

Medienkompetenzrahmen: Konkretisierte Übersicht der Kompetenzerwartungen

Aufgabenfeld: Sonstige Fächer

Legende: Religionslehre / Sport

| KOMPETENZERWARTUNGEN AM ENDE DER JAHRGANGSSTUFE 6 | | | | | | |
|---|--|---|---|--|--|---|
| Stufe | Kompetenzbereiche | | | | | |
| | Bedienen und Anwenden | Informieren und Recherchieren | Kommunizieren und Kooperieren | Produzieren und Präsentieren | Analysieren und Reflektieren | Problemlösen und Modellieren |
| | Schülerinnen und Schüler kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien. | Schülerinnen und Schüler recherchieren zielgerichtet und bewerten Informationen. | Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig und nutzen digitale Medien zur Zusammenarbeit. | Schülerinnen und Schüler erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern. | Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten. | |
| 5 | <u>Thema: Bibel</u> Nutzen einer Onlinebibel, zum Vergleich unterschiedlicher Übersetzungen. | <u>Thema: Bibel</u> Recherche über das aktuelle Israel. | <u>Thema: Gottesvorstellung</u> Chat/ Internetkommunikation als Ausdrucksform über Gottesbilder. <u>Thema: Wer bin ich (Schöpfung)</u> Selbst und Fremddarstellung in Klassenchats/ in der Kommunikation in sozialen Netzwerken allgemein. | | <u>Thema: Wer bin ich (Schöpfung)</u> Selbst und Fremddarstellung in Klassenchats/ in der Kommunikation in sozialen Netzwerken allgemein. | |
| 6 | <u>Thema: Islam</u> Präsentationen über Verschiedene Aspekte der Religion. | <u>Thema: Propheten</u> Vergleich von verschiedenen Formen von moderner Prophetie. | | <u>Thema: Islam</u> Präsentation über Verschiedene Aspekte der Religion. <u>Thema: Eine oder viele Kirchen</u> Plakat/Präsentation über unterschiedliche Aspekte unterschiedlicher Kirchen wird erstellt und präsentiert. | | |
| | SuS nutzen Videoanalyse zur Verbesserung ihrer im Rahmen des UV's „Just Dance“ erstellten Choreographie. | Recherchieren sicherheitsrelevante Regeln von Kampfsportarten/Hintergründe des Spiels Takeschis Castle. | | | Präsentieren ihre Choreographie des UV's „Just Dance“ mit Hilfe eines Videos. (Ersetzt keine Life-Präsentation vor den Mitschülern) | Reflektieren die Vor- und Nachteile des Einsatzes der Videoanalyse. |

KOMPETENZERWARTUNGEN AM ENDE DER JAHRGANGSSTUFE 9

| Stufe | Kompetenzbereiche | | | | | |
|-------|--|---|---|---|--|------------------------------|
| | Bedienen und Anwenden | Informieren und Recherchieren | Kommunizieren und Kooperieren | Produzieren und Präsentieren | Analysieren und Reflektieren | Problemlösen und Modellieren |
| | Schülerinnen und Schüler kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien. | Schülerinnen und Schüler recherchieren zielgerichtet und bewerten Informationen. | Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig und nutzen digitale Medien zur Zusammenarbeit. | Schülerinnen und Schüler erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern. | Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten. | |
| 7 | | <u>Thema: Luther</u> Kritische Recherche zur Person und Ideen Luthers. <u>Thema: Sucht und Sehnsucht</u> Recherche nach unterschiedlichen Hilfsangeboten mit verschiedenen Spezialisierungen für Suchtbetroffene und Angehörige. | <u>Thema: Luther</u> Publikation von modernen Thesenanschlügen im Internet. | | <u>Thema: Luther</u> Publikation von modernen Thesenanschlügen im Internet. | |
| | Nutzen Videoanalyse zur individuellen Technikverbesserung in den Bereichen Volleyball und/oder Badminton und/oder Hürdenlauf und Hochsprung. | Recherchieren und suchen angeleitet nach Technikvideos zu den jeweiligen Bewegungsabfolgen. | | | Vergleichen und benennen Unterschiede zwischen der eigenen Bewegung und der Zielbewegung. | |
| 8 | | <u>Thema Christentum prägt Europa</u> Analysieren verschiedene historische und moderne Darstellung zu Kreuzzügen. <u>Thema: Christentum prägt Europa</u> Vergleichende Erarbeitung verschiedener klösterlicher Lebensformen. | <u>Thema: Mensch als Gottesebenbild</u> Achtung von Persönlichkeitsrechten von Mitmenschen am Rande der Gesellschaft (Obdachlose; Straftäter in den USA) im Internet und in sozialen Medien. | <u>Thema: Mensch als Gottesebenbild</u> Erstellung einer visuellen Vortragsunterstützung zur Arbeitsweise diakonischer Einrichtungen | <u>Thema: Mensch als Gottesebenbild</u> Kritische Auseinandersetzung mit Rolle und Bild der Frau in Medien. | |
| | Nutzen Videoanalyse zur individuellen Technikverbesserung in den Bereichen Volleyball und/oder Badminton. | SuS recherchieren selbstständig zu ausgewählten Fitnesstrends. | SuS hinterfragen in den Medien dargestellte Körperformen und Idealvorstellungen. | SuS präsentieren einen Fitnesstrend/Fitnessform auf der Grundlage ihrer Recherche | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|--|
| 9 | <u>Thema: Faszinierende Fremdheit</u> Erarbeitung von Handouts mit klaren Kriterien. Thema: Schöpfung Überarbeitung von klassischen bildlichen Darstellungen der Schöpfung mit Hilfe von Bildbearbeitungsprogrammen. | <u>Thema: Umgang mit Sterben und Tod</u> Informationssuche nach den Angeboten lokaler Hospize. | <u>Thema: Wie religiös ist unsere Zeit?</u> Kritische Untersuchung und Stellungnahme zu Darstellungsformen von Sekten und religiösen Gemeinschaften in Medien. | <u>Thema: Wie religiös ist unsere Zeit?</u> Ausarbeitung, Präsentation und Feedback zu modernen Gottesbildern in aktueller Musik. | <u>Thema: Kirche im Wandel</u> Kritische Filmanalyse zur Darstellung der christlichen Kirchen in totalitären Systemen/ im Nationalsozialismus. | |
| | SuS nutzen die Hardware zum Filmen und Schneiden weitestgehend selbstständig | Recherchieren die Entstehung der Sportart Le Parkour sowie z. B. Unterschiede zur Sportart Freerunning und erstellen eine Präsentation. | | Erstellen und präsentieren ein Tutorial zum Erlernen von Parkour-Elementen zur Anwendung für ihre MitschülerInnen. | Analysieren Vor- und Nachteile von Tutorials im Vergleich zu Bewegungsleitbildern (Kinegraphien). | |