration-Übungen-> Fairness + Vertrauen • Veto-Prinzip (Plath) • Zufall und Fantasie als kreativen Impuls erfahren • Angeleitetes produktorientiertes Arbeiten aus sich selbst heraus
KUBI (DAZ)	Sprache erspielen • <i>Medium Sprache durch Spiel erweitern und vertiefen</i> • <i>Sprachhemmungen durch spielerisches Ausprobieren überwinden</i> • <i>Schutzraum = Spiel/Gruppe/Raum -> Fairness + Vertrauen</i>	• Demokratisch-partizipatives Arbeiten • respektvoller Umgang i.d.G. -> Fairness + Vertrauen • Eigene Grenzen + Möglichkeiten erkennen -> Selbstreflexion- / stärkung	• Theater als Methode • Veto-Prinzip (Plath)
FBAL 8 H/R	Vorbereitung und Training f. Berufswelt • <i>Selbstwahrnehmung und Fremdwahrnehmung erfahren.</i> • <i>Ich als Medium zur Außenwelt bewusst machen/ trainieren</i>	• Selbstwirksamkeit erfahren und bewusst gestalten, • Selbstwahrnehmung und Außenwahrnehmung, • angemessener und situationsgebundener	• Vorbereitung und Training f. Berufswelt • Visitenkarte: Körpersprache und Ausdruck

			Sprachgebrauch	
WPU 9/10 G/R	Gruppe wird spielfähig + Grundlage • <i>eigenen Körper als Medium des Ausdrucks erfahren</i> • <i>Aushandeln unterschiedlicher Idee + Interessen im Prozess</i> • <i>Vielfalt der Zeichen des Theaters als Medien im eigentlichen Sinne (Vermittler) ausprobieren + kennenlernen</i> • <i>Herausforderung einer Vorstellung – Absicht und Wirkung</i>		• Körpererfahrung Grenzen und Möglichkeiten, • Respektvoller Umgang i.d.G., • langfristige Erarbeitungsprozesse aushalten, • demokratisch-partizipatives Arbeiten • Sprache als Gestaltungsmittel bewusst einsetzen • Präsentieren vor Publikum – Meine Absicht und die Wirkung auf andere	• Projektorientiertes Arbeiten in Kleingruppen bzw. als Ensemble • Körperarbeit trainieren • theatrale Gestaltungstechniken erfahren • eigenständiges Entwickeln von Szenen/Geschichten ausprobieren und verstetigen • Ausdrucksmittel Körper und Sprache bewusst gestalten • <i>Präsentation bei MHSTT</i>
10	- S.O.			
E1	Grundlagen des Theaterspiels • Wirkung als Medium auf der Spielfläche-> Spielfähigkeit und Ausdrucksvermögen des eigenen Körpers erfahren (Te) -> Fotos als Reflexions-Matrix bei Übungen • Zeichen des Theaters als Darstellungs- + Vermittlungstechniken ausprobieren und bewusst nutzen -> bewusste Nutzung+ Anwendung neuer+ bekannter Methoden zur Gestaltung (Tg)		• Eigene und fremde Körperlichkeit erfahren und deren Grenzen respektieren • Kooperatives + demokratisches Aushandeln von Ideen und Interessen • Präsentieren in einem Schutzraum • Fairness und Respekt im Spiel und Produzieren verstetigen (demokratisch-	• 3-Akter - Konzept • Bühnenformen/ Theatergeschichte • side specific (Theaterform) • Theaterzeichen (Fischer-Lichte) • Non-verbaler Ausdruck (Kauderwelsch) • DS-Ethos kennenlernen

	• Kooperation, eigenverantwortliche Konzeption (Te+Tg)-> - kooperative Apps zur Fixierung des Produktions-Verlaufs (Probentagebuch) • ohne Sprache zum Ausdruck kommen.	partizipatives Arbeiten)	
E2	Figurenentwicklung • Spielerin-Rolle-Figuren-> Körper + Sprache= Körpersprache als zu lesende Zeichen einer Figur/Person erfahren (Spiel/Realität) • Motivation/Intention + Biografien in ihrer Pluralität darstellen und erproben • Kooperative Apps +Fotos als Dokumentationshilfe -> Produktionsverlauf • ChatGPT als Ideengeber in der Szenengestaltung nutzen • Musik/Geräusche per Apps zur Gestaltung nutzen (Tg) • Theater als kulturell-gesellschaftliche Institution erfahren - > Sichterfahrung + Anwendung im Profitheater (Tr +Tt)	• Fairness + Verbindlichkeit in kooperativer Erarbeitung • Im Spiel Anders-Sein ausprobieren -> Selbstfindung • DS-Ethos umsetzen und einfordern	• 5-Akter + Dramen-Konzept • Figurenarbeit -> Spielerin-Rolle-Figuren + Interaktion, • Theaterzeichen-Polyfunktionalität+ Multifunktionalität • Gestaltungstechniken • erproben • DS-Ethos einhalten

Q1	Theaterale Konzeptionen; • Gestaltung und Wirkung: Das Publikum bewusst in seiner Aufmerksamkeit und Wahrnehmung lenken -> Kompositionsmethoden und Theaterformen • Theater als eine gesellschaftliche Institution wahrnehmen und reflektieren -> kritische und aspektgeleitete Betrachtung von Darstellung, Aussagen und Botschaften + Wahrnehmung der Vielfalt (Tr +Tt) • eigene + fremde (Print-)Produkte als Materialfundus nutzen und konzeptionieren (Biogrf. +Dokumentarisches Theater) -> Gestaltbarkeit von Aussagen (Tg) • ChatGPT + Co als Hilfsmittel nutzen -> Prompt schreiben, Hintergründe + Soundscapes-> für eigene Gestaltung-+ Aussageabsicht kritisch anpassen (Tg)	• Vielfalt des Theaterspiels erfahren (Te +Tr), • demokratisch-partizipatives Arbeiten im Kleinensemble • Verbindlichkeit und Verantwortung erleben und einüben • eigene + fremde Printprodukte als Materialfundus nutzen und konzeptionieren (Biogrf. +Dokumentarisches Theater) • ChatGPT als Hilfsmittel nutzen -> Prompt schreiben (Tg)-> für Nutzung kritisch anpassen	Kompositionsmethoden als bewusste Gestaltungs- und wahrnehmungsleitende Techniken kennenlernen und nutzen exempl. Theaterformen erspielen und ihrer Wirkungsweise auf Publikum analysieren Praktische Anwendung in Szenenarbeit Theaterbesuche
----	--	---	--

Q2	Szenenarbeit und Inszenierung -> K3, Hybride Eigenproduktionen + Theaterbesuch	➔	K3 - Projekt
Q3	Q3 Dramaturgie im Umgang mit Texten – zeitgenössische Theaterformen, eigenes Textmaterial erzeugen/recherchieren + <u>Anforderung:</u> eigenständige Durchführung einer Doppelstunde, Klausur, Mitarbeit+ DS-Ethos einhalten, Theaterbesuch	•	
Q4	Q4 Rezeption + Analyse + Theaterbesuch, Forumtheater jahrgangsübergreifendes Projekt <u>Anforderungen:</u> Klausur, Mitarbeit+ DS-Ethos einhalten		

Konzeptmatrix der CBES Lollar/ Allendorf

im Fach Politik und Wirtschaft

Jahrgangsstufe	Unterrichtsinhalte			
	Medienbildung			
	Schutzkonzept	Methodencurriculum		
Zweig	Gymnasialzweig	Real- und Hauptschulzweig		
5	--	--		

6	--	--		
7	Ökonomisch geprägte Situationen und Strukturen des Zusammenlebens -Internetrecherche von Werbung und Analyse von Werbung -Gestaltung eigener Werbung -Word: Erstellung von Erfahrungsberichten Vorbereitung Boy's & Girl's day: -Internetrecherche - Websites der teilnehmenden Betriebe -Internetrecherche Berufenet.de	Berufswegeplanung -Internetrecherche Technische Systeme und Prozesse -Internetrecherche Ökonomisch geprägte Situationen und Strukturen des Zusammenlebens -Internetrecherche von Werbung und Analyse von Werbung -Gestaltung eigener Werbung -Word: Erstellung von Erfahrungsberichten Vorbereitung Boy's & Girl's day: -Internetrecherche - Websites der teilnehmenden Betriebe -Internetrecherche Berufenet.de		
8	Berufswegeplanung -Internetrecherche – mögliche Praktikumsbetriebe -Power Point – Erstellung einer Präsentation eines Berufsbildes Organisation von Arbeit -Word: Lebenslauf, Anschreiben (Praktikumsbewerbung), Praktikumsbericht Technische Systeme und Prozesse -Internetrecherche Praktikumsbörse Besuch der hausinternen Praktikumsbörse zwecks Vorbereitung des Praktikums sowie Bewerbungsverfahren	Berufswegeplanung -Internetrecherche – mögliche Praktikumsbetriebe -Power Point – Erstellung einer Präsentation eines Berufsbildes Organisation von Arbeit -Word: Lebenslauf, Anschreiben (Praktikumsbewerbung), Praktikumsbericht Technische Systeme und Prozesse -Internetrecherche		

	--			
9	Schulpraktika -Erstellung eines Praktikumsberichts mittels Word nach festen Vorgaben Praktikumsbörse -Präsentation des eigenen Praktikumsbetriebs mittels Plakats sowie Handouts Parteien im politischen System -Erarbeitung und Präsentation mithilfe von PowerPoint einer Partei aus dem Landtag oder Bundestag -Internetrecherche	Berufswegeplanung -Internetrecherche – mögliche Praktikumsbetriebe -Power Point – Erstellung einer Präsentation eines Berufsbildes -Word – Verfassung eines Anschreibens (Praktikumsbewerbung/Ausbildungsbewerbung) Lebenslauf (Ergänzen) -Einstellungstests (Internet) Ökonomisch geprägte Situationen und Strukturen des Zusammenlebens -Internetrecherche		
10	Facharbeit -Erstellung einer ausführlichen Facharbeit mithilfe von Word sowie einer Präsentation durch PowerPoint -Internetrecherche -Mediathek-Recherche	Berufswegeplanung Word – Verfassung eines Anschreibens (Ausbildungsbewerbung) Lebenslauf (Ergänzen) -Einstellungstests (Internet) Zukunft der Arbeit Word/Power Point – Entwicklung eines Zukunftsszenario zum Teil mit Hilfe von KI		
11	--	--		
12	--	--		
13	--	--		

Konzeptmatrix der CBES Lollar/ Allendorf

LBN / Biologie

Jahrgang s- stufe	Unterrichtsinhalte		
	Medienbildung Schutzkonzept Methodencurriculum		
Zweig	Gymnasialzweig	Real- und Hauptschulzweig	
5	–	–	Methodenkarte <i>Ein naturwissenschaftliches Protokoll führen</i> Methodenkarte <i>Famulus</i> Ggf. Methodenkarte <i>Fünf-Schritt-Lesemethode</i> (fachunabhängig) Ggf. Methodenkarte <i>Eine Mind-Map erstellen</i> (fachunabhängig)
6	Anpassung an den Lebensraum Luft - Präsentation über einen Vogel (vgl. Fachcurriculum Medienbildung) Sexualität des Menschen - Bedeutung von Sprache in der Kommunikation Gesunde Ernährung - Gesunde Ernährung vs. Ernährungstrends auf Social Media Schulfach Medienbildung (vgl. Fachcurriculum Medienbildung)	Anpassung an den Lebensraum Luft - Präsentation über einen Vogel (vgl. Fachcurriculum Medienbildung) Sexualität des Menschen - Bedeutung von Sprache in der Kommunikation Schulfach Medienbildung (vgl. Fachcurriculum Medienbildung)	Methodenkarte <i>Angabe von Onlinequellen</i> (Fach Medienbildung) Methodenkarte <i>Erstellen einer PowerPoint-Präsentation</i> (Fach Medienbildung)
7	Lebewesen bestehen aus Zellen - Tablet-Klassen: Anfertigen digitaler mikroskopischer Zeichnungen - Tablet-Klassen: Mikroskopierführersch ein als digitale Stationenarbeit → Einsatz von z.B. Learning Apps, um	Wahrnehmen und Orientieren - Handynutzung → Auswirkung auf das Auge (Kurzsichtigkeit/ Augenschmerzen und -trockenheit) - Recherche und Präsentation unter anderem der fakultativen Themen	Ggf. Methodenkarte <i>Diagramme auswerten</i> (fachunabhängig)

	Mikroskop zu beschriften oder Mikroskopier-Anleitung in die richtige Reihenfolge ordnen - Tablet-Klassen: Erstellen von Mindmaps mit digitalen Tools Die Leistungen der Pflanze - Erstellen von Diagrammen zur Auswertung von Versuchen kann digital erfolgen Ökosystem Wald - Darstellung von Zusammenhängen (z.B. Nahrungsbeziehungen) kann digital erfolgen - Recherche und Vergleich von Informationen: verschiedene (Wald-) Ökosysteme (z. B. Regenwald) - Bestimmungssapps (z. B. Flora Incognita, NABU-Vogelwelt, Naturblick, Seek) - Auswertung biologischer Filme - Fake-News / Verschwörungstheorien zum Klimawandel Evolution - „Informationen durch Medien“ - Arbeiten mit Quellen (auch digital möglich)	Suchtprävention - Social Media Sucht → Dopamin-Spitzen ⇒ App-Timer etc. zur Prävention und Intervention ⇒ Realitätsflucht ⇒ Filterblasen, Echo-Kammern - Werbung für Alkohol → reflektierter und kritischer Umgang	
9	Blut und Immunsystem - Impfmythen/Fake News im Internet erkennen und widerlegen - Modellkritik an Simulationen zum	Gesundheit - Impfmythen/Fake News im Internet erkennen und widerlegen - Recherche von Gesundheitsinformatio	Methodenkarte Arbeiten mit Modellen

	Ablauf der Immunreaktion Der Körper reagiert auf Reize - Dopamin-Spitzen durch Social Media-Nutzung → Einfluss auf verschiedene Dinge (Aufmerksamkeit, Nutzungsverhalten,...) → Einfluss auf das psychische Wohlbefinden/die psychische Gesundheit - Gegenseitige Beeinflussung von Social Media Nutzung und Stress Vererbung - Recherche von Gesundheitsinformationen (Erbkrankheiten) Sexualität des Menschen - Verantwortungsvoller Umgang mit Sexting und Pornokonsum	nen (als Teil der Gesundheitskompetenz) Sexualität und Gesundheit des Menschen - Verantwortungsvoller Umgang mit Sexting und Pornokonsum Genetik / Vererbung - Recherche von Gesundheitsinformationen (Erbkrankheiten) Globale Umweltfragen - Energie- und Wasserverbrauch von KIs - Fake-News / Verschwörungstheorien zum Klimawandel	
11	E.1 Struktur und Funktion von Zellen - Anfertigen digitaler mikroskopischer Zeichnungen - Simulationen für z. B. Brownsche Molekularbewegung / Diffusion E.2 Struktur und Funktion von Proteinen und Enzymen - Auswertung von Daten aus Experimenten mit Hilfe von Diagrammen, welche z. B. mit Excel erstellt werden können, z. B. Trendlinien erzeugen lassen	–	

	<i>E.3 Humanbiologische Aspekte der Zellbiologie</i> - Internetrecherche: Festlegung des Geschlechts beim Menschen, Hate Speech mit Fakten begegnen			
--	--	--	--	--