























































# MedienBildungMatrix

Gemeinschaftsschule Heinrich Heine - Halle  
Medienbildungsmatrix Schuljahrgänge 9/10

Fach	Kompetenzbereich	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren und Reflektieren
Alle Fächer Grundfertigkeiten mindestens 1 Std.		Dateimanagement in der Cloud - Anlegen von Ordnern und Ordnerstrukturen	Email, Chat, Foren u.a. sinnvoll nutzen	Umgang mit Microsoft Office, Erstellen von Bewerbungen	Gefahren sozialen Netzwerken, Schutz persönlicher Daten	Möglichkeiten des Teilens von Informationen und Daten	Lesen und Verstehen von digitalen Texten, Nutzungsbedingungen, Datenschutzerklärungen
		  	  	  	  	  	  
Mathematik		Datenanalyse, Reflektion und Bewertung		Darstellen und Auswerten von Daten mit Hilfe digitaler Medien	Datenbanken, Nutzen und Risiken	Lernprogramme effektiv zur Prüfungsvorbereitung nutzen	
		  	  	  	  	  	  
Deutsch		Textinformationen, Textintentionen, Autorposition erschließen	Inhalts- und Quellenverzeichnis erstellen, kollaborativen Schreiben	Grundlagen des Textverarbeitungsprogramms: Formatvorlagen	Persönlichkeitsrechte, vertrauliche Kommunikationsmöglichkeiten	Problemlösung im Umgang mit digitalen Werkzeugen entwickeln	soziale Netzwerke und deren Gefahren
		  	  	  	  	  	  

Englisch	Werkzeuge der digitalen Übersetzung vergleichen	gemeinsame Aktion mediengestützt koordinieren und organisieren	Gestalten einer multimedialen Präsentation zu unterschiedlichen Jugendkulturen	Sensibilisierung für übermäßiger Mediennutzung	Gestalten von Unterrichtsmaterialien (Webquests, Web-Units, eLearning)	Medienerlebnisse mit anderen teilen und diskutieren
Biologie	Chancen und Risiken wissenschaftlicher Forschung in der Genetik	biotische und abiotische Umweltfaktoren digital veranschaulichen	Erkenntnisse auch mit digitalen Medien darstellen und präsentieren	Suchtpotentiale digitaler Medien	Animationen bzw. Simulationen vergleichen	
Physik	optische Phänomene unterschiedlicher Quellen vergleichen	durchführen von Experimenten nach digitaler Anleitung	durchführen von Experimenten mittels digitaler Anleitungen	Untersuchung und rechnerische Aspekte der Mediennutzung	selbstständiges Experimente zur Strahlenuntersuchung dokumentieren und auswerten	Videoanalyse realer Bewegungsabläufe
Chemie	Treibhauseffekt recherchieren und dokumentieren	digitales Protokollieren von chemischen Experimenten	Erstellen von Präsentation über Kunststoffe		Modelle und Simulationen zur Erläuterung großtechnischer Prozesse nutzen	Sucht - kritisches Bewerten von Medienbeiträgen / Werbung
Astronomie	Astronomische Ereignisse verfolgen	Sternenhimmel untersuchen in Virtuelle Realität	Aufbau des Sonnensystems und Bewegungen der Himmelskörper visualisieren		Besuch des Planetariums dokumentieren	digitale Kommunikation in der Raumfahrt

Geographie	Globalisierung und Regionalisierung im Internet recherchieren	Orientierung mit Hilfe digitaler Medien (VR)	Erstellung von Lageskizzen in Grafikprogrammen	Hilfsmittel der Navigation nutzen, Gefahren erkennen	Digitalisierung in der globalisierten Welt						
Geschichte	unterschiedliche Quellen mit Angabe über Leben eines Soldaten an der Front	Quellen und Abbildungen korrekt nachweisen bzw. zitieren	Befragungen planen, durchführen und auswerten	Manipulation - Realität und Fiktion						Grenzen der Nutzung von Spielfilmen als Informationsquellen, Beurteilen zeitgeschichtlicher Darstellungen historischer Ereignisse, Positionierung zu Formen der Propaganda	
Sozialkunde	Internationale Konflikte recherchieren, Quellen vergleichen und bewerten		Konflikte veranschaulichen, in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren		Handlungsstrategien bei Konflikten aufzeigen, diskutieren und dokumentieren					Einsatzmöglichkeiten von Datensammlungen (z. B. Werbung, Navigation, Gesundheitswesen, Fitness, Bildung)	
Ethik/Religion	Positionen zu einem medizin-ethischen Problem darstellen	ethische Modelle unterscheiden, Übersicht digital zusammenfassen	Gestalten einer Präsentation / verantwortliches Handeln							Sinn des Lebens in einer digitalisierten Informationsgesellschaft	

Wirtschaft/Technik/ Hauswirtschaft	Berufsorientierung Daten recherchieren, zusammenfassen, organisieren	Nahrungszubereitung gemeinsam planen	Bewerbungsformen kennen und nutzen Apps für die Ausbildungsplatzsu- che verwenden	Umweltauswirkungen durch technische und informatische Systeme und Prozesse	Nutzung von branchentypischer Software, Erstellung von Simulationen, Bauzeichnungen	Einsatz von digitalen Medien in der Arbeitswelt, Digitale Verträge							
Musik	Darstellung von Musikerpersönlichei- ten in digitalen Medien	gemeinsam mit digitalen und analogen Instrumenten musizieren	Erstellen eigener Medienbeiträge / Lieder, musizieren am Computer		Musikprogramme im Bereich der Musiktheorie sinnvoll nutzen	musikbezogene Medien in der Geschichte untersuchen							
Kunsterziehung	Medienvielfalt für Recherche Nutzen		Selbstinszinierung in digitalen Welten, Digitale Fotografie	Urheberrecht	Bildbearbeitungsprog- ramme richtig nutzen	virtuelle Kunst, digitale Verfälschung							
Sport	sportlicher Betätigung mittels digitaler Geräte erfassen, beurteilen und bewerten		sportliche Darbietungen in verschiedenen Formaten digital präsentieren	digitale Medien und Werkzeuge für die Gesunderhaltung des Körpers	taktische Verhaltensweisen auch digital visualisieren								

Legende:

Grundfertigkeiten       Wiederholung unter Anleitung       Selbstständige Auswahl und Einsatz