Medienkompetenzen erwerben im Englischunterricht

mit Verweisen zum Medienkompetenzrahmen NRW
und zum KMK Medienkompetenzraster

Klett

Checklist
(TASK) Let's plan a party.
Step 1
Find a partner.
Find a partner who has a birthday in the same month as you.
A: My birthday is in June. When is your birthday?
B: My birthday is in June too.
Step 2
Collect ideas for your birthday party.
You and your partner want to celebrate your birthdays together and make plans for a party with a theme. Talk with your partner. Make a list.
What theme would you like?
I'd like a stars theme.
When can we have our party?
Let's have it on 15th June.
Let's have pizza.
Our birthday party
theme: stars
food: pizza, chocolate, birthday cake
music: favourite stars
date: 15th June
time: 4 p.m.
place: at Hannah's house
Step 3
Make an invitation.
Theme: Stars
Pizza and cake for everyone
Date and Time: 15th June at 4 p.m.
Love from Hannah Michelle
84 eighty-four

Inhalt

Einleitung ..... Seite 4

1. Lernjahr Klasse 5 ..... Seite 6

2. Lernjahr Klasse 6 ..... Seite 10

3. Lernjahr Klasse 7 ..... Seite 14

4. Lernjahr Klasse 8 ..... Seite 18

5. Lernjahr Klasse 9 ..... Seite 22

6. Lernjahr Klasse 10 ..... Seite 26

Informationen zu Apps ..... Seite 30

Kompetenzraster NRW ..... Seite 32

Kompetenzraster KMK ..... Seite 34

Einleitung

Warum Medienkompetenzbildung?

Kinder und Jugendliche wachsen heute in einer digitalen Gesellschaft auf, wie sie vor zehn Jahren noch nicht denkbar war. Sie erfahren und erleben dabei neue Medien als etwas Selbstverständliches. Sie sind Teil ihres Alltags und bestimmen auch einen Großteil ihrer Freizeit. Sie snapchatten, instagrammen, youtuben und machen Jagd auf virtuelle Pokemons. Im Schnitt verbringen sie so über drei Stunden pro Tag (Montag bis Freitag) mit neuen Medien (Jim-Studie von 2017 über das Medienverhalten der 12- bis 19-Jährigen).

Das bedeutet aber nicht, dass diese „digital natives" die umfangreichen digitalen Angebote unserer Zeit sinnvoll und verantwortungsvoll einsetzen bzw. nutzen können. Denn die verbreitete Annahme, dass Kinder und Jugendliche durch das Aufwachsen in einer hochtechnologisierten Welt automatisch digital kompetent werden, ist falsch. Im Rahmen der internationalen Bildungsstudie ICILS zur Medienkompetenz von Schülerinnen und Schüler aus dem Jahr 2013 wurde deutlich, dass fast alle Kinder Smartphones und Co. besitzen, aber nur ein Viertel dieser Kinder in der Lage ist, mit einem Computer eigenständig zu arbeiten. Die PC-Kenntnisse der Jugendlichen lagen im Vergleich mit 24 weiteren Staaten bei dieser Studie nur im internationalen Mittelfeld.

Auch die Eltern dieser digitalen Generation, die noch mit Kabeltelefonen und Kassetten aufgewachsen sind, können ihre Kinder nur begrenzt auf dem Weg in eine verantwortungsvolle digitale Nutzungswelt begleiten.

Und was bedeutet das für die Schule?

Die Förderung von Medienkompetenzen ist eine der wichtigsten Bildungsaufgaben unserer Zeit und Bildung ist der entscheidende Schlüssel, um alle Heranwachsenden an den Chancen des digitalen Wandels teilhaben zu lassen (Medienberatung NRW 2018). Schule muss einen sicheren Raum bieten, in dem die Schülerinnen und Schüler auf dem Weg in eine digitale Zukunft an die Hand genommen werden. Durch die Schaffung eines geschützten Kontexts haben die Heranwachsenden die Möglichkeit, einen sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu erlernen.

Im Zuge dieser neuen Herausforderung an das (digitale) Lernen in der Schule hat die Kultusministerkonferenz das Kompetenzmodell „Kompetenzen in der digitalen Welt" formuliert. Auf der Basis des im Dezember 2016 verabschiedeten Papiers haben sich alle Bundesländer dazu verpflichtet, im Bereich der Bildung in einer mediatisierten Welt Medienkompetenzbildung in Schule gezielt zu fördern. Die „Kompetenzen in der digitalen Welt" umfassen insgesamt sechs Kompetenzbereiche. Sie bilden auch den Ausgangspunkt für die Neufassung des Medienkompetenzrahmens des Landes NRW. Das seit 2012 bewährte und zentrale Instrument zur

systematischen Vermittlung von Medienkompetenz hat das Ziel, unsere Schülerinnen und Schüler über die Inhalte des Fachunterrichtes Medienkompetenzen zu vermitteln.

Zukünftig werden sich Schulen intensiv mit der Formulierung eines schulinternen Medienkonzeptes auf der Basis der KMK-Strategie oder des Medienkompetenzrahmens NRW beschäftigen, um am Beispiel fachspezifischer Inhalte mediale Nutzen und Grenzen zu erfahren, die Chancen und Risiken medialer Angebote zu erkennen, um diese selbstbestimmt, kritisch und kreativ nutzen zu können.

Ziel der Broschüre

Mit unserer Broschüre möchten wir ein Angebot schaffen, dass Lehrerinnen und Lehrer im Englischunterricht mit den Klett-Lehrwerken Blue Line, Red Line und Orange Line in der Lage sind, eigene Ideen und Fachinhalte mediengestützt umzusetzen. Wir folgen dabei dem Prinzip „Pädagogik vor Technik" – nicht das Medium, sondern der Inhalt soll im Vordergrund stehen.

In der Broschüre stellen wir Ihnen konkrete Unterrichtsbeispiele vor, die mit Hilfe von digitalen Werkzeugen neu gestaltet und umgesetzt werden können und inhaltlich an die einzelnen Units der Schülerbücher angebunden sind.
Die Unterrichtsbeispiele sind dabei zusätzlich mit der KMK-Strategie „Kompetenzen in der digitalen Welt" und dem aktuellen Medienkompetenzrahmen NRW verknüpft und dokumentiert.

Dabei können neue Unterrichtsszenarien entstehen, wie sie vorher noch nicht möglich und denkbar waren. So können durch den Einsatz von digitalen Hilfsmitteln Unterrichts- beziehungsweise Lernprodukte entstehen, die eine weitere Ver- und Bearbeitung jederzeit möglich machen. Die Produkte können zudem geteilt oder kombiniert werden. Sie können auch an andere (außerschulische) Partner verschickt werden, so dass eine Öffnung von Unterricht ohne größere Hürden möglich ist.

Ziel dieser Broschüre ist es, methodisches Handwerkszeug als ein Beitrag zur Unterrichtsentwicklung zu erhalten, indem Schülerinnen und Schüler digitale Medien für ihr Lernen nutzen und ihnen Medienkompetenz vermittelt wird.

Oliver Kasten
Gemeinschaftsschullehrer und Medienberater des Kreises Coesfeld

1. Lernjahr Klasse 5

Unit 1 – A presentation

Orange Line S. 26-27; Blue Line S. 26-27; Red Line S. 26-27

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 3: Produzieren und Präsentieren (NRW: Basiskompetenz 4)

Die Präsentation kann realisiert werden, indem die Schülerinnen und Schüler einen Steckbrief über sich selbst erstellen, z. B.

- mit Hilfe von Keynotes, Windows Word oder Open office (je nach Verfügbarkeit).
- mit der App Book Creator

Checklist

Ich kann mich vorstellen.
Hello/Hi! • My name is .... • I'm .... • I'm from .... • I'm a ... fan. • This is my ....
14

Ich kann über meine Familie sprechen.
This is my family. • This is my .... • I have a .... • I have two/three/ ....
14

Ich kann mich über mein Zimmer unterhalten.
What's in your room? • There are ... in my room. • Are there ... ? • Where's the ...? • It's next to .... • Is your room a mess? • Yes, it's a mess! • No, it's OK.
14

Ich kann eine Bildergeschichte verstehen.
15

Ich kann zwei Personen miteinander bekannt machen.
15

Ich kann einen Film zum Thema „Wohnen in England" verstehen.

26 twenty-six

(TASK) A presentation

Step 1
Collect ideas for a presentation about you.

My family	Me	My home	Pets/bike/...
Dad	ten	five rooms	cat
...	...	no ...	...
...	...	...	...
...	...	...	...

Step 2
Write sentences.
Ask your teacher or a partner to check your sentences. Correct your sentences.

Step 3
Collect pictures and make a collage.
My home
My room
My dog
My bike

Way in · Station 1 · Station 2 · Reading corner · Mediation · Film corner · Checkpoint · Extra activities
1

Step 4
Present yourself, your home and your family.
Use your collage and your sentences.
I'm ....
My name is ....
This is my ....
SPEAKING SKILLS
- Übe zuerst deinen Vortrag mit einer Partnerin oder einem Partner.
- Sprich frei oder verwende deine Notizen von Step 1 oder deinen Text von Step 2.
- Sprich klar und deutlich.
- Schau deine Partnerin oder deinen Partner an.

Step 5
Ask for and give feedback.
Ask your classmates about your presentation.
How was my presentation?
It was very interesting!
I'd like to know more about your pet.
GROUP SKILLS
- Wenn du ein Feedback gibst, sage zuerst immer etwas Positives.
- Hat deine Mitschülerin oder dein Mitschüler klar und deutlich gesprochen?
- Hast du alles verstanden?
- Hat deine Mitschülerin oder dein Mitschüler beim Präsentieren die Klasse angeschaut?

twenty-seven 27

Orange Line Schülerbuch 1 Seite 26 - 27

Methodische Anmerkung

Wie bei einem klassischen Steckbrief auch, sollten Sie mit den Kindern vorher gemeinsam Kriterien eines gelungenen Steckbriefes besprechen. Die einzelnen Schritte zur Erstellung des Steckbriefes sind auf den Seiten 26 und 27 des Schülerbuchs angegeben.

Es gibt mehrere Möglichkeiten mit den fertigen Steckbriefen umzugehen: Sie können ausgedruckt, mündlich präsentiert und anschließend in der Klasse ausgehangen werden oder sie werden digital am Bildschirm präsentiert und auf dem Schulserver im Bereich der Klasse abgespeichert. Hat die Klasse eine Partnerklasse im englischsprachigen Ausland, können die Steckbriefe auch ausgetauscht werden.

Didaktische Anmerkung

Anders als bei einem analogen Steckbrief können die Schülerinnen und Schüler ihre Informationen zusätzlich mit Bildern, Fotos (oder auch mit kleinen Videos) vervollständigen. Sie lernen dabei grundlegende Fähigkeiten des Programms zur Textverarbeitung von Microsoft Word (z. B. auch die Rechtschreibfunktion des Programms) oder der App Book Creator sowie das Speichern von Daten kennen. Außerdem erstellen sie ein einfaches Medienprodukt, indem sie mit Schriftarten und Farben experimentieren.

Sollten die Schülerinnen und Schüler in ihrer Präsentation Dritte (z.B. Familienmitglieder) abgebildet haben, kann dies zum Anlass genommen werden, den Punkt Persönlichkeitsschutz zu thematisieren.

Dieser Steckbrief kann als „offenes Lernprodukt“ jederzeit (nach dem e-Portfolio-Prinzip) weiter bearbeitet werden.

Mögliche weitere Anknüpfungspunkte für die vertiefende und weiterführende Arbeit mit dem Steckbrief bieten sich z. B. an folgenden Stellen an:
- Unit 3: Way in – über meine Freizeit sprechen („my favourite free time activities”)
- Unit 3: Station 1 – ein Tier vorstellen („my favourite animal“)
- Unit 3: Station 2 – über meinen Alltag sprechen
- Unit 4: Station 1 – Geburtstage

Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

3. 1. Entwickeln und Produzieren
3.2. Weiterverarbeiten und integrieren
3.3. Rechtliche Vorgaben beachten
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

1 Bedienen und Anwenden (insbes. 1.1 und 1.3)
4 Produzieren und Präsentieren (insbes. 4.1, 4.2, 4.4)

1. Lernjahr Klasse 5

Unit 4 – Let's plan a party

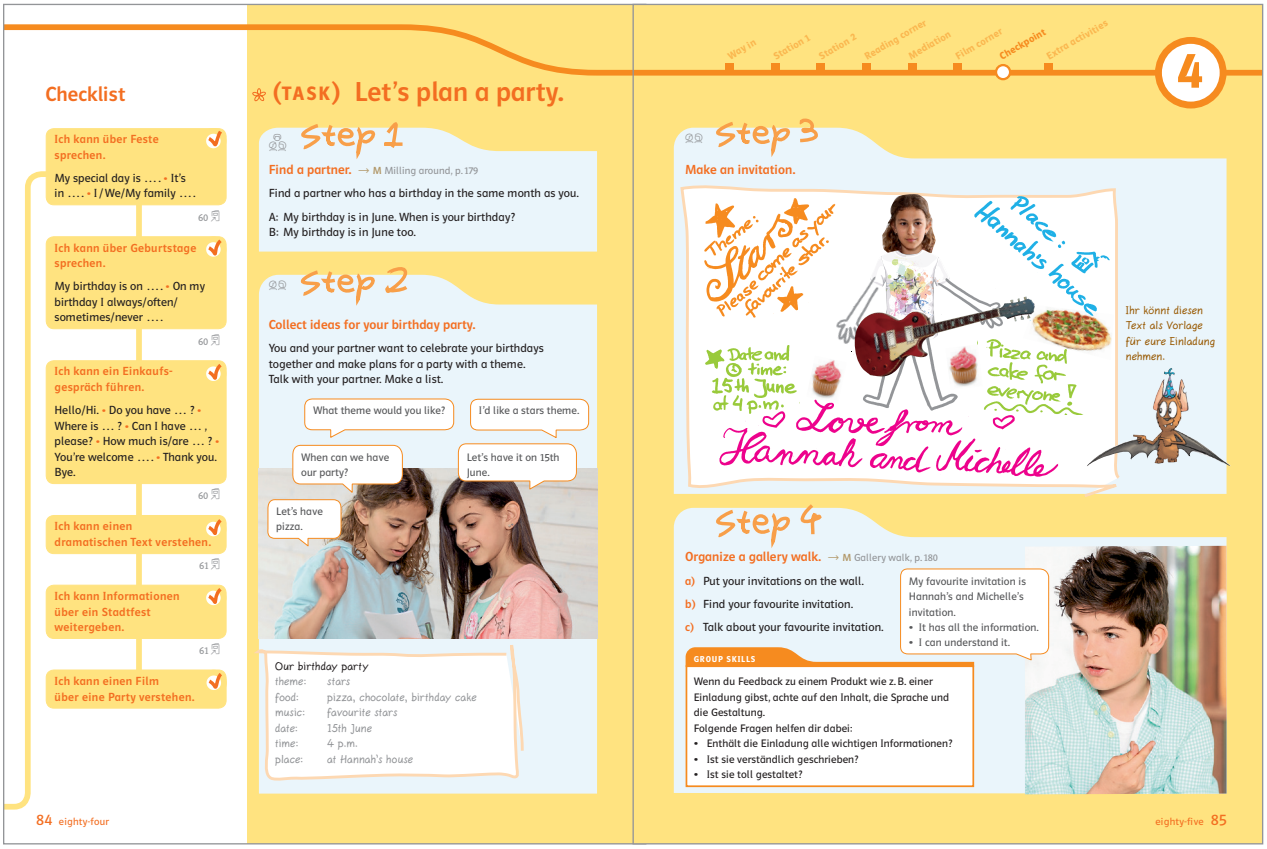
Orange Line S. 84-85; Blue Line S. 84 -85; Red Line S. 84- 85;

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 3: Produzieren und Präsentieren (NRW: Basiskompetenz 4)

Die Schülerinnen und Schüler erstellen digital eine Einladungskarte.

Die Einladungskarte kann realisiert werden, indem die Schülerinnen und Schüler zusammen mit einem Partner/einer Partnerin eine Einladungskarte für eine gemeinsame Geburtstagsfeier, ein Klassenfest oder ein anderes Ereignis digital erstellen, z. B.

- mit der App Canva.
- oder einer entsprechenden Vorlage aus Windows Word oder Pages.



Checklist

Ich kann über Feste sprechen.
My special day is .... • It's in .... • I / We/My family ....
60

Ich kann über Geburtstage sprechen.
My birthday is on .... • On my birthday I always/often/ sometimes/never ....
60

Ich kann ein Einkaufsgespräch führen.
Hello/Hi. • Do you have ... ? • Where is ... ? • Can I have ... , please? • How much is/are ... ? • You're welcome .... • Thank you. Bye.
60

Ich kann einen dramatischen Text verstehen.
61

Ich kann Informationen über ein Stadtfest weitergeben.
61

Ich kann einen Film über eine Party verstehen.

84 eighty-four

(TASK) Let's plan a party.

Step 1
Find a partner. → M Milling around, p. 179
Find a partner who has a birthday in the same month as you.
A: My birthday is in June. When is your birthday?
B: My birthday is in June too.

Step 2
Collect ideas for your birthday party.
You and your partner want to celebrate your birthdays together and make plans for a party with a theme. Talk with your partner. Make a list.
What theme would you like?
I'd like a stars theme.
When can we have our party?
Let's have it on 15th June.
Let's have pizza.

Our birthday party
theme: stars
food: pizza, chocolate, birthday cake
music: favourite stars
date: 15th June
time: 4 p.m.
place: at Hannah's house

Way in · Station 1 · Station 2 · Reading corner · Mediation · Film corner · Checkpoint · Extra activities
4

Step 3
Make an invitation.
Theme: Stars Please come as your favourite star.
Place: Hannah's house
Date and time: 15th June at 4 p.m.
Pizza and cake for everyone!
Love from Hannah and Michelle
Ihr könnt diesen Text als Vorlage für eure Einladung nehmen.

Step 4
Organize a gallery walk. → M Gallery walk, p. 180
a) Put your invitations on the wall.
b) Find your favourite invitation.
c) Talk about your favourite invitation.
My favourite invitation is Hannah's and Michelle's invitation.
• It has all the information.
• I can understand it.

GROUP SKILLS
Wenn du Feedback zu einem Produkt wie z. B. einer Einladung gibst, achte auf den Inhalt, die Sprache und die Gestaltung.
Folgende Fragen helfen dir dabei:
• Enthält die Einladung alle wichtigen Informationen?
• Ist sie verständlich geschrieben?
• Ist sie toll gestaltet?

eighty-five 85

Orange Line Schülerbuch Band 1 S. 84 - 85

Methodische Anmerkung

Bevor die Schülerinnen und Schüler anfangen, eine eigene Einladungskarte zu erstellen, sollten sie sich zunächst mit der Frage auseinander setzen, welche Elemente zu einer persönlichen Einladung gehören (Name, Datum, Ort, Anlass etc.). Gemeinsam mit dem Partner/der Partnerin werden die wesentlichen Stichwörter auf einem Notizzettel festgehalten (SB S. 84). Fehlender Wortschatz (z. B. für Lebensmittel oder das Motto der Feier) kann mit Hilfe eines Onlinewörterbuches gesucht werden.

Eventuell zuvor eine Unterrichtsstunde verwenden, in der der Klasse ein Onlinewörterbuch vorgestellt wird und seine Nutzung eingeübt wird.

Die (Geburtstags-)Einladungen können anschließend mit den Grundfunktionen der App geschrieben und gestaltet werden.

Die erstellten Einladungskarten können anschließend ausgedruckt und in der Klasse aufgehangen werden. Die Einladungen können auch auf dem Schulserver gespeichert werden. Die Aktivität kann zum Anlass genommen werden, das Posten von Einladungen auf Onlineplattformen wie Instagram, Twitter, Facebook und Co. mit den Schülerinnen und Schüler zu besprechen, damit sie die Gefahren und Chancen der Veröffentlichung von privaten oder persönlichen Dingen erkennen und analysieren.

Didaktische Anmerkung

Die App ist einfach zu bedienen und bietet stilvolle und kreative Vorlagen, mit denen die Schülerinnen und Schüler mühelos Karten mit vorgegeben Effekten und eigenem (Foto-)material verbinden können.

Sie lernen auf diese Weise erste Gestaltungsmöglichkeiten aus dem Bereich Medien- und Kommunikationsdesign kennen. Sie lernen die Verbindung aus Farben, Effekten, Bildern und Schriftarten kennen und erleben auf einfache Art die Wirkung von Illustrationen und Grafiken in Verbindung mit Textkörpern und Fotos.

Mögliche weitere Anknüpfungspunkte für die vertiefende und weiterführende Arbeit mit der digitalen Gestaltung von Karten, Flyern, Poster o.Ä.. bieten sich im Buch an. Zum Beispiel in:
- Unit 5: Way in - Ein digitales (Werbe-)plakat zu seiner Stadt entwerfen
- Unit 6: Station 1 – Ein eigenes Modelabel oder -design entwerfen
- Unit 6: Mediation – Informationen auf Plakaten und Schildern selber gestalten

Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

2.1. Interagieren
2.2. Teilen
2.3. Zusammenarbeiten
2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten
2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben
3. 1. Entwickeln und Produzieren
3.2. Weiterverarbeiten und integrieren
3.3. Rechtliche Vorgaben beachten
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren (insbes. 6.1.1 und 6.2.2)

Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

1 Bedienen und anwenden (insbes. 1.1, 1.2, 1.4)
3 Kommunizieren und Kooperieren (insbes. 3.1)

2. Lernjahr Klasse 6

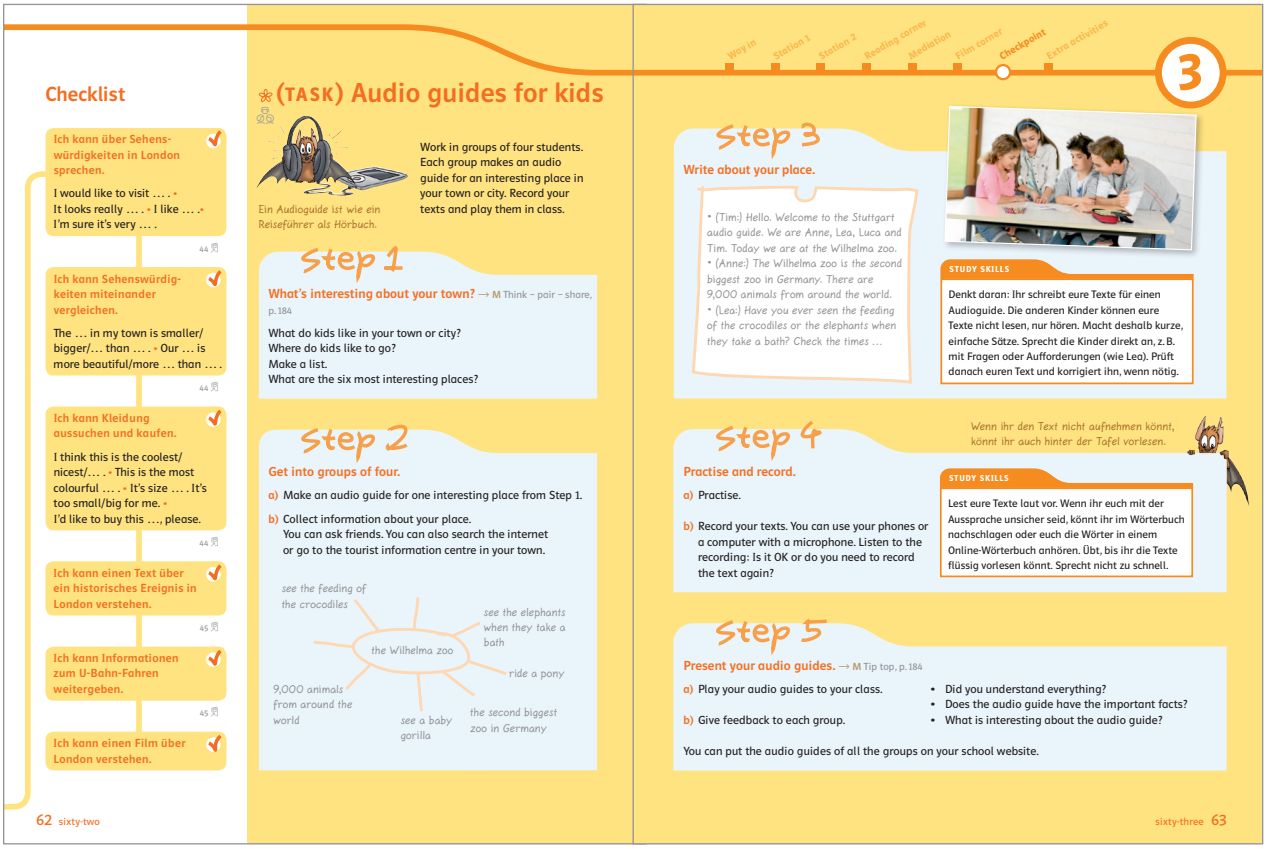
Unit 3 – Audio guide for kids

Orange Line 2 S. 62-63; Blue Line 2 S. 62 -63; Red Line 2 S. 62-63

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren sowie Basiskompetenz 3: Produzieren und Präsentieren (NRW: Basiskompetenz 4)

Die Schülerinnen und Schüler erstellen einen Audio guide für ihre Stadt (Alternativ: einen Audio guide für London).
Die Erstellung eines Audio guides kann realisiert werden, indem die Schülerinnen und Schüler in Partner- oder Gruppenarbeit

- einzelne Sehenswürdigkeiten mit Hilfe einer Audioaufnahme beschreiben.
- die Aufnahmen zu einem gemeinsamen Audio guide zusammenfügen und weiter bearbeiten.



Checklist

Ich kann über Sehenswürdigkeiten in London sprechen.
I would like to visit … . • It looks really … . • I like … . • I'm sure it's very … .
44

Ich kann Sehenswürdigkeiten miteinander vergleichen.
The … in my town is smaller/bigger/… than … . • Our … is more beautiful/more … than … .
44

Ich kann Kleidung aussuchen und kaufen.
I think this is the coolest/nicest/… . • This is the most colourful … . • It's size … . It's too small/big for me. • I'd like to buy this …, please.
44

Ich kann einen Text über ein historisches Ereignis in London verstehen.
45

Ich kann Informationen zum U-Bahn-Fahren weitergeben.
45

Ich kann einen Film über London verstehen.

62 sixty-two

(TASK) Audio guides for kids

Ein Audioguide ist wie ein Reiseführer als Hörbuch.

Work in groups of four students. Each group makes an audio guide for an interesting place in your town or city. Record your texts and play them in class.

Step 1
What's interesting about your town? → M Think – pair – share, p. 184
What do kids like in your town or city?
Where do kids like to go?
Make a list.
What are the six most interesting places?

Step 2
Get into groups of four.
a) Make an audio guide for one interesting place from Step 1.
b) Collect information about your place. You can ask friends. You can also search the internet or go to the tourist information centre in your town.

the Wilhelma zoo: see the feeding of the crocodiles; see the elephants when they take a bath; ride a pony; the second biggest zoo in Germany; see a baby gorilla; 9,000 animals from around the world

Way in · Station 1 · Station 2 · Reading corner · Mediation · Film corner · Checkpoint · Extra activities

3

Step 3
Write about your place.
• (Tim:) Hello. Welcome to the Stuttgart audio guide. We are Anne, Lea, Luca and Tim. Today we are at the Wilhelma zoo.
• (Anne:) The Wilhelma zoo is the second biggest zoo in Germany. There are 9,000 animals from around the world.
• (Lea:) Have you ever seen the feeding of the crocodiles or the elephants when they take a bath? Check the times …

STUDY SKILLS
Denkt daran: Ihr schreibt eure Texte für einen Audioguide. Die anderen Kinder können eure Texte nicht lesen, nur hören. Macht deshalb kurze, einfache Sätze. Sprecht die Kinder direkt an, z. B. mit Fragen oder Aufforderungen (wie Lea). Prüft danach euren Text und korrigiert ihn, wenn nötig.

Step 4
Wenn ihr den Text nicht aufnehmen könnt, könnt ihr auch hinter der Tafel vorlesen.
Practise and record.
a) Practise.
b) Record your texts. You can use your phones or a computer with a microphone. Listen to the recording: Is it OK or do you need to record the text again?

STUDY SKILLS
Lest eure Texte laut vor. Wenn ihr euch mit der Aussprache unsicher seid, könnt ihr im Wörterbuch nachschlagen oder euch die Wörter in einem Online-Wörterbuch anhören. Übt, bis ihr die Texte flüssig vorlesen könnt. Sprecht nicht zu schnell.

Step 5
Present your audio guides. → M Tip top, p. 184
a) Play your audio guides to your class.
b) Give feedback to each group.
• Did you understand everything?
• Does the audio guide have the important facts?
• What is interesting about the audio guide?
You can put the audio guides of all the groups on your school website.

sixty-three 63

Orange Line Schülerbuch 2 Seite 62 - 63

Methodische Anmerkung

Die Gruppe einigt sich über den Adressaten (englische Partnerklasse, englische Kinder, die die Stadt besichtigen usw.) und wählen dementsprechend die Sehenswürdigkeiten aus, die vorgestellt werden sollen. Die Gruppe einigt sich über die Arbeitsverteilung (z. B. Wer sucht Informationen zu welcher Sehenswürdigkeit?). Es werden Wege besprochen, um diese Informationen zu beschaffen (Tourist Information, Internet, Suchmaschinen). Suchergebnisse werden dokumentiert und abgelegt. Die Schülerinnen und Schüler fassen ihre Informationen schriftlich zu einem (englischen) Text zusammen

(max. Länge angeben!), der dann als Vorlage für die Erstellung des Audio guide dient. Eventuell vorab die Nutzung des Dictionary im Schülerbuch oder die Nutzung eines Online Wörterbuches einüben. Die erstellten Texte werden vorab besprochen und korrigiert.

Die eigentliche Aufnahme des Audio guide kann mit Hilfe einer einfachen Sprachmemo auf dem Smartphone oder dem Tablet realisiert werden. Die Aufnahmen werden angehört, verbessert und im Anschluss den anderen Gruppen vorgespielt.

Didaktische Anmerkung

Durch die Bearbeitung der Audio guides trainieren die Lernenden ihre Aussprache aber auch das gezielte Hören und Verstehen in der Zielsprache.

Bei der Transformation des Lernproduktes vom Text in eine Audioaufnahme sprechen die Lernenden die Informationen wiederholend ein. Durch das Repetieren des Textes bis zu einer gelungenen finalen Aufnahme werden die Informationen nachhaltig verinnerlicht. Diese Übung sorgt dafür, dass der zu erlernende Stoff intensiv umgewälzt wird.

Zudem ist der eigentliche Anspruch der Schülerinnen und Schüler an ihr eigenes Lernprodukt hoch. Es ist für sie von großer Bedeutung, dass die selbsterarbeiteten Informationen auch sachlich korrekt und schülergerecht an die Hörer in der eigenen Klasse weiter gegeben werden. Durch dieses Unterrichtssetting versetzt sich der Lernende in die Perspektive des Lehrenden und überprüft sein dargestelltes Wissen genau. Die technischen Hürden bei der Umsetzung dieser Unterrichtsidee sind sehr niedrig.

Die Möglichkeit, einen Text zu diktieren und Sprache aufzunehmen, ist heute auf jedem mobilen Endgerät vorhanden. Oft sind diese Werkzeuge als Basisfunktionen auf den mobilen Geräten vorab installiert und von den Schülerinnen und Schülern leicht zu bedienen.

Für größere Audioprojekte wie Blogs oder Hörbücher bietet sich die Online-Plattform Audacity an. Diese kostenfreie Software ermöglicht das Mischen und Bearbeiten von Audiodateien auf beliebig vielen Spuren.

Mögliche weitere Anknüpfungspunkte für die vertiefende und weiterführende Arbeit mit dem Audio guide bieten sich im Buch an. Zum Beispiel in:
- Unit 6: Goodbye Greenwich – Holidays in Cornwall

Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

1.1 Suchen und Filtern
2.1. Interagieren
2.3. Zusammenarbeiten (insbes. 2.3.2)
3. 1. Entwickeln und Produzieren (insbes. 3.1.1)
3.2. Weiterverarbeiten und integrieren (insbes. 3.2.1, 3.2.1)
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen (insbes. 5.2.1)
6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren (insbes. 6.1.1)

Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

1 Bedienen und anwenden (insbes. 1.1, 1.2)
2 Informieren und recherchieren (insbes. 2.1, 2.2)
4 Produzieren und Präsentieren (insbes. 4.1)

2. Lernjahr Klasse 6

Unit 6 – An internet project

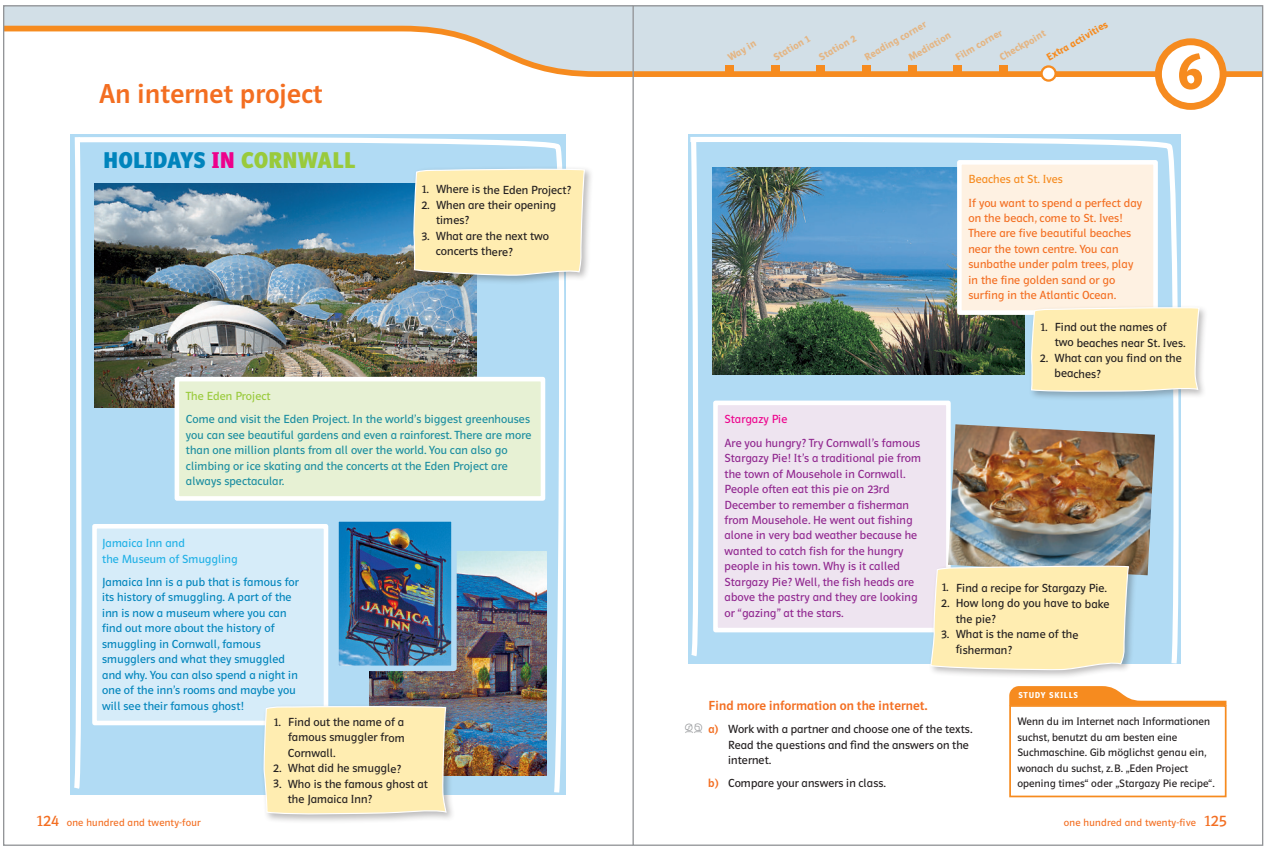
Orange Line S. 124 - 125

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 1: Suchen, Verarbeiten und aufbewahren (NRW: Basiskompetenz 2)

Die Schülerinnen und Schüler recherchieren gezielte Informationen zu Cornwall.

Die gesuchten Informationen können gefunden werden, indem die Schülerinnen und Schüler in Einzel- oder Partnerarbeit

- die gängigen Suchmaschinen verwenden und
- dabei entsprechende Stichworte eingeben.



An internet project

HOLIDAYS IN CORNWALL

1. Where is the Eden Project?
2. When are their opening times?
3. What are the next two concerts there?

The Eden Project

Come and visit the Eden Project. In the world's biggest greenhouses you can see beautiful gardens and even a rainforest. There are more than one million plants from all over the world. You can also go climbing or ice skating and the concerts at the Eden Project are always spectacular.

Jamaica Inn and the Museum of Smuggling

Jamaica Inn is a pub that is famous for its history of smuggling. A part of the inn is now a museum where you can find out more about the history of smuggling in Cornwall, famous smugglers and what they smuggled and why. You can also spend a night in one of the inn's rooms and maybe you will see their famous ghost!

1. Find out the name of a famous smuggler from Cornwall.
2. What did he smuggle?
3. Who is the famous ghost at the Jamaica Inn?

124 one hundred and twenty-four

Way in · Station 1 · Station 2 · Reading corner · Mediation · Film corner · Checkpoint · Extra activities

6

Beaches at St. Ives

If you want to spend a perfect day on the beach, come to St. Ives! There are five beautiful beaches near the town centre. You can sunbathe under palm trees, play in the fine golden sand or go surfing in the Atlantic Ocean.

1. Find out the names of two beaches near St. Ives.
2. What can you find on the beaches?

Stargazy Pie

Are you hungry? Try Cornwall's famous Stargazy Pie! It's a traditional pie from the town of Mousehole in Cornwall. People often eat this pie on 23rd December to remember a fisherman from Mousehole. He went out fishing alone in very bad weather because he wanted to catch fish for the hungry people in his town. Why is it called Stargazy Pie? Well, the fish heads are above the pastry and they are looking or "gazing" at the stars.

1. Find a recipe for Stargazy Pie.
2. How long do you have to bake the pie?
3. What is the name of the fisherman?

Find more information on the internet.

a) Work with a partner and choose one of the texts. Read the questions and find the answers on the internet.

b) Compare your answers in class.

STUDY SKILLS

Wenn du im Internet nach Informationen suchst, benutzt du am besten eine Suchmaschine. Gib möglichst genau ein, wonach du suchst, z. B. „Eden Project opening times" oder „Stargazy Pie recipe".

one hundred and twenty-five 125

Orange Line Schülerbuch 2 Seite 124 - 125

Die Rechercheaufgabe befindet sich zwar nicht in den Bänden Red Line und Blue Line. Sie kann aber dennoch genauso oder mit anderen Fragestellungen durchgeführt werden.

Methodische Anmerkung

Angeboten werden vier Orte/Themenbereiche, zu denen die Schülerinnen und Schüler bestimmte Informationen finden sollen. Die im Lehrwerk angegebenen Fragen helfen bei der gezielten Suche. Sollte die Klasse noch keine gezielte Internetrecherche durchführt haben, bieten sich die folgenden Schritte an:

- die Schüler beschreiben, wie sie im Alltag bei der Informationssuche vorgehen und nennen die ihnen geläufigen Suchmaschinen. Weitere Suchmaschinen können von der Lehrkraft eingegeben werden.
- Eine der vier Recherchen kann im Plenum durchgeführt werden: die Schülerinnen und Schüler überlegen anhand der Aufgabenstellung, welche Stichwörter eingegeben werden können und testen diese aus. Es sollten mehrere Suchmaschinen ausprobiert werden und die Ergebnisse verglichen werden.
- Die Schülerinnen und Schüler besprechen, welche Treffer sie sich anschauen und warum (Aufmerksamkeit auf die angegebene Adresszeile der Treffer lenken). Sie öffnen diese und vergleichen die Informationen.
- Die Ergebnisse (Antworten auf die gestellten Fragen) werden gesichert. In Einzel- oder Partnerarbeit wählen die Schülerinnen und Schüler eine der drei verbleibenden Aufgaben. Sie präsentieren ihre Ergebnisse und geben an, wie sie dabei vorgegangen sind.

Didaktische Anmerkung

Die richtigen Stichworte zu finden, um bei einer Internetrecherche zu guten Ergebnissen zu gelangen, ist für Schülerinnen und Schüler nicht einfach. Eine weitere Schwierigkeit besteht auch darin, aus der Vielzahl der vorgeschlagenen Treffern, nicht gleich bei dem ersten Treffer zu verharren, sondern mehrere auszuwählen, sich diese anzuschauen und zu bewerten.
Die Recherche bietet auch Anlass, mehrere Suchmaschinen zu vergleichen und die Problematik von Suchalgorithmen anzusprechen. Die Schülerinnen und Schüler lernen, eine Trefferseite zu überfliegen, die dort angegebenen Webadressen aufmerksam zu betrachten und anhand der Adressen und Kurztexte einzuschätzen, ob die gesuchten Informationen dort gefunden werden könnten.
Da die auf Englisch eingegeben Stichworte die Schülerinnen und Schüler auf englische Seiten lenken wird, trainieren sie auch Strategien des Leseverstehens (skimming und scanning).

Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

1.1. Suchen und Filtern (insbes. 1.1.1 und 1.1.2)
1.2. Auswerten und Bewerten
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problem lösen nutzen

Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

2 Informieren und recherchieren
5 Analysieren und reflektieren (insbes. 5.2)
6 Problemlösen und modellieren (insbes. 6.1 und 6.2)

3. Lernjahr Klasse 7

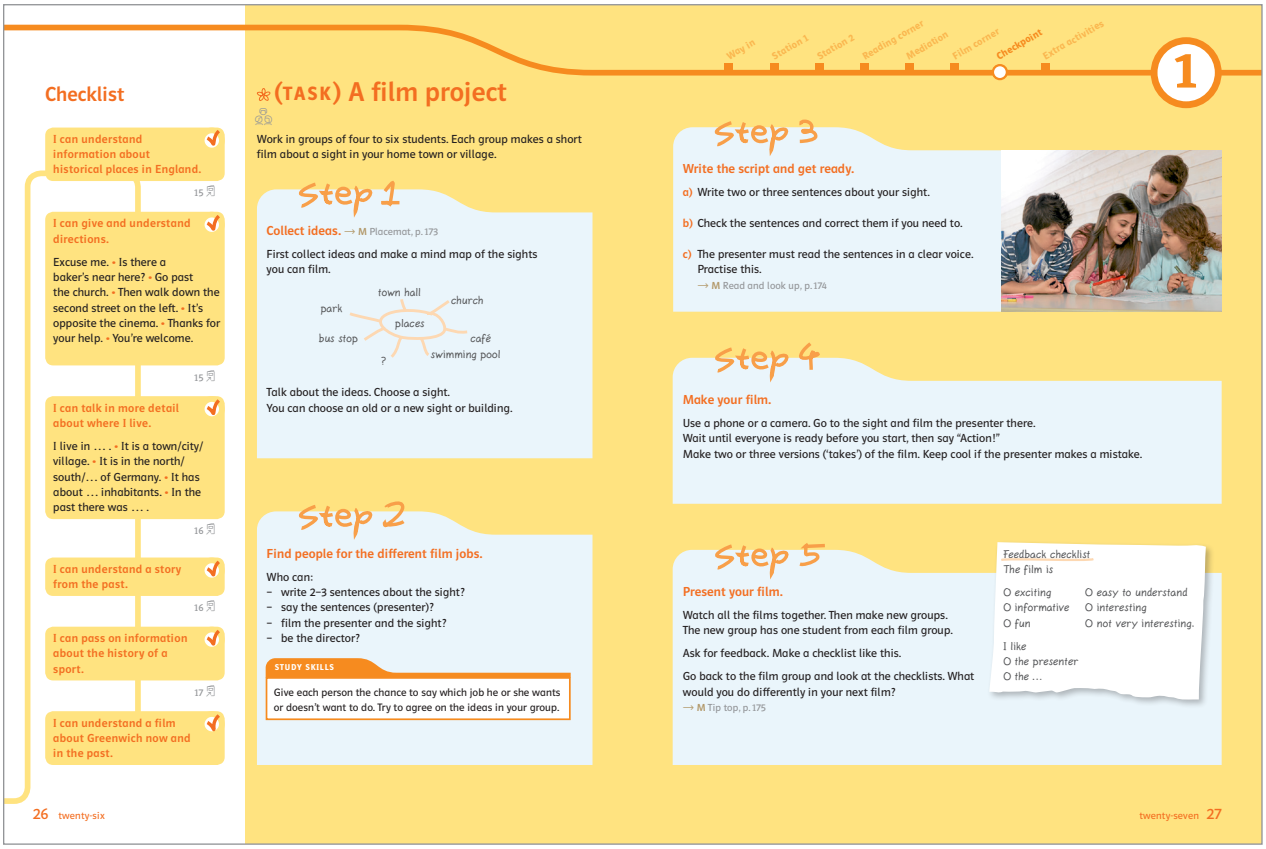
Unit 1 – A film project

Orange Line S. 26-27; Orange Line Grundkurs S. 26-27; Red Line S. 26-27; Blue Line S. 26-27

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 3: Produzieren und Präsentieren sowie der Basiskompetenz 6: Analysieren und Reflektieren (NRW: Basiskompetenz 4 und 5)

Die Schülerinnen und Schüler erstellen einen Werbefilm über ihre Gegend.
Das Produzieren eines Filmes kann in Partner- oder Gruppenarbeit realisiert werden, indem die Schülerinnen und Schüler

- die bordeigene Kamera mobiler Endgeräte wie Tablets oder Smartphone nutzen.
- bei aufwendigeren Produkten mit Hilfe der App iMovie, Adobe Spark Video oder VideoViva arbeiten.



Checklist

I can understand information about historical places in England. 15

I can give and understand directions.
Excuse me. • Is there a baker's near here? • Go past the church. • Then walk down the second street on the left. • It's opposite the cinema. • Thanks for your help. • You're welcome. 15

I can talk in more detail about where I live.
I live in … . • It is a town/city/village. • It is in the north/south/… of Germany. • It has about … inhabitants. • In the past there was … . 16

I can understand a story from the past. 16

I can pass on information about the history of a sport. 17

I can understand a film about Greenwich now and in the past.

26 twenty-six

Stay in · Station 1 · Station 2 · Reading corner · Mediation · Film corner · Checkpoint · Extra activities · 1

(TASK) A film project

Work in groups of four to six students. Each group makes a short film about a sight in your home town or village.

Step 1
Collect ideas. → M Placemat, p. 173
First collect ideas and make a mind map of the sights you can film.
town hall, church, park, places, bus stop, café, swimming pool, ?
Talk about the ideas. Choose a sight.
You can choose an old or a new sight or building.

Step 2
Find people for the different film jobs.
Who can:
– write 2–3 sentences about the sight?
– say the sentences (presenter)?
– film the presenter and the sight?
– be the director?
STUDY SKILLS
Give each person the chance to say which job he or she wants or doesn't want to do. Try to agree on the ideas in your group.

Step 3
Write the script and get ready.
a) Write two or three sentences about your sight.
b) Check the sentences and correct them if you need to.
c) The presenter must read the sentences in a clear voice. Practise this.
→ M Read and look up, p. 174

Step 4
Make your film.
Use a phone or a camera. Go to the sight and film the presenter there.
Wait until everyone is ready before you start, then say "Action!"
Make two or three versions ('takes') of the film. Keep cool if the presenter makes a mistake.

Step 5
Present your film.
Watch all the films together. Then make new groups.
The new group has one student from each film group.
Ask for feedback. Make a checklist like this.
Go back to the film group and look at the checklists. What would you do differently in your next film?
→ M Tip top, p. 175

Feedback checklist
The film is
O exciting O easy to understand
O informative O interesting
O fun O not very interesting.
I like
O the presenter
O the …

twenty-seven 27

Orange Line Schülerbuch 3 Seite 26 - 27

Methodische Anmerkung

Dieser Baustein bietet den direkten Einstieg in die digitale Filmarbeit mit Hilfe von Werbevideos. Bevor die Schülerinnen und Schüler mit der Erstellung von eigenem Filmmaterial beginnen, sollten folgende Schritte beachten werden:

Um die Schülerinnen und Schüler für die Struktur und Idee eines Werbefilmes zu sensibilisieren und auf das anschließende praktische Vorgehen vorzubereiten, ist es sinnvoll einen Werbe- oder Imagefilm

des Landes anzuschauen. Unter Eingabe von Manchester + Tourism oder Tourist Office sind z. B. unterschiedliche auch leicht zugängliche Videos verfügbar. Besonderheiten eines solchen Medienproduktes und Kriterien für einen gelungen Werbefilm können anschließend im Plenum gesammelt werden.

Die Gruppe einigt sich auf den Adressaten (englische Partnerklasse, Videoaustausch im Rahmen eines eTwinning-Projektes usw.) und die Arbeitsverteilung. Die einzelnen Schritte bei der Erstellung des eigenen Films sind auf den S. 26-27 des Schülerbuches angegeben. Fehlende Informationen können im Internet recherchiert werden, müssen aber für den Film auf Englisch formuliert werden (angewandte Sprachmittlung). Eventuell müssen die Schülerinnen und Schüler fehlenden Wortschatz in einem (Online-) Wörterbuch nachschlagen. Sind alle Informationen verfügbar, sollten die Schülerinnen und Schüler diese mit Hilfe eines sogenannten Storyboards strukturieren. Ein Storyboard hilft den Lernenden dabei, einen roten Faden für den Werbefilm zu entwickeln.

Bei der eigentlichen Aufnahme des Filmes reicht häufig die Bordkamera von Tablet oder Smartphone. Erläuterungen können auf Englisch eingesprochen werden. Bei aufwendigeren Projekten bieten sich die o. g. Apps an.

Didaktische Anmerkung

Das bewegte Bild gilt als Leitmedium der Jugendlichen des 21. Jahrhunderts. Videos sind vor allem über das partizipative Videoportal YouTube zu einem milliardenfach genutzten Format geworden. Schülerinnen und Schüler bedienen sich regelmäßig an dieser thematisch vielseitigen Plattform, häufig auch für Unterrichtszwecke.

In dieser Einheit sollen die Schülerinnen und Schüler für den Einfluss von Werbung sensibilisiert und zur kritischen Reflexion angeregt werden. Anschließend können sie ihr Wissen, ihre Fantasie und ihre Kreativität aktiv einsetzen, indem sie ein eigenes Werbevideo erstellen.

Durch die Rezeption und Analyse der erstellen Werbeclips setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit dem im Video erklärten Inhalt auseinander. Prinzipiell lassen sich die Videos mit vergleichsweise geringem Aufwand produzieren und selbst rezipieren.

Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

1.1 Suchen und Filtern
2.1 Interagieren
3.1 Entwickeln und Produzieren (insbes. 3.1.1)
3.2 Weiterverarbeiten und integrieren
5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
6.1 Medien analysieren und bewerten
6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

1 Bedienen und anwenden (insbes. 1.1, 1.2)
2 Informieren und recherchieren (insbes. 2,1, 2.2, 2.3)
4 Produzieren und Präsentieren (insbes. 4.1)
5 Analysieren und reflektieren (insbes. 5.1, 5.2)

3. Lernjahr Klasse 7

Unit 5 – A quiz

Orange Line S. 108-109; Orange Line Grundkurs S. 108-109; Red Line S: 108-109; Blue Line S. 108-109

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren (NRW: Basiskompetenz 2)

Die Schülerinnen und Schüler erstellen ein landeskundliches Quiz über die Britischen Inseln.
Die Schülerinnen und Schüler lernen im spielerischen Wettbewerb, indem sie selbständig ein Online-Quiz erstellen und dieses in der Klasse durchführen. Dazu verwenden sie das Onlineangebot kahoot.it

Checklist

I can understand information about Ireland. ✓ 105

I can talk to people in a host family. ✓
I didn't pack any … . • You can put your … here. • We usually eat at half past six. 105

I can plan a journey by public transport. ✓
You can take the number 9 bus to … . • You must change at … . • The journey takes … minutes. • The tickets cost … . 106

I can understand a story about moving to another country. ✓ 106

I can pass on information about an actor. ✓ 107

I can understand a film about learning to play an instrument. ✓

108 one hundred and eight

Way in | Station 1 | Station 2 | Reading corner | Mediation | Film corner | Checkpoint | Extra activities

5

(TASK) A quiz

Work in groups and write questions for a quiz about the five countries of the British Isles. Each group writes eight questions for one country. The groups are the teams when you do the quiz.

Step 1

Collect ideas and decide on your questions.

a) Collect ideas for questions about your country.

England | Northern Ireland | Wales | Scotland | The Republic of Ireland

Here are some ideas for questions (you can ask about things that were in the units in this book):
- food?
- sport?
- town?
- famous person?
- flag?
- transport?
- …

CULTURE

This is the flag that is usually connected with Northern Ireland. It is called the St Patrick's Cross. (Officially, Northern Ireland doesn't have its own flag.) It uses the Union Flag.

b) Make a long list with everyone's ideas. Then look at all the ideas together and agree on a short list.
→ M Placemat, p. 173

STUDY SKILLS

Listen to all the ideas carefully and give everyone the chance to say something. Agree on the ideas you want to use for the questions.

Step 2

Write your questions and check the answers.

a) Each student writes a card with one question and the answer on the back.

b) Another student checks the English. A third student checks that the answer is correct.

c) Each student in the team has to read one or more questions. Decide on the order of the questions and practise before you do the quiz.

Step 3

Get ready for the quiz.

1. When can you do the quiz?
2. Who can be the umpire and start/finish the quiz?
3. Which team reads its questions first?

Each team can make a flag. You can also bring a mascot! Good luck!

Step 4

Do the quiz.

Each team reads its questions. The other teams write the answers.

SPEAKING SKILLS

Read the question in a loud and clear voice. Look at the other teams when you read. If you don't understand a question, ask politely. (If you know the answer, keep quiet!)

Can you say that again please?
Sorry, I didn't understand that!
Can you speak louder, please?

One student from each team checks the answers at the end and gives the results to the umpire. The umpire says who the winner is.

Step 5

Talk about the quiz. → M Round robin, p. 174

Did you enjoy the quiz? What was good/not so good about it?

one hundred and nine 109

Orange Line Schülerbuch 3 Seite 108 - 109

Methodische Anmerkung

Bevor die Schülerinnen und Schüler ihr Quiz über die Webseite create.kahoot.it erstellen, sollte ein Beispielquiz exemplarisch durchgeführt werden. Über create.kahoot.it findet man eine Vielzahl von Vorlagen, die für die Quizerstellung genutzt werden können.

Nach der Teilnahme an einem Beispielquiz und einer gemeinsamen Sichtung der Vorlagen, werden Paare oder Kleingruppen gebildet, die zu den landeskundlichen Inhalten der Unit ein Quiz erstellen (Anzahl der Quizfragen vorgeben). Jede Gruppe formuliert entsprechende Fragen zu den in Unit 1 bis 5 vorgestellten Orten (eventuell arbeitsteilig verfahren). Informationen können dem Schülerbuch oder auch durch gezielte Rechercheaufgaben dem Internet entnommen werden. Die Fragen und die Zeitfenster zur Beantwortung der Fragen werden in die Onlinevorlage von create.kahoot.it notiert. Hier

bietet sich auch die Möglichkeit, Fragen des Datenschutzes und der Öffentlichkeit im Netz anzusprechen, da Kahoot unterschiedliche Grade der Sichtbarmachung des Quiz ermöglicht.

Anschließend wird das von jeder Kleingruppe erstellte Quiz in der Klasse durchgespielt. Dies macht den Schülerinnen und Schülern in der Regel großen Spaß, da man nach jeder Fragerunde ein direktes Feedback über die Anzahl der richtigen und falschen Antworten erhält.

Einmal erstellte und durchgeführte Quiz werden automatisch gespeichert und können jederzeit wiederholt werden. Zudem bietet das Werkzeug die Möglichkeit, die erstellten Quizze weiter zu bearbeiten und mit zusätzlichen Inhalten zu füllen.

Didaktische Anmerkung

Ein Vorteil der App ist das direkte Feedback an die Lernenden, während sie spielen. Sie bekommen ihren aktuellen Leistungsstand unmittelbar gespiegelt und können diesen in den Kontext der Klasse einordnen. Dasselbe gilt für die Lehrkraft – zudem hat diese die Möglichkeit die Ergebnisse zu speichern.

Die Erstellung eines Quiz durch die Lerner hat die folgenden Vorteile: Zu jeder Frage gehören vier Antworten, welche die Schülerinnen und Schüler erfahrungsgemäß so gestalten, dass sie nicht sofort als richtige Antwort von den Mitschülerinnen und Mitschülern erkennbar ist. Neben der korrekten Lösung wird dabei immer versucht, weitere scheinbar richtige Antworten vorzuschlagen, die der eigentlichen Lösung sehr ähnlich sind. Die intensive Beschäftigung mit den Inhalten sorgt dafür, dass diese besonders gut haften bleiben.

Insgesamt ist kahoot.it ein niedrigschwelliges und einfach zu bedienendes Angebot, das eine geringe Vorbereitungszeit benötigt und den Spieltrieb der Lernenden trifft. Die Schülerinnen und Schüler sind mit großem Eifer und hochkonzentriert bei der Sache (egal zu welcher Tageszeit). Benutzen sollte man die App allerdings nicht, wenn nebenan Abitur-Klausuren geschrieben werden.

Mögliche weitere Anknüpfungspunkte für die vertiefende und weiterführende Arbeit mit dem Angebot des Onlinequiz bieten sich im Prinzip auch vor Unit 5 an. So können die Schülerinnen und Schüler schon ab Unit 1 Fragen formulieren und das Quiz im Laufe des Schuljahres anreichern. Das Quiz kann auch zur Wiederholung von Wortschatz, Grammatik und Redemitteln genutzt werden.

Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

1.1 Suchen und Filtern
1.3 Speichern und Abrufen
3.1 Entwickeln und Produzieren
3.2 Weiterverarbeiten und integrieren
4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen
5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen (insbes. 5.2.1)
6.1 Medien analysieren und bewerten
6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

1 Bedienen und anwenden
2 Informieren und recherchieren (insbes. 2.1, 2.2)
5 Analysieren und reflektieren (insbes. 5.1, 5.3)

4. Lernjahr Klasse 8

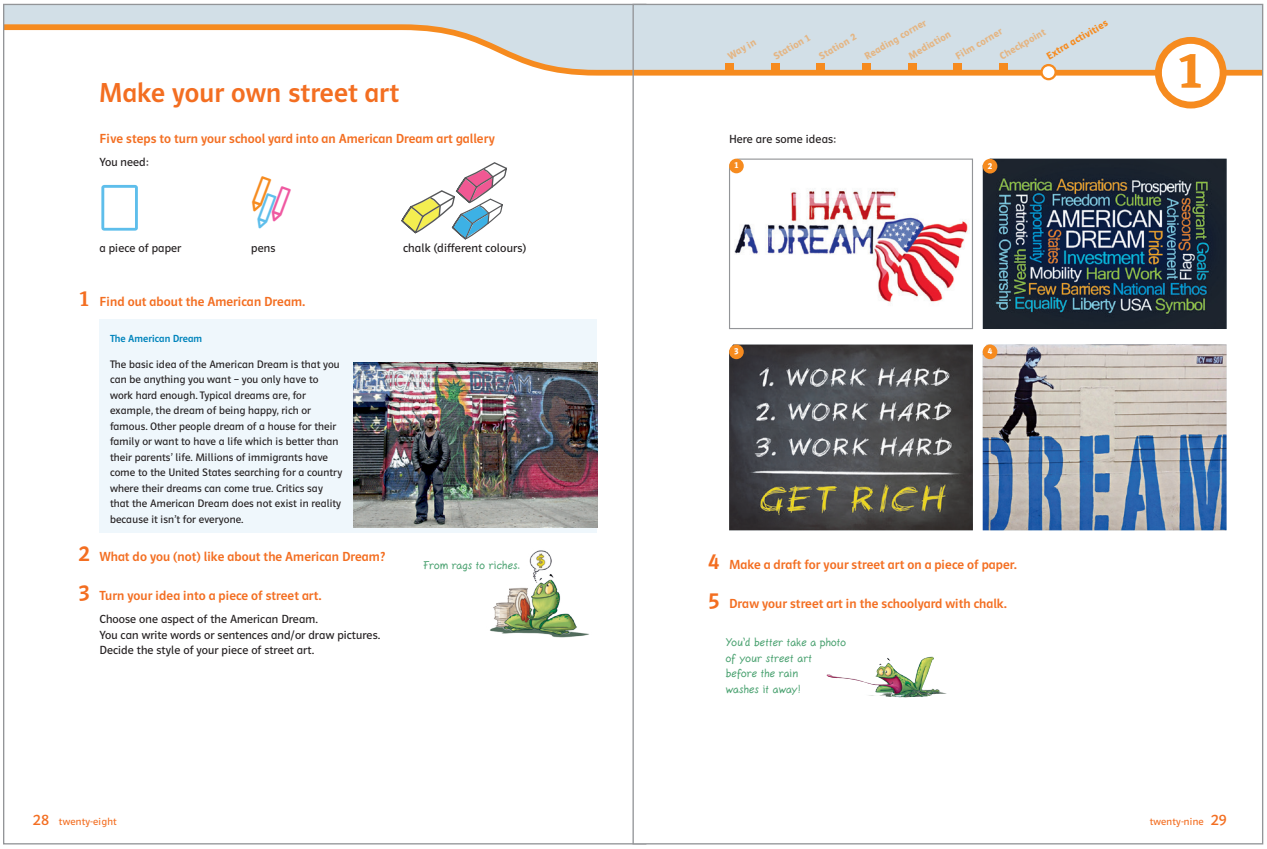
Unit 1 – Make your own street art

Orange Line S. 28-29; Orange Line Grundkurs, S. 28-29

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 3: Produzieren und Präsentieren und der Basiskompetenz 5: Problemlösen und Handeln (NRW: Basiskompetenz 4 und 6)

Die Schülerinnen und Schüler erstellen eine thematisch gebundene Wortwolke zum Thema American Dream (Variante für Red Line und Blue Line: eine Wortwolke zum Thema New York am Ende von Unit 1).

Das Erstellen der Wortwolke kann realisiert werden, indem die Schülerinnen und Schüler
- z. B. das webbasierte Angebot von wortwolke.de nutzen.



Make your own street art

Five steps to turn your school yard into an American Dream art gallery

You need:

a piece of paper — pens — chalk (different colours)

1 Find out about the American Dream.

The American Dream

The basic idea of the American Dream is that you can be anything you want – you only have to work hard enough. Typical dreams are, for example, the dream of being happy, rich or famous. Other people dream of a house for their family or want to have a life which is better than their parents' life. Millions of immigrants have come to the United States searching for a country where their dreams can come true. Critics say that the American Dream does not exist in reality because it isn't for everyone.

2 What do you (not) like about the American Dream?

3 Turn your idea into a piece of street art.

Choose one aspect of the American Dream.
You can write words or sentences and/or draw pictures.
Decide the style of your piece of street art.

From rags to riches.

28 twenty-eight

Way in | Station 1 | Station 2 | Reading corner | Mediation | Film corner | Checkpoint | Extra activities

1

Here are some ideas:

4 Make a draft for your street art on a piece of paper.

5 Draw your street art in the schoolyard with chalk.

You'd better take a photo of your street art before the rain washes it away!

twenty-nine 29

Orange Line Schülerbuch 4 Seite 28 - 29

Methodische Anmerkung

Die Schülerinnen und Schüler lesen den Ausgangstext auf S. 28 und notieren wichtige Stichwörter und individuelle Assoziationen. Die fertigen Wortwolken werden ausgedruckt oder auf dem Schulserver gespeichert. Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Wortwolke und erläutern sie (z. B. Welche Worte/Farben waren wichtig? Warum?)

Werden die Wortwolken digital gespeichert, können die Schülerinnen und Schüler auch ihre Erläuterungen einsprechen. Die fertigen Produkte werden von der Klasse kommentiert und/oder mit entsprechenden „Sternchen“ versehen. Dies bietet einen Anlass, Bewertungen/Likes z. B. in sozialen Netzwerken zu thematisieren.

Didaktische Anmerkung

Wortwolken lassen sich besonders gut im (fremd-)sprachlichen Unterricht einsetzen, denn sie ermöglichen eine kreative Auseinandersetzung und Erarbeitung von Unterrichtsinhalten. Im vorgestellten Beispiel können sich die Schülerinnen und Schüler mit Farben und Formen auseinandersetzen und eine Form kreativer Gestaltungskunst kennenlernen.

Wortwolken können aber auch für die Vokabelarbeit genutzt werden, z. B. indem die Schülerinnen und Schüler im laufenden Unterricht Vokabeln sammeln, die sie nicht verstanden haben und zu einer gemeinsamen Wortwolke zusammenführen.

Wortwolken eignen sich auch für die vertiefende Lektions- oder Lektürearbeit. So können die Lernenden mit Hilfe einer selbsterstellten Wortwolke z. B. einen Überblick über die wichtigsten Personen und Orte erstellen.

Stellt die Lehrkraft eine Wortwolke zu einem Thema zur Verfügung, können die Schülerinnen und Schüler die wichtigsten Figuren und Themen markieren (z. B. die Protagonist/innen rot, die Themen blau, die Orte grün).

Überall dort, wo es darum geht, Assoziationen, Ideensammlungen, Wortfelder oder Zusammenfassungen zu visualisieren, kann die Wortwolke eine einfache und schnelle Unterstützung sein und damit eine ansprechende Alternative zur klassischen MindMap darstellen.

Mit Hilfe des Angebotes lassen sich auch Kompetenzen aus dem Kompetenzbereich Programmieren und Modellieren vermitteln. So können die Schülerinnen und Schüler einfache Befehle in Form von vorgegebenen Codes einpflegen und in die vorgesehene Wortliste einfügen. Auf diese Weise werden ähnlich wie bei einer Programmiersprache Inhalte wie Farbe und Größe des eingebundenen Wortes bestimmt. Fügen die Schülerinnen und Schüler z. B. den Code 20 test #ff0000 in die Wortliste ein, wird das Wort mit der Schriftgröße 20 und der Farbe rot dargestellt. Wird der Code nicht richtig formuliert, ist eine Darstellung nicht möglich und das System gibt eine Fehlermeldung.

Mögliche Anknüpfungspunkte ergeben sich entsprechen der o. a. Möglichkeit zur Nutzung des Werkzeuges „Wortwolke“ jederzeit und überall im Schülerbuch.

Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

3.1 Entwickeln und Produzieren (insbes. 3.1.1)
3.2 Weiterverarbeiten und integrieren
5. 5 Algorithmen erkennen und formulieren (insbes. 5.5.1, 5.5.2)
6.1 Medien analysieren und bewerten
6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

4 Produzieren und Präsentieren (insbes. 4.1, 4.2)
5 Analysieren und reflektieren (insbes. 5.2)
6 Problemlösen und modellieren (insbes. 6.1, 6.2)

4. Lernjahr Klasse 8

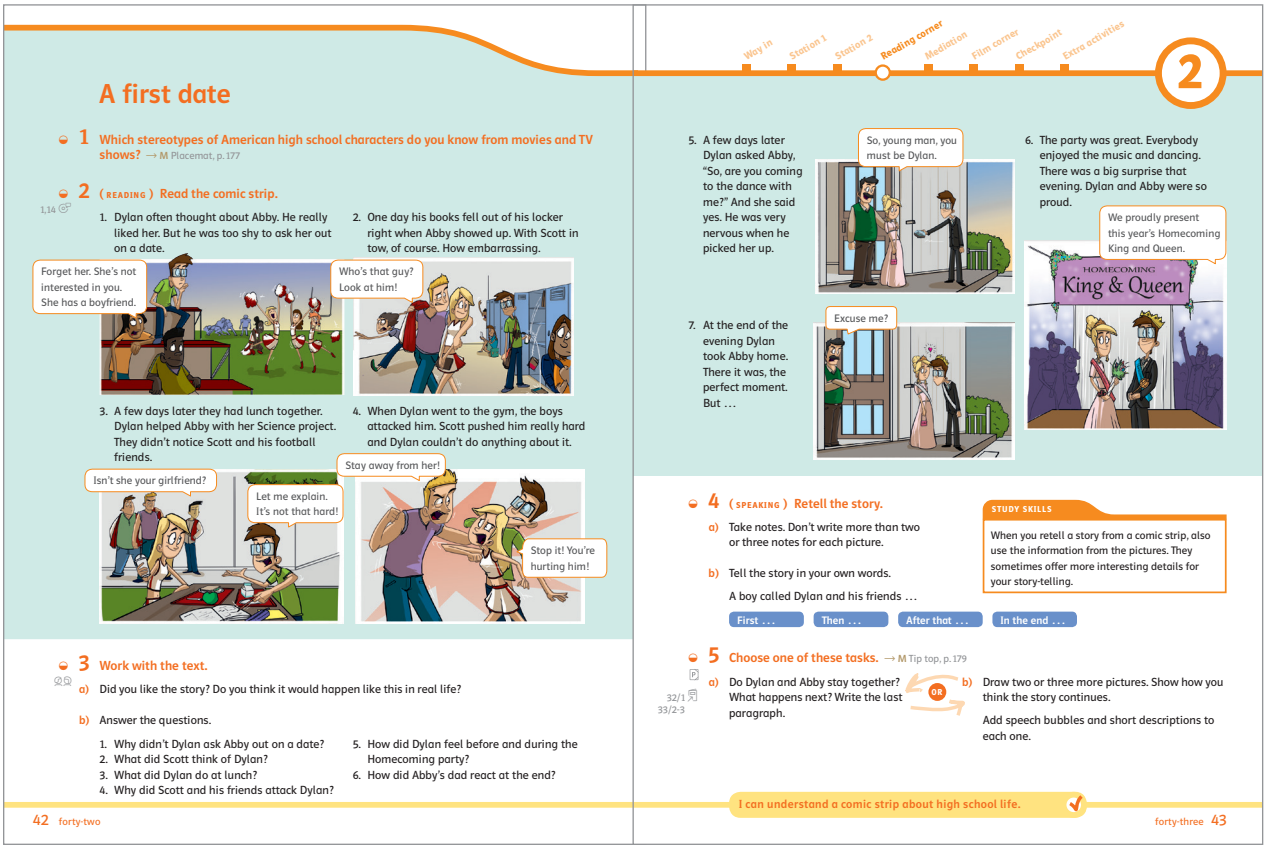
Unit 2 – A first date

Orange Line S. 42-43; Orange Line Grundkurs S. 42-43; Red Line S. 42-43; Blue Line S. 42-43

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 3: Produzieren und Präsentieren (NRW: Basiskompetenz 4). Dabei spielen auch rechtliche Grundlagen eine Rolle (s. u.).

Die Schülerinnen und Schüler erstellen einen eigenen Comic Strip zum Thema Freundschaft und Schulleben.

Der Comic kann realisiert werden, indem die Schülerinnen und Schüler
- auf z. B. die App Book Creator zurückgreifen.



A first date

1 Which stereotypes of American high school characters do you know from movies and TV shows? → M Placemat, p. 177

2 (READING) Read the comic strip. 1.14

1. Dylan often thought about Abby. He really liked her. But he was too shy to ask her out on a date.
2. One day his books fell out of his locker right when Abby showed up. With Scott in tow, of course. How embarrassing.
3. A few days later they had lunch together. Dylan helped Abby with her Science project. They didn't notice Scott and his football friends.
4. When Dylan went to the gym, the boys attacked him. Scott pushed him really hard and Dylan couldn't do anything about it.
5. A few days later Dylan asked Abby, "So, are you coming to the dance with me?" And she said yes. He was very nervous when he picked her up.
6. The party was great. Everybody enjoyed the music and dancing. There was a big surprise that evening. Dylan and Abby were so proud.
7. At the end of the evening Dylan took Abby home. There it was, the perfect moment. But …

3 Work with the text.

a) Did you like the story? Do you think it would happen like this in real life?

b) Answer the questions.

1. Why didn't Dylan ask Abby out on a date?
2. What did Scott think of Dylan?
3. What did Dylan do at lunch?
4. Why did Scott and his friends attack Dylan?
5. How did Dylan feel before and during the Homecoming party?
6. How did Abby's dad react at the end?

4 (SPEAKING) Retell the story.

a) Take notes. Don't write more than two or three notes for each picture.

b) Tell the story in your own words.

A boy called Dylan and his friends …

First … | Then … | After that … | In the end …

STUDY SKILLS

When you retell a story from a comic strip, also use the information from the pictures. They sometimes offer more interesting details for your story-telling.

5 Choose one of these tasks. → M Tip top, p. 179

32/1 33/2-3

a) Do Dylan and Abby stay together? What happens next? Write the last paragraph.

OR

b) Draw two or three more pictures. Show how you think the story continues.

Add speech bubbles and short descriptions to each one.

I can understand a comic strip about high school life.

42 forty-two

forty-three 43

Orange Line Schülerbuch 4 Seite 42 - 43

Methodische Anmerkung

Die Funktion „Comic“ in der App Book Creator bietet die Möglichkeit, das Erlernte der Unit 2 zum Thema „Teens in the Midwest“ mit Hilfe von selbst aufgenommenen Bildern in Verbindung mit passenden Comicillustrationen noch einmal zusammenzufassen und individuell zu gestalten. So können die Schülerinnen und Schüler z. B. direkt an die Inhalte des auf S. 42-43 dargestellten Comics anknüpfen und exercise 5 b in digitaler Form realisieren.

Die Schülerinnen und Schüler können aber auch von den Inhalten der Unit 2 ausgehend das Schulsystem in Deutschland oder ihre eigene Schule vorstellen, eine Szene im Klassenraum unter Verwendung des gelernten Unterrichtsvokabulars darstellen oder dokumentieren, was sie an Schule mögen und was nicht.

Bevor die Schülerinnen und Schüler sich gegenseitig ablichten, und die Bilder in ihren Fotoroman einbinden, sollte die Lehrkraft das Thema Bild- und Urheberrecht besprechen. Nützliche Informationen, die speziell für den Bereich Schule sachgerecht aufgearbeitet wurden, findet man auf der Seite des internet-abc (https://www.internet-abc.de/).

Die fertigen Produkte können als PDF ausgedruckt oder miteinander auf einem der Geräte kombiniert werden. Das Lernprodukt kann auch gespeichert oder den Schülerinnen und Schülern per Mail zur Verfügung gestellt werden.

Didaktische Anmerkung

Fotoromane und Comics kennen die Schülerinnen und Schüler meist aus ihren Illustrierten. Auf dem im Schülerbuch abgebildeten Comic Strip (A first date) findet man zudem Anknüpfungspunkte, um mit den Schülern und Schülerinnen über die Gestaltungsweise eines Comics zu sprechen.

Bei der Bearbeitung des Produkts lernen die Schülerinnen und Schüler grundlegende Fähigkeiten der Fotogestaltung mit Hilfe der App Book Creator kennen. Sie erstellen ein einfaches Medienprodukt, indem sie die Wirkung von Standbildern nutzen und mit Comicillustrationen verbinden. Die Schülerinnen und Schüler haben auch die Möglichkeit, kurze Tonspuren oder Videos in ihren Comicstrip einzubinden.

Das Produkt kann jederzeit in einer der folgenden Units erweitert werden. Ein denkbarer Anknüpfungspunkt könnte der Reading corner in Unit 3 sein, der sich auch mit dem Thema Freundschaft beschäftigt.

Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

2. 3 Zusammenarbeiten (insbes. 2.3.1, 2.3.2)
2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten (insbes. 2.4.1, 2.4.3)
3.1 Entwickeln und Produzieren (insbes. 3.1.1)

Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

1 Bedienen und Anwenden (insbes. 1.1., 1.2, 1.4)
4 Produzieren und Präsentieren (insbes. 4.1, 4.2, 4.4)
5 Analysieren und Reflektieren (insbes. 5.1, 5.3)
6 Problemlösen und Modellieren

5. Lernjahr Klasse 9

Unit 1 – Exploring Australia

Orange Line S. 10-11; Orange Line Grundkurs S. 10-11; Blue Line S. 10-11; Red Line S. 10-11

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren und Basiskompetenz 2: Kommunizieren und Kooperieren (NRW: Basiskompetenz 2 und 3)

Die Schülerinnen und Schüler nutzen eine digitale Pinnwand in Form eines sogenannten Padlet, um Assoziationen und Informationen zum Thema der Unit 1 Australia zu dokumentieren und zu teilen.

Das Erstellen einer digitalen Pinnwand kann realisiert werden, indem die Schülerinnen und Schüler
- das webbasierte Angebot von Padlet.com nutzen.

Find more online: i8ce82

In this unit you will ...
- find out about Australia.
- discuss respectful behaviour.
- write a job application.
- read a text about dangers to the environment.
- pass on information about signs.
- watch a film about Australia's underwater world.

Unit 1
Exploring Australia

Way in | Station 1 | Station 2 | Reading corner | Mediation | Film corner | Checkpoint | More about

1 Most Australians live in cities near the coast, like Sydney and Perth. Many people are very easy-going and love the beach, where they have parties and do sports like swimming and surfing. One of the country's most spectacular sights is the Great Barrier Reef near the coast of Queensland.

2 Australia is one of the largest countries on earth, and the only country that is also a continent. About 30 million years ago, it completely broke away from Antarctica. In this isolation, unusual animal species developed that only exist here, like the koala and the kangaroo.

3 Australia is the country of many people's dreams. Today immigration control in Australia is very strict, though. But there are still jobs available for skilled workers, like carpenters and nurses who want to move to Australia.

4 Aboriginal people have been in Australia for over 50,000 years. In the 18th century the first British settlers arrived. They and the diseases they brought killed thousands of Aboriginal people. Since then they have struggled for their rights.

5 Few people live in the huge area in the centre of Australia known as the 'outback'. The distances are too great to have hospitals or schools here. Instead, there is the Royal Flying Doctor Service, and children attend classes at the School of the Air.

1 What do you know about Australia? → S20, p. 161
Before you read the texts, look at the photos and make a mind map.

AUSTRALIA: history, landscapes, people, animals

2 Read the texts and add more information about Australia to your mind map.

3 (LISTENING) Listen to Peter talking about the School of the Air. → S5, p. 142
Complete the sentences.
1. The school covers an area that's ... the size of Germany.
2. The students have a satellite dish and all the necessary ... .
3. An online lesson can be up to ... every day.
4. Peter can always ... his teacher or ... him once a week.
5. Three times a year all the students ... together in town.
6. It's Peter's ... at the School of the Air. He'll go to a boarding school next year.

satellite dish ['sætlaɪt ˌdɪʃ] – Satellitenschüssel
necessary ['nesəsəri] – notwendig
term [tɜːm] – Semester
in addition [ˌɪn ə'dɪʃn] – zusätzlich; außerdem
boarding school ['bɔːdɪŋ ˌskuːl] – Internat

I can understand information about Australia.

10 ten | eleven 11

Orange Line Schülerbuch 5 Seite 10 - 11

Methodische Anmerkung

Die Schülerinnen und Schüler können in Anlehnung an den Arbeitsauftrag auf Seite 10 exercise 1 erste Assoziationen zum Thema Australia sammeln und in das Padlet einstellen. Die Assoziationen können geclustert werden (z. B. Klima, Leute, Landschaft…). In einem 2. Schritt können die Schülerinnen und Schüler Fragen (Was will ich über Australien wissen?) formulieren.

Am Ende der Unit schauen sich die Schülerinnen und Schüler die Fragen noch einmal an: Welche Fragen wurden im Laufe der Unit beantwortet? Wie lauten die Antworten? Die Antworten werden eingetragen. Zu weiterhin offenen (oder auch neuen Fragen) werden in arbeitsteiliger Gruppenarbeit Rechercheaufträge vergeben.

Die Gruppen recherchieren zu ihren Themen und fügen die recherchierten Informationen in das dafür vorgesehene Padlet ein. Die Lehrkraft und die Klasse sehen dabei in Echtzeit wie sich das Padlet langsam füllt.

Ist die Kommentarfunktion im Padlet eingeschaltet, können die Schülerinnen und Schüler die Ergebnisse der anderen kommentieren und ergänzen. Dazu empfiehlt es sich, mit den Schülerinnen und Schülern vorab Regeln für die Kommentierung erstellt zu haben.

Alternativ können die Schülerinnen und Schüler zu ihrem Themenbereich auch eine Präsentation erstellen.

Didaktische Anmerkung

Ein Padlet ist eine einfach zu handhabende digitale Pinnwand, an welche Inhalte ähnlich wie Haftnotizen in Echtzeit gesammelt werden können. Dabei spielt es keine Rolle, mit welchem Endgerät die Schülerinnen und Schüler auf das Padlet zugreifen.

Das Arbeiten mit Padlet erspart einem die oft unhandliche, zeitintensive und wenig nachhaltige Arbeit mit Plakaten oder Postern. Als Zugabe können auf diesem digitalen Poster auch noch Filme, Audioaufnahmen, zusätzliche Dokumente und Links zu anderen Inhalten im Internet hinzugefügt werden. Werden fremde Materialien in das Padlet eingebunden, bietet sich die Gelegenheit, den Schülerinnen und Schülern Standards für Quellenangaben mitzugeben und auf ihre Einhaltung zu achten.
Via Link kann jeder auf das Padlet zugreifen. Die einzige technische Herausforderung für die Nutzung von Padlet ist ein Internetzugang. Der Zugriff funktioniert mit jedem digitalen Endgerät und ermöglicht den Lernenden, jederzeit und überall auf das Padlet zuzugreifen. Eltern oder Freunde der Schülerinnen und Schüler können auf das Werk über einen Link genauso zugreifen.

Für die Lernenden kann das Erstellen eines Padlets zudem ein erster Einstieg in die Arbeit mit Webseiten oder Blogs sein.

Mögliche Anknüpfungspunkte ergeben sich jederzeit und überall im Schülerbuch. Egal ob zum Sammeln von Vokabeln, Redemitteln, Projektergebnissen, zum Brainstorming oder für Pro und Contra Diskussionen.

Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

1.1 Suchen und Filtern
1.3 Speichern und Abrufen
2.2 Teilen
2.3 Zusammenarbeiten
3.1 Entwickeln und Produzieren
3.2 Weiterverarbeiten und integrieren

Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

2 Informieren und Recherchieren (insbes. 2.1, 2.2)
3 Kommunizieren und Kooperieren (insbes. 3.1)
4 Produzieren und Präsentieren (insbes. 4.1, 4.3)

5. Lernjahr Klasse 9

Unit 4 – Cyberbullying – real life stories

Orange Line S. 80; Orange Line Grundkurs S. 80; Red Line S. 80; Blue Line S. 80

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 3: Produzieren und Präsentieren und der Basiskompetenz 4: Schützen und sicher Agieren (NRW: Basiskompetenz 4 und 5)

Die Schülerinnen und Schüler diskutieren über das Phänomen des Cybermobbings und erstellen kurze Videos zum Thema, indem sie die auf S. 80 beschriebenen Fälle aus dem Buch szenisch darstellen und Lösungsvorschläge formulieren.

Das Erstellen der Videos kann realisiert werden, indem die Schülerinnen und Schüler
- die bordeigene Kamera der Smartphones oder Tablets nutzen.

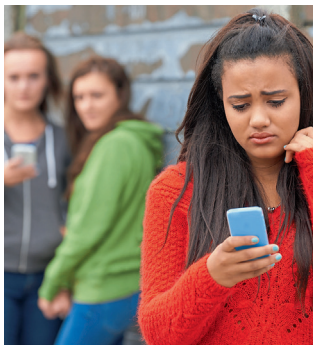
Cyberbullying – real life stories

INTERNET

Hong Kong International Schools (German edition) 中 / ENG / D

Cyber-Mobbing: ein weit verbreitetes Problem LOGIN / REGISTER

1. Ein Teenager aus Wan Chai fand heraus, dass es eine Website gab, auf der Klassenkameraden schlimme Dinge über ihn gepostet hatten. Darin ging es um sein Gewicht und seinen möglichen Tod. Auch Fotos von ihm wurden dort ohne seine Zustimmung veröffentlicht. Die Eltern des Teenagers forderten ein Einschreiten seitens der Eltern der Klassenkameraden. Aber es passierte nichts.



2. Zwei Passagiere im Bus nach Kowloon stritten sich um einen Sitzplatz. Ein anderer Passagier filmte den Streit mit seinem Handy und stellte das Video online. Andere Internetnutzer fanden die Namen der beiden heraus und veröffentlichten sie. Die beiden Streithähne erhielten massive Kritik.

3. Als ein Pärchen aus Sha Tin sich trennte, veröffentlichten sie in einem Onlineforum beleidigende Kommentare über den jeweils anderen. Die Kommentare waren so bösartig, dass ihre Accounts offiziell gelöscht wurden.

4. Einem Teenager aus Tai Po gefiel eine Klassenkameradin sehr. Dieses Mädchen verbrachte viel Zeit mit ihm, wurde aber bald zu seiner ärgsten Feindin. Sie gab vor, ihn zu mögen, aber machte sich online über ihn lustig. Der Junge wechselte die Schule.

> Contact us > FAQ Last updated: 26/02/2018

1 Summarise the four examples in English. Write the main points. → S24, p. 167

84/1 **2** Collect ideas. What can you do if someone is being bullied?

CULTURE

In Hong Kong, like in many other countries, there isn't a law against cyberbullying.
Some people say a law would limit freedom of speech.
What rules about cyberbullying are there at your school?

I can pass on information about cyberbullying.

80 eighty

Orange Line Schülerbuch 5 Seite 80 - 81

Methodische Anmerkung

Zunächst sollte der Begriff Cybermobbing, der in den traditionellen Bereich des Mobbings gehört, mit den Schülerinnen und Schülern geklärt werden. Anschließend werden die im Buch vorgestellten Beispiele für Cybermobbing auf Englisch geschildert (exercise 1) und es werden Lösungsideen formuliert und diskutiert (exercise 2).

Im Anschluss erstellen die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen kurze Videos (2-3 Min.), in denen sie Mobbingfälle darstellen. Ziel der Videos sollte sein, Jugendliche vom Mobbing abzuhalten. Inhaltlich können sich die Lernenden an den Inhalten aus dem Buch orientieren – die Umsetzung eigener Ideen oder bekannter Beispiele aus dem eigenen Umfeld sind ebenso denkbar. Passende Vorlagen auch in englischer Sprache findet man im Internet unter www.klicksafe.de/spots/ oder in dem bekannten Video „Let's fight it together" (in Englisch mit oder ohne dt. Untertitel) sowie in dem Video „Create no hate".

Bei der Erstellung der Videos sollten die Schülerinnen und Schüler darauf achten, dass sie in ihr Video mögliche Handlungsvorschläge zur Lösung des Konfliktes/der Cybermobbingattacke integrieren. Am Ende der Erstellung der kurzen Videos steht die gemeinsame Präsentation der Filme (in der Klasse oder im Rahmen einer Projektwoche auch in der Schule). Darauf aufbauend kann eine Diskussion in der Klasse stattfinden, welche Aufnahmen gut sind und warum.

Didaktische Anmerkung

Mit der sinngemäßen Übertragung der beschriebenen Fälle ins Englische findet eine intensive Auseinandersetzung mit den skizzierten Fällen in der Zielsprache statt.
Mit der Präsentation und Bewertung der Videos werden Kompetenzen im Bereich Hör- und Sehverstehen gefördert.

Des Weiteren werden die Lernenden mit einem Phänomen ihrer aktuellen Jugend- und Kommunikationskultur konfrontiert. Sie erkennen mit Hilfe der Videos, dass...

- Online-Kommunikation extrem bösartig sein kann.
- der Ausweg aus der Cybermobbingfalle sehr schwierig ist.
- die Dinge, mit denen man gemobbt wird, weltweit verbreitet und dann oft nicht mehr gelöscht werden können.
- die Cybermobber anonym auftreten und auch die eigenen vermeintlichen Freunde sein können, so dass die Opfer nicht wissen, wem sie vertrauen können.

Auf diese Weise werden die Lernenden für das Thema sensibilisiert und kommen ins Gespräch. Gerade die Auseinandersetzung und Stärkung der Schülerinnen und Schüler spielt bei Mobbingprävention eine wichtige Rolle.

Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten (insbes. 2.4.1, 2.4.2, 2.4.3)
3.1 Entwickeln und Produzieren (insbes. 3.1.1)
3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren
4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren (insbes. 4.1.1)
6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren (insbes. 6.2.2)

Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

3 Kommunizieren und Kooperieren (insbes. 3.4)
4 Produzieren und Präsentieren
5 Analysieren und reflektieren (insbes. 5.2, 5.3, 5.4)

6. Lernjahr Klasse 10

Unit 1 – The sound of ice – a dialogue between the crew

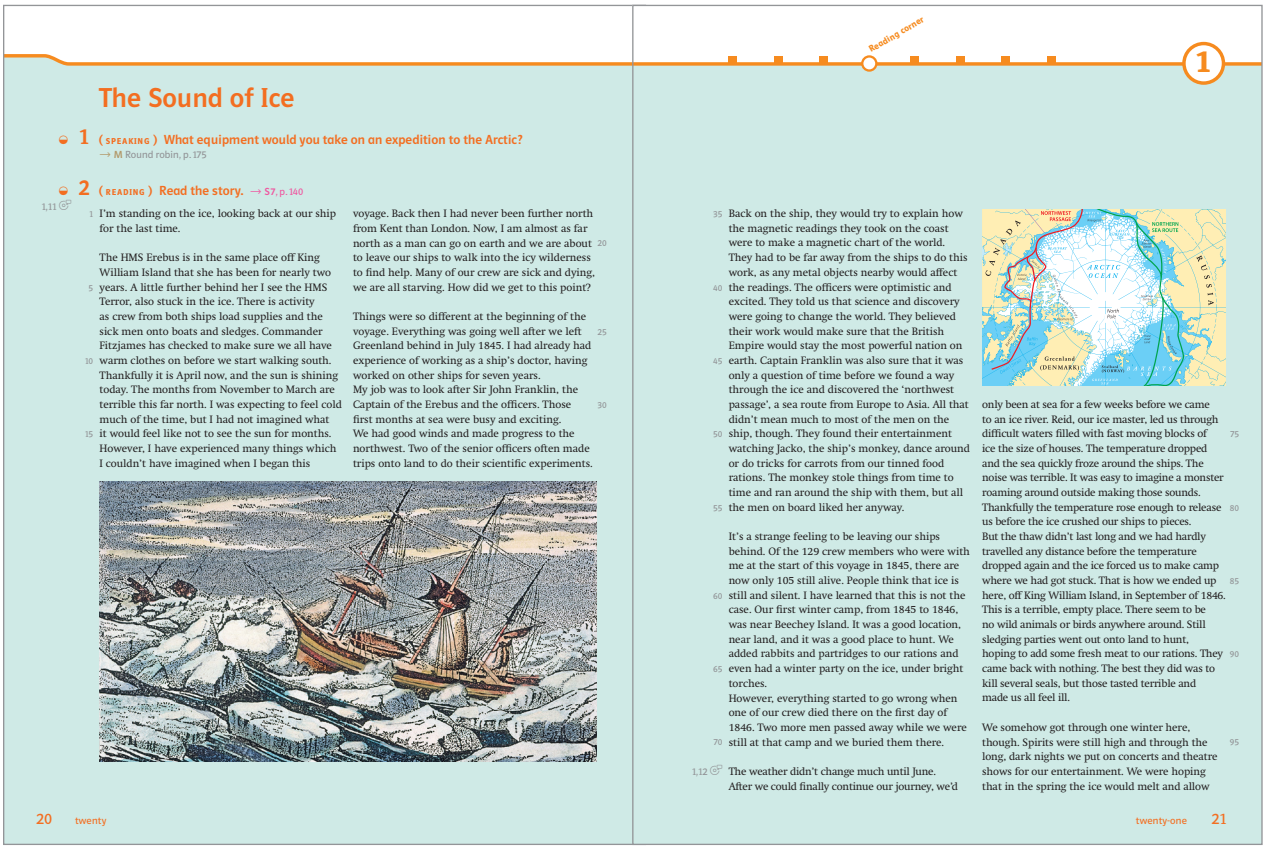
Orange Line S. 20 - 22; Orange Line Grundkurs S. 20 - 21; Blue Line S. 20 -21; Red Line S. 20 - 22

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 3: Produzieren und Präsentieren (NRW: Basiskompetenz 4)

Die Schülerinnen und Schüler setzen die Aufgabe 6a, S. 23 in Form eines Trickfilms um (Orange Line Grundkurs Aufgabe 7a, S. 23; Blue Line Aufgabe 8a, S. 23, Red Line Aufgabe 7a, S. 23).

Das Erstellen des Trickfilmes kann realisiert werden, indem die Schülerinnen und Schüler

- die App Puppet Pals nutzen.



The Sound of Ice

1 (SPEAKING) What equipment would you take on an expedition to the Arctic?
→ M Round robin, p. 175

2 (READING) Read the story. → S7, p. 140

1,11

I'm standing on the ice, looking back at our ship for the last time.

The HMS Erebus is in the same place off King William Island that she has been for nearly two years. A little further behind her I see the HMS Terror, also stuck in the ice. There is activity as crew from both ships load supplies and the sick men onto boats and sledges. Commander Fitzjames has checked to make sure we all have warm clothes on before we start walking south. Thankfully it is April now, and the sun is shining today. The months from November to March are terrible this far north. I was expecting to feel cold much of the time, but I had not imagined what it would feel like not to see the sun for months. However, I have experienced many things which I couldn't have imagined when I began this voyage. Back then I had never been further north from Kent than London. Now, I am almost as far north as a man can go on earth and we are about to leave our ships to walk into the icy wilderness to find help. Many of our crew are sick and dying, we are all starving. How did we get to this point?

Things were so different at the beginning of the voyage. Everything was going well after we left Greenland behind in July 1845. I had already had experience of working as a ship's doctor, having worked on other ships for seven years.
My job was to look after Sir John Franklin, the Captain of the Erebus and the officers. Those first months at sea were busy and exciting.
We had good winds and made progress to the northwest. Two of the senior officers often made trips onto land to do their scientific experiments.

20 twenty

Reading corner 1

Back on the ship, they would try to explain how the magnetic readings they took on the coast were to make a magnetic chart of the world. They had to be far away from the ships to do this work, as any metal objects nearby would affect the readings. The officers were optimistic and excited. They told us that science and discovery were going to change the world. They believed their work would make sure that the British Empire would stay the most powerful nation on earth. Captain Franklin was also sure that it was only a question of time before we found a way through the ice and discovered the 'northwest passage', a sea route from Europe to Asia. All that didn't mean much to most of the men on the ship, though. They found their entertainment watching Jacko, the ship's monkey, dance around or do tricks for carrots from our tinned food rations. The monkey stole things from time to time and ran around the ship with them, but all the men on board liked her anyway.

It's a strange feeling to be leaving our ships behind. Of the 129 crew members who were with me at the start of this voyage in 1845, there are now only 105 still alive. People think that ice is still and silent. I have learned that this is not the case. Our first winter camp, from 1845 to 1846, was near Beechey Island. It was a good location, near land, and it was a good place to hunt. We added rabbits and partridges to our rations and even had a winter party on the ice, under bright torches.
However, everything started to go wrong when one of our crew died there on the first day of 1846. Two more men passed away while we were still at that camp and we buried them there.

1,12 The weather didn't change much until June. After we could finally continue our journey, we'd only been at sea for a few weeks before we came to an ice river. Reid, our ice master, led us through difficult waters filled with fast moving blocks of ice the size of houses. The temperature dropped and the sea quickly froze around the ships. The noise was terrible. It was easy to imagine a monster roaming around outside making those sounds. Thankfully the temperature rose enough to release us before the ice crushed our ships to pieces.
But the thaw didn't last long and we had hardly travelled any distance before the temperature dropped again and the ice forced us to make camp where we had got stuck. That is how we ended up here, off King William Island, in September of 1846. This is a terrible, empty place. There seem to be no wild animals or birds anywhere around. Still sledging parties went out onto land to hunt, hoping to add some fresh meat to our rations. They came back with nothing. The best they did was to kill several seals, but those tasted terrible and made us all feel ill.

We somehow got through one winter here, though. Spirits were still high and through the long, dark nights we put on concerts and theatre shows for our entertainment. We were hoping that in the spring the ice would melt and allow

twenty-one 21

Orange Line Schülerbuch 6 Seite 20 - 22

Methodische Anmerkung

Zunächst erarbeitet die Lerngruppe den Inhalt des Textes „The Sound of Ice“ (Seite 20-22) mit Hilfe der Aufgabenvorschläge im Schülerbuch. Anschließend erstellen die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen kleine Trickfilme und erwecken die Crew der Eribus zum Leben. Dafür wählen sie die puppenähnlichen Figuren aus der App und einen passenden Hintergrund für die Animation. Mit Hilfe der App können die Schülerinnen und Schüler ihren Dialog animieren und mit einem passenden Sprechtext aufnehmen.

Alternativ dazu können unterschiedliche Kleingruppen auch unterschiedliche Aspekte der Geschichte animieren: eine Gruppe erzählt z. B. was bis zum Verlassen des Schiffes geschah, eine andere erstellt den Dialog der drei Crewmitglieder, eine dritte das Herumirren der Mannschaft durch das Eis. Anschließend werden die Trickfilme im Plenum vorgestellt und besprochen. Die Filme können auch bei einem Englischtag der Schule, als Ergebnis einer Projektwoche oder im Rahmen eines Schulfestes präsentiert werden.

Didaktische Anmerkung

Die technischen Hürden bei der Umsetzung dieser Unterrichtsidee sind sehr niedrig.
Die Möglichkeit, einen Dialog aufzunehmen und damit Sprechanlässe zu schaffen, ist mit Hilfe der App sehr einfach und intuitiv. Diese Arbeitsform kommt auch Schülerinnen und Schülern entgegen, die nicht so gerne vor einem Publikum sprechen. Motivierend kann es auch sein, die einzelnen Episoden der Geschichte von Beginn an mit Blick auf eine größere Öffentlichkeit zu konzipieren.

Die gemeinsame Produktion eines Trickfilmes bietet sich für kollaborative Arbeitsphasen mit mobilen Geräten besonders gut an. Insbesondere die Möglichkeit, eigene Charaktere und Hintergründe frei auszuwählen spricht die Kreativität der Schülerinnen und Schüler an. Sie können Geschichten erfinden und erzählen und werden dabei zum Sprechen animiert. Dadurch dass die Schülerinnen und Schüler ihren Sprechtext mehrfach einsprechen müssen, bis die Aufnahme ihren Ansprüchen genügt, findet eine intensive Sprachumwälzung statt.

Bei schwächeren Schülerinnen und Schülern kann es hilfreich sein, ein Storyboard zugrunde zu legen. Das Erstellen eines Trickfilms mit vorgegebenen Figuren kann in 45-90 Minuten gelingen und gut zum Einstimmen in die Trickfilmarbeit dienen. Für die Audioaufnahmen sollte die Gruppe eine ruhige Umgebung wählen.

Ein möglicher Anknüpfungspunkt ergibt sich in Unit 2 (Seite 40 - 41), indem die Schülerinnen und Schüler die Lebensgeschichte Gandhis nacherzählen.

Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

3.1 Entwickeln und Produzieren
3.2 Weiterverarbeiten und integrieren (insbes. 3.2.1)

Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

1 Bedienen und Anwenden (insbes. 1.2)
4 Produzieren und Präsentieren (insbes. 4.1, 4.2)

6. Lernjahr Klasse 10

Unit 3 – New Zealand news: Ein persönlicher Reiseführer

Orange Line S. 50-51; Orange Line Grundkurs S. 50-51; Blue Line S. 50-51; Red Line S. 50-51)

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren sowie der Basiskompetenz 3: Produzieren und Präsentieren (NRW: Basiskompetenz 2 und 4)

Die Schülerinnen und Schüler erstellen ihren persönlichen Reiseführer.

Dazu müssen Sie

- Informationen zu Orten und Sehenswürdigkeiten mit den gängigen Suchmaschinen finden
- die Besonderheiten von Neuseeland mit Hilfe der Onlineanwendung google earth entdecken
- eventuell ein Textverarbeitungsprogramm wie z. B. Windows Word oder Pages oder die App Book Creator nutzen.

Find more online: i8ce82

In this unit you will ...
- find out about New Zealand.
- give advice about relationships.
- write a newspaper report.
- read part of a story about different generations.
- pass on information about trends and traditions.
- watch a film about volcanoes and earthquakes.

Unit 3
New Zealand news

Way in | Station 1 | Station 2 | Reading corner | Mediation | Film corner | Checkpoint | More about

1 New Zealand is literally on the other side of the world from Europe. The time difference (twelve hours) makes it difficult for New Zealanders with family in Britain to talk to them. New Zealand is also part of the volcanic 'Ring of Fire' around the Pacific Ocean. This is where 90% of the world's earthquakes happen.

2 The whales which swim in the sea around New Zealand are a magnificent sight. Nature and the environment generally play an important role in the lives of New Zealanders, and children learn a lot about these topics at school. Many schools get involved in projects which try to help whales that get stranded on the country's beaches.

3 Many people in Europe dream of moving to New Zealand and working as a nurse or an electrician, for example. But it can even be difficult for young New Zealanders with good qualifications to find jobs there. They often have to accept any work to get some experience first. Then they can look for something better.

4 The Maori are the indigenous people of New Zealand. The Maori language is now taught in many schools and there is also a Maori TV station. Maori tattoos and body art are popular all around the world. And the 'haka', a Maori dance which is performed before the national team's rugby games, has become famous around the world.

5 New Zealand has an amazing variety of landscapes. There are spectacular glaciers and fjords, massive mountain ranges and volcanoes, vast plains and green farmland, subtropical forests and more than 15,000 kilometres of coast. So it's not surprising that New Zealand has become a popular location for making movies.

1 Work with the photos.
Work in groups of five. Each of you choose one photo.
a) Present your photo to the others in your group. You only have 5 minutes to prepare. (What does it show? What information about New Zealand does it give you?) → S20, p. 157
b) Listen to the others presenting their photos and add your own ideas.

2 Read the texts.
a) Correct the wrong information.
1. New Zealand is near to Europe.
2. Students there learn about 'whale danger'.
3. Young people always get good jobs there.
4. No one speaks the Maori language.
5. The different landscapes mean that lots of sports events are held in New Zealand.
b) Discuss: In what ways is life in New Zealand the same as in Germany? What aspects are different?

3 (LISTENING) Listen to a talk about Project Jonah. → S5, p. 138
a) Take notes about ...
1. the goal of the project
2. the ways in which the project tries to help
3. what the students can do to help
4. the first time the speaker helped a whale
5. how long the speaker has been a volunteer
b) Compare your notes with a partner. Do you have the same information?

to rescue ['reskju:] – retten
stranded ['strændɪd] – gestrandet
tail [teɪl] – Schwanz, Schweif
bucket ['bʌkɪt] – Eimer
crane [kreɪn] – Kran

I can understand information about New Zealand.

50 fifty | fifty-one 51

Orange Line Schülerbuch 6 Seite 50 - 51

Methodische Anmerkung

Aufbauend auf dem Arbeitsauftrag 1, S. 50 suchen die Schülerinnen und Schüler vertiefende Informationen zu Foto 5: Welche Landschaften gibt es in Neuseeland? Wo befinden sich diese? usw. Dazu geben sie entsprechende Schlagworte in die ihnen bekannten Suchmaschinen ein (z. B. landscapes + new zealand oder volcanos + new zealand, usw.). Mit Hilfe von Google maps finden sie die Orte auf einer Neuseelandkarte und „besichtigen" diese mit Hilfe von Google earth. Dies ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, die Orte aus unterschiedlichen Perspektiven zu erleben und die geographischen Gegebenheiten leichter nachzuvollziehen.

Der anschließende Arbeitsauftrag lautet: Du verbringst 72 Stunden in Neuseeland. Erstelle deinen persönlichen Reiseführer. Welche Orte suchst du auf? Wie viel Zeit verbringst du dort? Was tust du dort? Die persönlichen Reiseführer werden digital abgelegt, die besuchten Orte können per Link aus Google Maps oder Google Earth eingebunden und die Klasse kann auf eine virtuelle Kurzreise geschickt werden.

Didaktische Anmerkung

Zu diesem Zeitpunkt sollten die Schülerinnen und Schüler in der Lage sein, eine gezielte Internetrecherche durchzuführen. Auch die entsprechenden Lesestrategien (skimming und scanning) sollten ausreichend trainiert sein.

Ziel des genannten Beispiels ist, dass die Schülerinnen und Schüler in der Lage sein sollen, ein ursprünglich statisch gegebenes Bild durch Rein- und Herauszoomen in einen räumlich größeren Zusammenhang zu stellen. Die Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, die Landschaft Neuseelands interaktiv zu entdecken, Details zu vergrößern, ein Schrägluftbild oder eine 3-D-Darstellung zu betrachten. Google earth bietet drüber hinaus Zusatzinformationen und weitere Tools.

Die technischen Hürden mit google earth zu arbeiten sind niedrig. Die App Book Creator als technisches Werkzeug bietet sich hier an, da alle Formen von multimedialen Inhalten in diese eingefügt werden können und die einzelnen Seite am Ende einfach zu einem Buch kombiniert werden können. Denkbar ist aber auch die Verwendung eines Textverarbeitungs- oder Präsentationsprogramms.

Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

1.1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
2.3 Zusammenarbeiten
3.1 Entwickeln und Produzieren (insbes. 3.1.1)
3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren (insbes. 3.2.1)
5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

1 Bedienen und Anwenden (insbes. 1.1, 1.2)
2 Informieren und Recherchieren (insbes. 2.1)
4. Produzieren und Präsentieren (insbes. 4.1, 4.2, 4.3)

Übersicht über die in der Broschüre erwähnten Werkzeuge

Die in der Broschüre genutzten Apps und Programme sind nach folgenden Kriterien ausgewählt worden:

- Sie sollen einfach zu bedienen sein sowohl für Lehrkräfte als auch Lernende.
- Die vorgestellten Apps und Programme sind, zu mindestens in der Basisfunktion, kostenlos. Diese Basisfunktionen sind ausreichend um die in der Broschüre dargestellten Unterrichtsideen umzusetzen.
- Bei der Auswahl der Apps und Programme stand der jeweilige Inhalt aus dem Lehrwerk und nicht die App oder das Programm im Vordergrund.
- Zudem ist bei der Auswahl darauf geachtet worden, dass die Apps und Programme möglichst breite inhaltliche Anwendungs- und Anknüpfungsmöglichkeiten über das hier beschriebene Beispiel hinaus bieten.

Adobe Spark Video

https://spark.adobe.com oder als App

Mit dem Angebot von Adobe Spark können Texte und Fotos in eine hochwertige Grafik umgewandelt werden. Aus einer Vielzahl von Vorlagen lassen sich Worte, Bilder und Videos in unterhaltsame Storys zusammenfügen. Das Angebot kann im Web oder auf Mobilgeräten genutzt werden.

Book Creator

https://bookcreator.com/

Mit dem Book Creator lassen sich sehr einfach multimediale eBooks gestalten. Texte, Bilder, Audiodateien, Filme und mittlerweile auch Comic-Elemente können wie bei einem Baukastensystem beliebig eingesetzt werden. Die erstellten Bücher lassen sich mit iBooks betrachten, aber auch als PDF oder Film ausgeben. Die App eignet sich sehr gut für Dokumentationen, Portfolios, erzählerische Projekte oder um Stationskarten erstellen zu lassen. Werden einzelne Themen in einem Buch arbeitsteilig in Gruppen erstellt können diese anschließend zu einem ebook kombiniert werden. Das Angebot ist am besten als App auf einem mobilen Gerät nutzbar. Seit letztem Jahr gibt es aber auch die Möglichkeit das Angebot von Book Creator mit dem Browser von Google Chrome zu nutzen. Allerdings ist die Einbindung von multimedialen Inhalten wie Ton und Video oder Foto aufwändiger als mit einem Tablet.

CANVA

https://www.canva.com

Canva bietet die Möglichkeit auf einfachste Weise Flyer, Einladungen oder Poster zu gestalten. Die Bildbibliothek ermöglicht mit über 2 Millionen Symbolen, Illustrationen und Fotos sowie Hunderte von kostenlosen Schriftarten das kreative Gestalten von Unterrichtsprodukten. Das Angebot ist als App verfügbar oder online im World Wide Web nutzbar.

Google Earth

https://www.google.com/intl/de/earth/

Google Earth ermöglicht über die statischen Luftbilder hinaus eine zoom- und verschiebbare Bildansichten und damit einen Mehrwert gegenüber klassischem Kartenmaterial. Mit Hilfe von Google Earth habe die Schülerinnen und Schüler Möglichkeit Details einer Gegebenheit zu vergrößern und damit in einem anderen räumlichen Kontext zu betrachten. Ein ursprünglich statisches Bild wird dadurch erlebbar gemacht und einen größeren Zusammenhang gestellt. Entsprechende Beobachtungsaufträge machen eine Reise mit Google Earth zu einem kleinen Abenteuer. Die Dinge werden greifbarer und bleiben so intensiver haften. Um Google Earth nutzen zu können, muss das Programm als App oder Programm aus dem Internet heruntergeladen werden. Ab dem Moment ist das unbegrenzte Fliegen ohne Anmeldung möglich.

iMovie (nur für IOS) und VivaVideo (IOS und Android)

https://itunes.Apple.com/de/App/imovie/id377298193?mt=8
https://vivavideo-free-video-editor.de.uptodown.com/android

Für Filmprojekte sind iMovie und VivaVideo hervorragend geeignet. Filmclips, Fotos, Musik, Titel

und Audioaufnahmen können mit Leichtigkeit zu einem Filmprojekt kombiniert werden. Die Werkzeuge zum Schneiden, Tonspuren verändern oder trennen und um Bilder und Videos hinzuzufügen sind sehr leicht zu bedienen. Die beiden Tools sind die Einsteigerwerkzeuge für kreative Film- und Videoarbeit. Ähnlich wie bei Book Creator ist diese App am besten nutzbar mit Hilfe eines Tablets.

Kahoot!

https://create.kahoot.it (zum Erstellen eines eigenen Quiz) https://kahoot.it für die Spieler

Kahoot ist ein Angebot aus dem Internet, mit der Quizze, Diskussionen und Umfragen erstellt werden können und das Rückmeldungen von Schülerinnen und Schülern im Unterricht in Echtzeit ermöglicht. Es eignet sich insbesondere für kurze Befragungen, die sich auf den Unterrichtsinhalt beziehen oder um zu testen, welche Vorerfahrungen die Lerngruppe mitbringt. Die Beantwortung der Fragen kann mithilfe von Smartphones, Tablets und Computern erfolgen. Die Ergebnisse stehen unmittelbar zur Verfügung und können innerhalb der Unterrichtsstunde besprochen werden. Das Angebot bietet auch die Möglichkeit auf eine Vielzahl von bereits erstellten Quizzen zurückzugreifen.

Padlet

https://de.padlet.com/

Padlet ist eine Internet-Tafel in Form einer digitalen Pinnwand. Es ermöglicht das kollaborative Zusammenführen von Informationen aus unterschiedlichen Quellen und die Bündelung von Medien verschiedenster Art an einem „Ort". Mit einem Link können alle Schülerinnen und Schüler auf das Padlet zugreifen und es gemeinsam bearbeiten. Das Padlet kann zudem als Blog genutzt werden.
Das Tool ist sehr einfach gestaltbar und vielfältig einsetzbar. Minimalanforderung für die Nutzung von Padlet ist ein Internetzugang mit einem entsprechenden Browser.

Puppet Pals

https://puppet-pals-2-ios.soft112.com/

Mit der App Puppet Pals können auf einfache Art und Weise kurze Animationen mit eigenen Figuren erstellt werden. Diese App eignet sich beispielsweise zu sprachanregenden Lern-Szenarien um Dialoge, Gedichte, Sagen oder einfache Anleitungen auf kreative und witzige Art und Weise zu präsentieren. Um die App gut nutzen zu können, und damit möglichst viele Finger der Schülerinnen und Schüler gleichzeitig Platz finden ist die Bildschirmgröße eines Tablets sinnvoll.

Windows Word/ Open office

https://products.office.com/de-de/word

Das klassische und meist verwendete Textverarbeitungsprogramm von Microsoft. Die technischen Voraussetzungen für eine erfolgreiche Nutzung sind die Verfügbarkeit von entsprechenden Endgeräten wie PC, Laptops oder Tablet. Um alle Werkzeuge von Word nutzen zu können ist eine (Schul-)lizenz notwendig. Sind diese in der Schule nicht vorhanden, kann die freie Officeversion von Open Office genutzt werden.

Wortwolke

https://www.wortwolken.com

Eine Wortwolke (oder Schlagwortwolke, Schlagwortmatrix oder Stichwortwolke) ist eine Methode zur Informationsvisualisierung, bei der eine Liste aus Schlagwörtern, oft alphabetisch sortiert, flächig angezeigt wird, wobei einzelne unterschiedlich gewichtete Wörter größer oder auf andere Weise hervorgehoben dargestellt werden. Sie kann so zwei Ordnungsdimensionen (die alphabetische Sortierung und die Gewichtung) gleichzeitig darstellen und auf einen Blick erfassbar machen. Wortwolken können sehr gut im Unterricht eingesetzt werden, da es von Seiten der Lehrkraft keinerlei Anmeldung oder Registrierung erfordert. Es zeichnet sich durch Intuitivität und einfache Gebrauchstauglichkeit aus, die keinerlei Vorkenntnisse oder technische Fertigkeiten erfordert. Die Ergebnisse entsprechen einem ästhetischen Standard, den man ohne Probleme als ansprechend bezeichnen kann. Die technische Hürde ist zudem sehr gering, da es nur ein Geräte mit entsprechendem Zugang zum Internet braucht.

Zum Zeitpunkt der Erstellung wurden die genannten URLs auf mögliche Rechtsverstöße geprüft. Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Benennung nicht erkennbar. Für die Inhalte der benannten Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich,weswegen wir keinerlei Verantwortung für die Vollständigkeit, Richtigkeit und Aktualität der auf den genannten Websites bereitgestellten Informationen übernehmen.

Medienkompetenzrahmen Nordrhein-Westfalen

Quelle: https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_v01.pdf

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware)	**2.1 Informationsrecherche**	**3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse**	**4.1 Medienproduk sentation**
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Medienprodukte ac gerecht planen, ge präsentieren; Mög Veröffentlichens ur kennen und nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge	**2.2 Informationsauswertung**	**3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln**	**4.2 Gestaltungsmi**
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Gestaltungsmittel produkten kennen, anwenden sowie h ihrer Qualität, Wirk sageabsicht beurte
1.3 Datenorganisation	**2.3 Informationsbewertung**	**3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft**	**4.3 Quellendokum**
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Standards der Que beim Produzieren tieren von eigenen Inhalten kennen ur
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	**2.4 Informationskritik**	**3.4 Cybergewalt und -kriminalität**	**4.4 Rechtliche Gru**
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Rechtliche Grundla Persönlichkeits- (u rechts), Urheber- u rechts (u.a. Lizenz fen, bewerten und

Medienberatung NRW

LVR Qualität für Menschen

MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW

	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
tion und Prä-	**5.1 Medienanalyse**	**6.1 Prinzipien der digitalen Welt**
dressaten- stalten und lichkeiten des nd Teilens n	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
ttel	**5.2 Meinungsbildung**	**6.2 Algorithmen erkennen**
von Medien- , reflektiert insichtlich kung und Aus- eilen	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
entation	**5.3 Identitätsbildung**	**6.3 Modellieren und Programmieren**
llenangaben und Präsen- und fremden nd anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
ndlagen	**5.4 Selbstregulierte Mediennutzung**	**6.4 Bedeutung von Algorithmen**
agen des u.a. des Bild- und Nutzungs- en) überprü- beachten	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

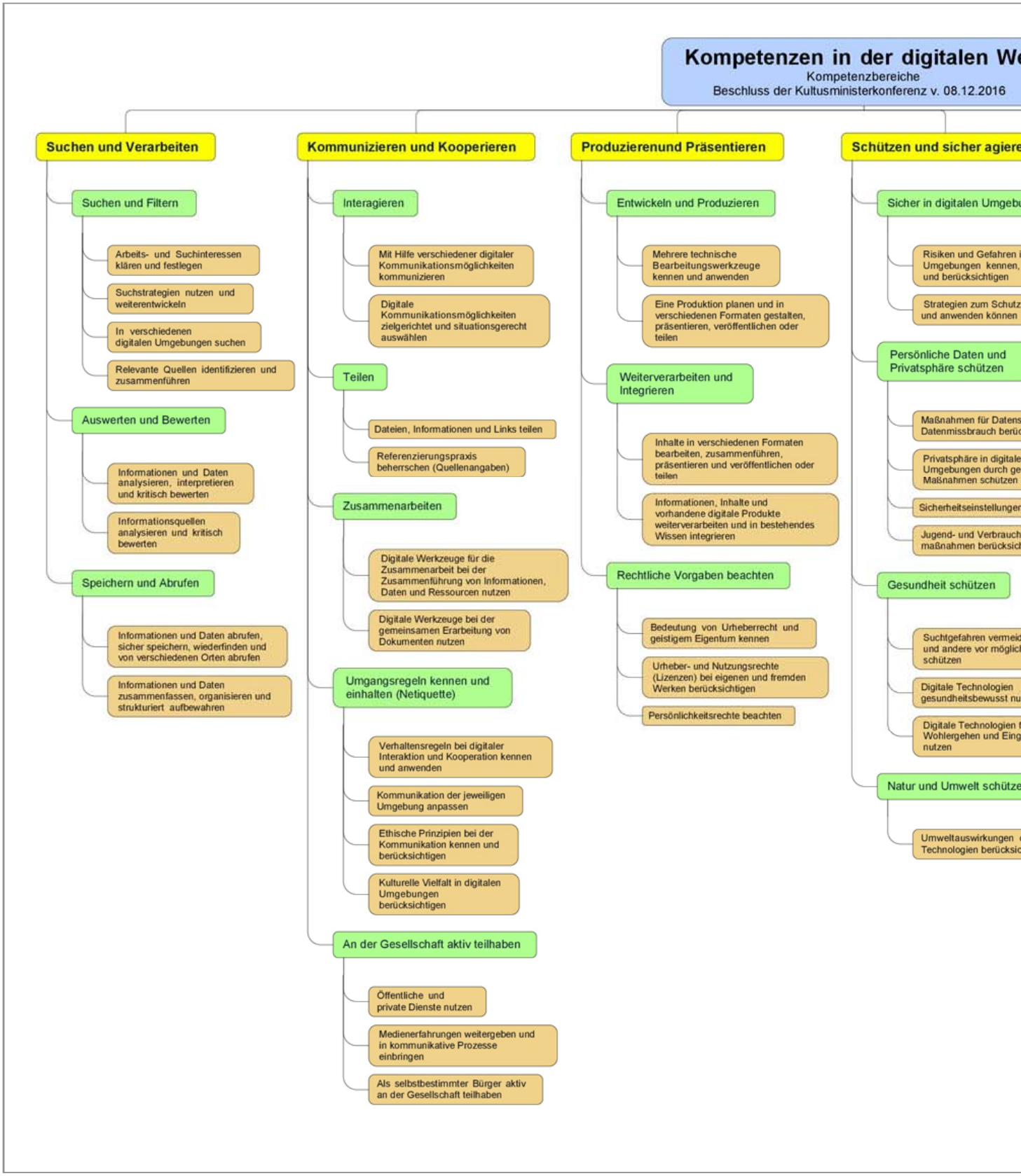
LWL Für die Menschen. Für Westfalen-Lippe.

lfm: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)

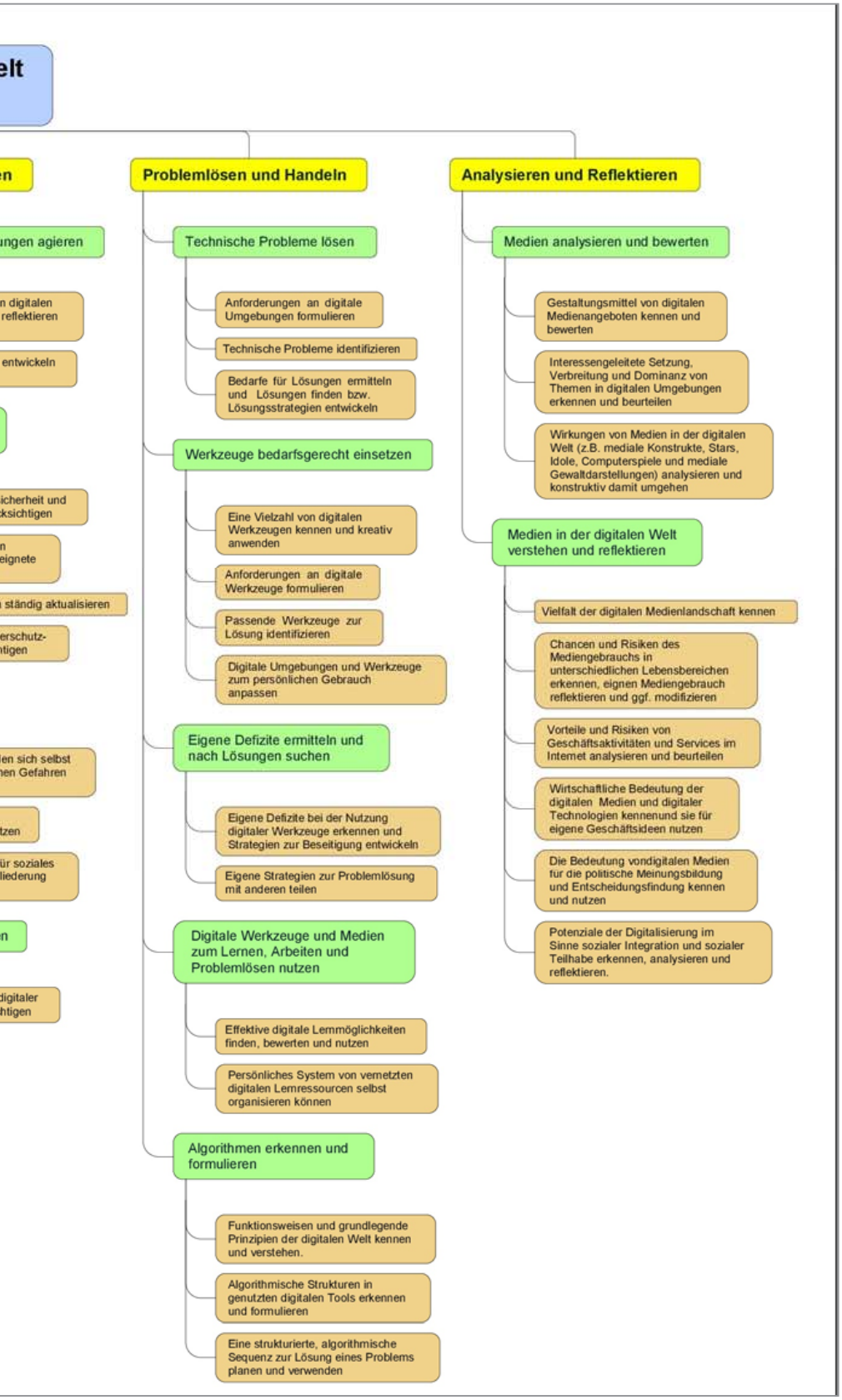
Die Landesregierung Nordrhein-Westfalen

Medienkompetenzrahmen der Kultusministerkonferenz

Quelle: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/KMK_Kompetenzen_-_Bildung_in_de



r_digitalen_Welt_Web.html



Weitere Informationen zum Thema Medienkompetenz und den Download dieser Broschüre finden Sie unter www.klett.de.

Mit Klett.

Lernen weiter denken.

W 500911 (01/2019)
© Bildnachweis: Titelseite, Seite 2, Seite 6 Thomas Weccard | Ludwigsburg

Ernst Klett Verlag GmbH | Postfach 10 26 45, 70022 Stuttgart
Telefon 07 11 · 66 72 13 33 | Telefax 07 11 · 98 80 90 00 99 | www.klett.de