



Medien- und Methodencurriculum

Johann-Michael-Fischer-Gymnasium
Burglengenfeld

Stand: 29.07.2022

sprachlich
sozialwissenschaftlich
naturwissenschaftlich-technologisch



Informationen zum MMC

Das Medien- und Methodencurriculum hat seinen Ursprung in der Bewerbung zur Referenzschule für Medienbildung.

Aus diesem Grund ist die ursprüngliche Gliederung der Kompetenzbereiche beibehalten worden, da die Kompetenzbereiche Mediengesellschaft sowie Medienrecht und Sicherheit eine bedeutende Rolle spielen.

Das Curriculum erstreckt sich über die Jahrgangsstufen 5 bis 10. Die 11. Jahrgangsstufe wird im Schuljahr 2022/23 erarbeitet und ergänzt.

In der Oberstufe sollen Fertig- und Fähigkeiten angewandt und vertieft werden.

Schwerpunktebenen stellen im Moment das Präsentieren und die Informationsrecherche dar, die direkt aus dem MMC entnommen werden können. Ergänzt wird im Schuljahr 2022/23 ein Curriculum zur Leseförderung unter Beachtung des Zweitspracherwerbs.

Der alle Themen des Medienführerscheins wurde in das MMC integriert.

Das MMC wird jährlich in den Fachschaften überarbeitet und an den neuen Lehrplan sowie neue Ausstattungsgegebenheiten angepasst.

sprachlich
sozialwissenschaftlich
naturwissenschaftlich-technologisch

JMFG – Medien- und Methodencurriculum Jahrgangsstufe 5

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren	Mediengesellschaft	Medienrecht und Sicherheit
<p>Klassenleitung: Besprechung der Mediennutzung am JMF</p> <p>Geo/NuT: Einführung in die Nutzung des PC-Raums</p> <p>NuT: Einführung in die grundlegende Nutzung von MS Teams</p> <p>Geo: Einführung in die grundlegende Nutzung von mebis</p> <p>Verwendung von Textverarbeitungsprogrammen zum Schreiben und Überarbeiten von Texten (divers)</p> <p>Netzgängerprojekt</p>	<p>E: Nutzung verschiedene Teile des Lehrwerks zur gezielten Informationsentnahme und zum Lernen</p> <p>M: Einführung in die Arbeit mit einem interaktiven Mathematikprogramm oder einer Software (z.B. MatheGym, Plickers)</p> <p>D: Recherche in der Schulbibliothek</p> <p>Bio/Geo: Kindersuchmaschinen</p> <p>Geo: Herausarbeiten von geographischen Informationen aus einfachen Texten, Bildern, Modellen</p> <p>Geo: Bei der Einführung in die Atlasarbeit bzw. Kartenarbeit</p> <p>Geo: Durchführung von einfachen Messungen und Umsetzung der Daten in einfache Diagramme</p> <p>NuT: Arbeiten mit Bestimmungsbüchern/einer Bestimmungsass</p>	<p>D: Leseförderung durch „Antolin“</p>	<p>M/E: Erstellen und präsentieren einer Hausaufgabenfolie oder eines Arbeitsergebnisses mit Dokumentenkamera</p> <p>NuT: Nutzung von einfachen Tabellen und Diagrammen zur Dokumentation, Veranschaulichung, Deutung und Präsentation von Beobachtungen und Ergebnissen</p> <p>NuT: Arbeiten im Team</p> <p>Klassengemeinschaftstage: Plakat „Unsere Klasse“</p> <p>D: Einsatz von einfachem Anschauungsmaterial z.B. Plakat</p>	<p>Ku: erster Umgang mit grundlegenden Begriffen der Beschreibung und einfachen Deutung von Bildern</p> <p>Geo: Anwendung Bildinterpretation (2. HJ)</p> <p>Ku: Schrift und Information</p> <p>D: gezielte Informationsentnahme aus Texten (z. B. Markieren, Erkennen von Einschnitten, Formulieren von Kerngedanken, Erstellen von Clustern oder Formulieren von Fragen an einen Text) -> Dokumentation des Textverständnisses, auch mit modernen Medien</p> <p>D/LeLe: Lesetechniken</p> <p>Netzgänger: Ich im Netz I – Inhalte in Social-Media-Angeboten reflektieren und bewerten (Medienführerschein)</p>	<p>LeLe/Netzgänger: Medientagebuch – Medien non-stop? Die eigene Mediennutzung reflektieren und Risiken erkennen (Medienführerschein)</p> <p>Ku: zunehmend selbstbestimmter Umgang mit der mit Bildern überfrachteten Mediengesellschaft (z.B. Bilderflut in Suchmaschinen, App-Icons und Emojis...)</p> <p>Netzgänger: Ich im Netz II – Cyber-Mobbing in Social-Media-Angeboten thematisieren und vorbeugen (Medienführerschein)</p> <p>Netzgänger: Generation Games? Digitale Spiele diskutieren und reflektieren (Medienführerschein)</p>	<p>Klassenleitung: Besprechung der Mediennutzung am JMF</p> <p>Netzgänger: Ich im Netz III – Rechtliche Grundlagen kennen und reflektieren (Medienführerschein)</p>

JMFG – Medien- und Methodencurriculum Jahrgangsstufe 6

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren	Mediengesellschaft	Medienrecht und Sicherheit
<p>Inf: Nutzung des PC-Raums</p> <p>D: Untersuchung von Hörtexten oder Filmen -> grundlegende Gestaltungsmittel</p> <p>G: Liste der „Grundlegenden Daten und Begriffe“ online aufrufen und verwenden</p> <p>M: Anwendung von Übungsprogrammen (z.B. Mathegym)</p> <p>M: Präsentieren einer Hausaufgabe unter der Dokumentenkamera</p> <p>Verwendung von Textverarbeitungsprogrammen zum Schreiben und Überarbeiten von Texten (Übungen in diversen Fächern)</p>	<p>L: Einführung in die Lernsoftware LIFT</p> <p>F: Einführung Thema Hörverstehen</p> <p>F: H5P oder Tests auf mebis bzw. andere Formen des E-Learning</p> <p>NuT: Kennenlernen von hierarchischen Strukturen</p> <p>NuT: Unterschiedliche Darstellungsformen von Information, z. B. Text, Bild, Diagramm, Ton, Pantomime, Zeichnung, Skizze</p> <p>G: Auswertung einer Geschichtskarte</p> <p>D: Recherche im Internet mit Vorgabe der Suchmaschine – Googelnde Wikipedianer – Informationen im Netz suchen, finden und bewerten (Medienführerschein) (Übung in diversen Fächern)</p>	<p>D: Verfassen eines Textes aus dem Schreibplan am PC</p> <p>D: Szenisches Spiel</p> <p>F: Szenische Darstellung, auch als Video</p>	<p>Inf: Sicherer Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm</p> <p>Inf: Sicherer Umgang mit einer Präsentationssoftware und deren Anwendung innerhalb eines Projektes</p> <p>D: Buchpräsentation (Grundlagen der Körpersprache, Erstellen von Notizzetteln, freies Sprechen)(ohne PC)</p> <p>Ku: Schriftgestaltung und Layout (analog)</p>	<p>M: Interpretation von Diagrammen. manipulative Darstellung von Diagrammen</p> <p>D: Coole Superstars – Kritischer Umgang mit Fernsehsendungen am Beispiel von Castingshows (Medienführerschein)</p> <p>G: Unterscheiden zwischen historischen Quellen und darstellenden Texten</p> <p>Ku: Im Kontext von Comics / Bildergeschichten: v.a. Einstellungsgrößen und Perspektive- Ansichten (= Grundlagen der Filmanalyse)</p> <p>Ku: Weiterführung der Bildanalyse (an einem Werkbeispiel aus dem Kontext der Antike)</p>	<p>K/Ev/Eth: kritische Auseinandersetzung mit Reizüberflutung in der Medien- und Freizeitgesellschaft</p> <p>Ku: Zunehmend selbstbestimmter Umgang mit der mit Bildern überfrachteten Mediengesellschaft (z.B. Bilderflut in Suchmaschinen, App-Icons und Emojis...)</p>	<p>D: Altersfreigaben kennenlernen (Vision Kino)</p>

JMFG – Medien- und Methodencurriculum Jahrgangsstufe 7

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren	Mediengesellschaft	Medienrecht und Sicherheit
	<p>M: Veranschaulichung mathematischer Zusammenhänge mit einem dynamischen Geometrieprogramm (z.B. Geogebra)</p> <p>F: H5P oder Tests auf mebis bzw. andere Formen des E-Learning</p> <p>Geo: Analysieren und zeichnen von einfachen Diagrammen auch aus Statistiken</p> <p>Geo: Erschließen von Daten und Fakten aus Presseberichten, Reiseliteratur sowie unter Anleitung aus dem Internet</p> <p>Inf: Reflektierter, kritischer und kreativer Mediumgang (Medienführerschein)</p> <p>Suchen, Finden und Bewerten von Informationsquellen: Vergleich Internetquelle - Sachbuch (diverse Fächer)</p>	<p>F: Kurzpräsentation, z.B. monologue minute</p>	<p>Geo: Nutzen digitale Geomedien, um geographische Sachverhalte strukturiert darzustellen, Fragestellungen zu lösen und Ergebnisse zu präsentieren</p> <p>E: Präsentieren von Arbeitsergebnissen</p> <p>Ku: Bildnerische Elemente als Mittel der Visuellen Kommunikation (z.B. Logo)</p> <p>Ku: Elementare Kenntnisse zu Prinzipien unterschiedlicher Drucktechniken (z.B. Hoch- und Tiefdruck) inkl. Aspekten der Vervielfältigung</p> <p>Inf: Analysieren und Erstellen von Hypertext-strukturen</p> <p>M: Boxplot mithilfe einer geeigneten Software erstellen (z.B. geogebra)</p> <p>Netzgänger: Produkt sucht Käufer: Werbung analysieren – Konsum reflektieren (Medienführerschein)</p>	<p>G: Bildanalyse</p> <p>G: Historische Ereignisse aus verschiedenen Perspektiven beurteilen (z.B. Kreuzzüge, Eroberung Konstantinopels)</p> <p>Ku Weiterführung der Bildanalyse (Werkbeispiel aus dem Kontext des Mittelalters)</p> <p>Ku: Grundlagen der Filmanalyse (Überblick)</p> <p>Eth/K/Ev: Bilder und Symbole</p> <p>Inf: Ich im Netz I – Inhalte in Social-Media-Angeboten reflektieren und bewerten (Medienführerschein)</p> <p>M: Entnahme von mathematischen Informationen aus einfachen Texten und Überprüfung auf Korrektheit</p> <p>Netzgänger: Im Informationsdschungel – Meinungsbildungsprozesse verstehen und hinterfragen (Medienführerschein)</p> <p>Netzgänger: Coole Superstars – Kritischer Umgang mit Fernsehsendungen am Beispiel von Castingshows (Medienführerschein)</p>	<p>Mu: Präsenz von Musik in der Mediengesellschaft</p> <p>Eth/K/Ev: Demütigung in Schule und Clique (Cybermobbing, etc.), in den Medien</p> <p>Inf: Vernetzte Informationsstrukturen – Internet, Austausch von Information – E-Mail</p> <p>Ku: Zunehmend selbstbestimmter Umgang mit der mit Bildern überfrachteten Mediengesellschaft (z.B. Bilderflut in Suchmaschinen, App-Icons und Emojis...)</p> <p>Netzgänger: Generation Games? Digitale Spiele diskutieren und reflektieren (Medienführerschein)</p> <p>Netzgänger: Medientagebuch – Medien non-stop? Die eigene Mediennutzung reflektieren und Risiken erkennen (Medienführerschein)</p>	<p>Mu: Urheberrecht – Musik ohne Grenzen? Grundlagen des Urheberrechts kennen und anwenden (Medienführerschein)</p> <p>Inf: Ich als Urheber – Urheberrechte kennen und reflektieren (Medienführerschein)</p> <p>Inf: Selbstdarstellung im Netz - persönliche Daten (Medienführerschein)</p>

JMFG – Medien- und Methodencurriculum Jahrgangsstufe 8

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren	Mediengesellschaft	Medienrecht und Sicherheit
<p>C (NTG): GHS Gefahrstoffkennzeichen</p> <p>Ph: Umgang mit digitaler Messdatenerfassung</p> <p>M: Dynamische Geometrie-Software anwenden (z.B. GeoGebra)</p> <p>PuG: Erarbeiten von Kernaussagen aktueller Materialien</p> <p>PuG: Reflexion des eigenen Medienkonsums</p> <p>G: Verfassungsschemata lesen</p> <p>G: Karikaturen beschreiben</p>	<p>D/E: Suchen, Finden und Bewerten von Informationsquellen: Vergleich von Zeitungsberichten und digitalen Quellen (z.B. Blogs)</p> <p>C (NTG): Digitale Recherche und Auswertung digitaler Quellen</p> <p>Bio: Eigenschaften und Grenzen von materiellen und ideellen Modellen, z.B. Suchtentstehung</p> <p>Bio: Arbeiten mit Bestimmungsbüchern / einer Bestimmungsass</p> <p>Bio: Datenauswertung und Interpretation basierend auf verschiedenen Darstellungsformen, auch hinsichtlich von Fehlerquellen</p> <p>M: Bedienung eines naturwissenschaftlichen Taschenrechners</p> <p>PuG: Recherche aktueller politischer Probleme</p> <p>PuG: Analyse, Vergleich und kritische Bewertung von Daten und Informationen</p>	<p>D: Briefe verfassen und beantworten; auch per Mail; Leserbrief</p> <p>F: (Fiktiven) Reiseblog erstellen</p> <p>Bio: Anfertigung eines naturwissenschaftlichen Protokolls mit Hilfestellung</p>	<p>Fortsetzung digitale Präsentation (diverse Fächer)</p> <p>D: Rhetorik: nonverbale Kommunikation</p> <p>D: Zeitungsprojekt Zeit für die Zeitung: Wissen vertiefen – Lesen trainieren (Medienführerschein)</p> <p>Ku: Gestaltung von Schriftzügen, Plakaten oder Logos für gezielte (fiktive und reale) Anlässe (z.B. als Werbeposter)</p> <p>C (NTG): Verwendung von digitaler Messwerverfassung und Tabellenkalkulationsprogrammen</p> <p>C (NTG): Darstellung und Modellierung mit geeigneter Software</p> <p>Ph: Wissenschaftl. Präsentation von selbsterfassten Daten</p> <p>M: Zusammenhänge graphisch darstellen unter Verwendung entsprechender Software, z.B. lineare Funktionen</p> <p>PuG: Digitale Präsentationen von Jugendkulturen</p> <p>PuG: Adressatenbezogene Darbietung von Arbeitsergebnissen</p>	<p>Mu/E: Einführung in die Analyse von Filmmusik</p> <p>D: Inhalt und Aufbau von Tageszeitungen vergleichen</p> <p>PuG: Hinterfragen des Einflusses der Medien auf Wertevorstellungen und Rollenbilder in der Gesellschaft</p> <p>G: Verfassungsschemata auswerten und vergleichen</p> <p>G: Karikaturen analysieren und interpretieren</p>	<p>Ku: Zunehmend selbstbestimmter Umgang mit der mit Bildern überfrachteten Mediengesellschaft (z.B. Bilderflut in Suchmaschinen, App-Icons und Emojis...)</p> <p>PuG: Sich im Leben orientieren – Vorbilder, Idole und Influencer hinterfragen</p> <p>PuG: Reflexion gesellschaftlicher Grundwerte und sozialer Normen</p>	<p>USK und FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft) bei der Verwendung von Filmen im Unterricht</p>

JMFG – Medien- und Methodencurriculum Jahrgangsstufe 9

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren	Mediengesellschaft	Medienrecht und Sicherheit
<p>C (NTG/SG): Arbeiten mit dem Periodensystem der Elemente</p> <p>C (SG): GHS Gefahrstoffkennzeichen</p> <p>M: Sicherer Umgang mit einem naturwissenschaftlichen Taschenrechner</p> <p>PuG: Analyse von Karikaturen</p> <p>SoG: Analyse von Statistiken</p>	<p>G: Quellenarbeit und Präsentation: Hitlers "Mein Kampf" - Quelle oder Mythos?"</p> <p>F: Internetrecherche in der Fremdsprache</p> <p>E: Nutzung von (digitalen) Wörterbüchern</p> <p>C (NTG): Erstellen und Verwenden von Modellen; Modellkritik</p> <p>C (NTG): Moleküldarstellung am PC</p> <p>C (SG): Verwenden von Modellen; Modellkritik</p> <p>C (SG): Digitale Auswertung von Messwerten</p> <p>Bio: Arbeiten mit Bestimmungsbüchern / einer Bestimmungsass</p> <p>Bio: Anfertigung und Auswertung verschiedener Darstellungsformen sowie deren Wechsel (Symbolsprache, Reaktionsschemata, idealtypische Darstellungen, Begriffsnetze, Modelle)</p>	<p>Sp: Verfassen von persönlichen u. privaten E-Mails oder Briefen</p> <p>E: Verfassen von sachlichen Briefen (Bewerbung, Beschwerde, Leserbrief)</p> <p>WR: Online-Bewerbung</p> <p>Bio: Selbstständige Dokumentation, Auswertung und Veranschaulichung selbsterhobener Daten</p> <p>Bio: Auswertung vorgegebener und selbst recherchierter, auch digitaler Quellen situations- und adressatengerecht</p> <p>M: Hausaufgabe digital abgeben</p> <p>SoG: Durchführung einer (kleinen) Befragung</p> <p>SoG: Diskussion zum Thema „gesellschaftliche Anforderungen an Kinderbetreuungseinrichtungen“</p>	<p>Inf: Sicherer Umgang mit einem Tabellenkalkulationsprogramm</p> <p>Ku: Fotografische (oder filmische) Selbstinszenierung mit gezieltem Einsatz spezifischer Gestaltungsmittel des Mediums</p> <p>Fortsetzung Präsentation/ Rhetorik</p> <p>C (NTG): Verwendung von Simulationssoftware</p> <p>C (SG): Verwenden von Modellen; Modellkritik</p> <p>Digitale Auswertung von Messwerten</p> <p>SoG: Präsentation von Befragungsergebnissen</p> <p>PuG: Kindernachrichten</p> <p>PuG: Galery Walk</p>	<p>Ku: Vertiefung der Bildanalyse mittels bildnerisch-praktischer Anteile (z.B. Kompositionslinien)</p> <p>Ku: Vertiefende Reflexion fotografischer bzw. filmischer Gestaltungsmittel (z.B. Perspektive, Bildausschnitt, Lichtführung und Tiefenschärfe)</p> <p>M: Funktionen mit Geogebra zeichnen und den Einfluss der Parameter analysieren</p> <p>SoG: Beurteilung der Einflüsse sozialer Medien und deren Veränderung</p> <p>G: Aussagegehalt und Intention von Karikaturen beurteilen</p> <p>Filmanalyse: praktische Anwendung (diverse Fächer)</p>	<p>Ku: Zunehmend selbstbestimmter Umgang mit der mit Bildern überfrachteten Mediengesellschaft (z.B. Bilderflut in Suchmaschinen, App-Icons und Emojis...)</p> <p>Eth: Propaganda</p> <p>Inf: Datensicherheit und Datenschutz; komplexeres Anwendungsbeispiel aus technischer Sicht, Möglichkeiten der automatisierten Datenauswertung</p>	<p>WR: Kaufen im Netz</p> <p>PuG: Risiken des Mediengebrauchs/Probleme innerhalb einer sozialen Gruppe (Cybermobbing)</p>

JMFG – Medien- und Methodencurriculum Jahrgangsstufe 9 (Fortsetzung)

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren	Mediengesellschaft	Medienrecht und Sicherheit
	<p>SoG: Quellenarbeit zu Erklärungsansätzen der menschlichen Entwicklung</p> <p>SoG: Analyse von Befragungsergebnissen</p> <p>PuG: Selbstständige Recherche/Informationssuche</p> <p>PuG: Arbeit mit Statistiken, Texten und Karikaturen; eigenständige Bewertung</p> <p>Selbstständige Informationsbeschaffung, z. B. Lexikon, Internet, Bibliothek zu einem vorgegebenen Thema (diverse Fächer)</p>					

JMFG – Medien- und Methodencurriculum Jahrgangsstufe 10

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren	Mediengesellschaft	Medienrecht und Sicherheit
<p>Medienteam: Einführung in die Nutzung von Tablets (Nutzung von OneNote, MS Teams, Lernen mit digitalen Medien, ...)</p> <p>G: Quiz: „Europa wächst zusammen“ – Gelerntes festigen und vertiefen (Quiz auf mebis)</p> <p>M: Aufgaben digital abgeben</p> <p>M: Zeichnen von Funktionen mit einer dynamischen Geometriesoftware (z.B. Geogebra)</p>	<p>C: Moleküldarstellung am PC</p> <p>Bio: Eigenschaften und Grenzen von materiellen und ideellen Modellen: u. a. Schlüssel-Schloss-Modell</p> <p>Bio: Anfertigung und Auswertung verschiedener Darstellungsformen sowie deren Wechsel (Symbolsprache, Reaktionsschemata, idealtypische Darstellungen, Concept Maps, Modelle)</p> <p>Geo: Analyse und Auswertung von Karten, Diagrammen, Statistiken, Bildern, ...</p> <p>Inf: Darstellung von Information komplexer Systeme (Programme) mittels geeigneter Diagramme</p> <p>F: Internetrecherche in der Fremdsprache</p> <p>Selbstständige Internetrecherche, selbstständige Bewertung: Qualität der Suchergebnisse bewerten (diverse Fächer)</p>	<p>Bio: Selbstständige Dokumentation, Auswertung und Veranschaulichung erhobener Daten, auch mit digitalen Hilfsmitteln</p> <p>Bio: Unterscheidung zwischen alltags- und fachsprachlichen Texten sowie durch Fragestellung und Adressat begründete Auswahl medialer Informationsquellen</p>	<p>M: Darstellen von Informationen mit dem CAS-Rechner</p> <p>Präsentation Anwendung (diverse Fächer)</p>	<p>D/F/E: Filmanalyse: praktische Anwendung</p> <p>Ku: Vertiefung der Bild-Analyse und -Interpretation (an einem Werkbeispiel aus dem Kontext des Impressionismus bzw. der postimpressionistischen Wegbereiter der Moderne)</p> <p>Ku: Weiterführung fotografischer bzw. filmischer Gestaltungs-Kompetenzen (im Kontext dokumentarischer, sachlicher und/oder inszenierter Fotografie)</p> <p>Netzgänger: Im Informationsdschungel – Meinungsbildungsprozesse verstehen und hinterfragen (Medienführerschein)</p>	<p>SK: Rolle der Massenmedien</p> <p>Ku: Zunehmend selbstbestimmter Umgang mit der mit Bildern überfrachteten Mediengesellschaft (z.B. Bilderflut in Suchmaschinen, App-Icons und Emojis...)</p>	<p>WR: Jugendstrafrecht: Downloads, Urheberrechtsverletzung</p> <p>Netzgänger: Ich im Netz III – Rechtliche Grundlagen kennen und reflektieren (Medienführerschein)</p>

JMFG – Medien- und Methodencurriculum Jahrgangsstufe 11

Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren	Mediengesellschaft	Medienrecht und Sicherheit
------------------	------------------------	-------------------------------	------------------------------	------------------------------	--------------------	----------------------------

Die Inhalte werden im Schuljahr 2022/23 erarbeitet und ergänzt.

--	--	--	--	--	--