

1.1 Kommunikation, Kooperation

Grundlegende Kompetenzen

- Sich mit dem eigenen Arbeitsgerät an der KST als anmelden und dabei die Regeln für sichere Passwörter anwenden
- Die KST-Dienste wie E-Mail, Ilias, Drucken, Scannen, Kopieren, Kalender und Adressbuch nutzen
- Ordnerstrukturen, Ordner und Dateien sicher verwalten
- Die Suchfunktion nutzen

Weiterführende Kompetenzen

- Risiken unverschlüsselter Datenübermittlung und Speicherung abschätzen

Fach	Inhalt	3.	4.	5.	6.
Biologie	Ilias/Office 365 in allen Klassen zum Austausch von Dokumenten				
Bildnerisches Gestalten	Spezielle Login-Varianten des BG-Computerraumes				
Bildnerisches Gestalten	Verschiedene Scanner anwenden				
Chemie	Nutzung der KST Dienste: Mail, ILIAS, Office 365, Drucker, Scanner				
Deutsch	Interaktive Lernplattformen benutzen				
Englisch	Interaktive Lernplattformen benutzen				
Französisch	Interaktive Lernplattformen benutzen				
Französisch	Nutzung der KST Dienste: Mail, ILIAS, Drucker, Scanner				
Geografie	Festigen des Umgangs mit ILIAS (Glossare, Umfrage/Tests/Blogs)				
Geografie	Nutzung der KST Dienste: Mail, ILIAS, Drucker, Scanner				
Geschichte	Arbeiten mit iBooks, pdf-Dateien, Notizen erfassen				
Informatik	Ilias in allen Klassen zum Austausch von Dokumenten				
Latein	Interaktive Lernplattform benutzen				
Latein	Nutzung der KST Dienste: Mail, ILIAS, Drucker, Scanner				
Mathematik	Ilias in allen Klassen zum Austausch von Dokumenten				
Mathematik	Interaktive Lernplattform benutzen				
Physik	Ilias/Office 365 zum Austausch von Dokumenten				
Physik	Interaktive Lernplattform nutzen				
Wirtschaft und Recht	Ilias/Office 365 in allen Klassen zum Austausch von Dokumenten				

1.2 Recherche, Datenerhebung und -auswertung

Grundlegende Kompetenzen

- Sichere Anwenderprogramme auswählen, auf seinem Arbeitsgerät installieren und aktuell halten.
- Die Einstellungen der Anwenderprogramme nach den Regeln der Sicherheit und des Datenschutzes anpassen.
- Die integrierten Hilfefunktionen nutzen.
- Screenshots erstellen und in andere Dokumente einfügen.

Weiterführende Kompetenzen

- Eigenes Arbeitsgerät in eine digitale Messumgebung einfügen.

Fach	Inhalt	3.	4.	5.	6.
Biologie	Eigenes Arbeitsgerät in Messumgebung einfügen bzw. mit Datenlogger verbinden (MINT-Woche, Fotosynthese)				
Biologie	Eigenes Arbeitsgerät in Messumgebung einfügen bzw. mit Datenlogger verbinden (SF)				
Bildnerisches Gestalten	Daten auf BG-Geräten einordnen und sichern				
Bildnerisches Gestalten	Umgang mit grossen Dateien				
Chemie	Eigenes Arbeitsgerät in Messumgebung einfügen bzw. mit Datenlogger verbinden (GF/ SF)				
Deutsch	Arbeiten mit E-Books, pdf-Dateien, Notizen erfassen				
Deutsch	Dokumente erstellen und ergänzen				
Englisch	Dokumente erstellen und ergänzen				
Englisch	Notizen erfassen				
Französisch	Sprachkorrekturprogramm auf Französisch einstellen				
Französisch	Umgang mit verschiedenen elektronischen Wörterbüchern				
Geografie	Festigen des Umgangs mit ILIAS (Glossare, Umfrage/Tests/Blogs)				
Geschichte	Arbeiten mit iBooks, pdf-Dateien, Notizen erfassen				
Latein	Dokumente ergänzen (Grammatikunterlagen), Formatvorlagen anwenden Tabellen erstellen, Sonderzeichen				
Latein	Dokumente richtig beschriften und ablegen				
Mathematik	Geogebra module im Rahmen des Informatikunterrichts anwenden				
Musik	ClipGrab oder mp3-Converter: Audio- und Film aus Youtube extrahieren				
Musik	Im Instrumentalunterricht verwendete Programme: Audacity, Logic, iReal-Pro, iRealBook, Band-in-a-box, Cleartune, Drum Machine, etc.				
Physik	Arbeiten mit E-Books, pdf-Dateien, Textdateien (GF/SF/EF)				

1.3 Bedienung und Anwendung

Grundlegende Kompetenzen

- Eigenen Nutzungsbereich kennen und diesen erklären können.
- Die wichtigsten Aufgaben und Unterschiede zwischen dem Betriebssystem und den installierten Anwenderprogrammen kennen.
- Den Verhaltenskodex der KST kennen und wissen, wie dieser im Alltag umzusetzen ist.
- Grundlegende IT-Begriffe erklären können.

Weiterführende Kompetenzen

- *Keine*

Fach	Inhalt	3.	4.	5.	6.
Französisch	Grundlegende IT Begriffe in Französisch kennen				
Geschichte	Arbeiten mit iBooks, pdf-Dateien, Notizen erfassen				
Klassenlehrer	Verhaltenskodex zur Nutzung von digitalen Medien an der KST				
Latein	Lateinischer Ursprung der Begriffe, denen wir täglich am Computer begegnen (Computer, Editor, Client, Script, Portal, Internet, Algorithmus...)				

1.4 Bedienung und Anwendung

Grundlegende Kompetenzen

In den Anwenderprogrammen ...

- Informationen markieren, kopieren, verschieben, löschen, duplizieren.
- Nach Informationen suchen und die integrierten Hilfesysteme nutzen.
- Ergebnisse lokal oder in einer Cloud speichern und die verwendeten Dateiformate identifizieren.
- Dateien im richtigen Dateiformat speichern und deren Grösse anpassen.
- Ergebnisse drucken oder als pdf-speichern.

Weiterführende Kompetenzen

- *Keine*

Fach	Inhalt	3.	4.	5.	6.
Biologie	Dateien im richtigen Format speichern / Grösse anpassen / drucken				
Bildnerisches Gestalten	Dokumente aus jeweiligen Programmen exportieren, in PDF umwandeln, komprimieren, drucken				
Bildnerisches Gestalten	Grundlegende Funktionen der Gestaltungsprogramme				
Chemie	Dateien im richtigen Format speichern / Grösse anpassen / drucken				
Englisch	Informationen speichern, kopieren, in Dokumente einfügen				
Geografie	Dateien im richtigen Format speichern / Grösse anpassen / drucken				
Latein	Dokumente on- und offline erstellen, Screenshots und Bilder einbauen				
Latein	Interaktive Lernplattform nutzen				
Physik	Dateien im richtigen Format speichern / Grösse anpassen / drucken				
Sport	Umgang mit Videoaufnahme-Apps (Coach's Eye, Video Delay, etc.) (EF)				

2.1 Recherche, Datenerhebung (Seite 1/2)

Grundlegende Kompetenzen

- Gezielt nach Informationen suchen und diese sinnvoll verwerten.
- Mit einem Browser Lesezeichen setzen und Ergebnisse verwalten.
- Mit den Suchfunktionen auf den Arbeitsgeräten Informationen finden.

Weiterführende Kompetenzen

- Fachspezifische Datenbanken nutzen (Wörterbücher, Archive, Bibliothekskataloge, Fachwebseiten).
- Alternative Suchmaschinen und deren Vor- und Nachteile kennen.
- Wissen, wie ein Nachschlagewerk (gedruckt und virtuell) aufgebaut ist.

Fach	Inhalt	3.	4.	5.	6.
Biologie	Gezielte Recherche / Nachschlagen im Internet von Fakten unter Einbezug von fachspezifischen Datenbanken (SF)				
Bildnerisches Gestalten	Bilddatenbanken (z.B. Category: PD-Art (Yorck-Project))				
Bildnerisches Gestalten	Bildrecherche (grosse/mittlere/kleine Bilder) für entsprechende Medien (Bildschirm vs. Druck)				
Chemie	Fachspezifische Recherche im Internet				
Deutsch	Recherche für Präsentationen und Projektarbeiten				
Deutsch	Gezielte Recherche / Nachschlagen im Internet von Fakten				
Deutsch	Online-Wörterbücher nutzen				
Deutsch	Recherche für die Vorlesungsreihe				
Deutsch	Recherche zur Maturaarbeit, korrektes Zitieren und Paraphrasieren				
Englisch	Recherchen zu Themen und für Vorträge				
Französisch	Gezielte Recherche / Nachschlagen im Internet von Fakten				
Französisch	Quizlet				
Geografie	Gezielte Recherche / Nachschlagen im Internet von Fakten; unter Einbezug von fachspezifischen Datenbanken (EF)				
Geschichte	Gezielte Suche nach Quellen				
Geschichte	Selbständige Recherchen				
Latein	Einführung in sinnvolle online-Übungsseiten				
Latein	Nutzen von elektronischen Lernkarteien (z.B. Quizlet)				
Latein	Auf e-codices gezielt nach Manuskripten suchen und die gewünschten Informationen daraus entnehmen				
Latein	Verschiedene Plattformen zum Üben und Repetieren von Vokabular und Grammatik kennen und nutzen (SF)				
Latein	Sinnvolle und wissenschaftliche Nutzung von Online-Wörterbüchern				
Mathematik	Projektarbeiten in der 4. Klasse in EM (Programmieren oder Tabellenkalkulation, Präsentieren, Textverarbeitung)				

2.1 Recherche, Datenerhebung (Seite 2/2)

Fach	Inhalt	3.	4.	5.	6.
Musik	Gehörbildung Online-Übungen kennen und nutzen				
Musik	Notenlesen-Lernprogramme kennen und nutzen (www.musictheory.net)				
Physik	Gezielte Recherche / Nachschlagen im Internet von Fakten				
Physik	Gezielte Recherche / Nachschlagen im Internet von Fakten unter Einbezug von fachspezifischen Datenbanken				
Sport	Fachspezifische Recherche im Internet (EF)				
Wirtschaft und Recht	Volkswirtschaftliche Daten recherchieren und Berechnungen mit einem Tabellenkalkulationsprogramm (z.B. Excel) durchführen				
Wirtschaft und Recht	Statistische Analyse der BIP-Daten				
Wirtschaft und Recht	Unternehmensanalyse (SF)				
Wirtschaft und Recht	Umgang mit Quellen (Bundesgerichtsentscheide) (SF)				

2.2 Recherche, Datenerhebung

Grundlegende Kompetenzen

- Informationen und Daten auswerten (z.B. aus Lexika, Suchmaschine, Wetterkarte, technischer Anleitung)
- Resultate als Informationsquelle mithilfe von Leitfragen für weitere Arbeiten nutzen (z.B: Referat)

Weiterführende Kompetenzen

- In gedruckten Medien als auch in Online- und Bildmedien Autor und Datum des Beitrages ausfindig machen können
- Vertrauenswürdige von unzuverlässigen Informationen unterscheiden können.
- Strategien kennen, um Fake News auf die Schliche zu kommen.
- Wissen, wie ein Wikipedia-Artikel zustande kommt und selbst an einem Artikel mitschreiben.

Fach	Inhalt	3.	4.	5.	6.
Biologie	Recherche zur Ausarbeitung von Referaten; unter Einbezug von fachspezifischen Datenbanken (SF)				
Biologie	Informationen und Daten auswerten (SF)				
Chemie	Recherche zur Ausarbeitung von Referaten/Recherche; unter Einbezug von fachspezifischen Datenbanken (SF)				
Chemie	Informationen und Daten auswerten (SF)				
Deutsch	Mediothek-Einführung: Wie recherchiere ich richtig?				
Deutsch	Blogarbeit (Quellenarbeit, Copyright)				
Deutsch	Mediothek: Recherche für die Maturaarbeit (Datenbanken)				
Englisch	Gezielte Recherche zu verschiedenen Themen, Geschichte, politischer und kultureller Hintergrund				
Englisch	Sinnvoller Umgang mit Sprachhilfen (z.B Übersetzungshilfen)				
Geografie	Recherche zur Ausarbeitung von Referaten				
Klassenlehrer	Recherche und Quellenqualität				
Latein	Gezielte Recherche zu klar vorgegebenen Fragestellungen.				
Latein	Die Qualität eines Online-Wörterbuchs erkennen und wissen, worin sich die verschiedenen Angebote unterscheiden (fragcaesar.de, pons, ..)				
Latein	Gezielte Recherche zu historischen und kulturhistorischen Themen (Buch als Grundlage, Internet zur Klärung von Begriffen, Vertiefung einzelner Aspekte, etc.)				
Latein	Britannica Academic (Originaltexte und zuverlässige Quellen finden) (SF)				
Latein	Die einschlägigen Datenbanken für Lateinische Originaltexte kennen und anwenden: the latin library, perseus				
Latein	Verschiedene Verwendungen von Übersetzungsprogrammen				
Latein	Wie nutze ich ein gedrucktes/online Wörterbuch (z.B. Pons)				
Mathematik	Projektarbeiten in der 4. Klasse in EM (Programmieren oder Tabellenkalkulation, Präsentieren, Textverarbeitung)				
Physik	Recherche zur Ausarbeitung von Referaten (vertrauenswürdige Quellen)				
Physik	Vorbereitung auf Maturaarbeit; wie funktioniert Wikipedia und andere Quellen				
Wirtschaft und Recht	Talk of the Week (Gestalten einer Lektion)				

2.3 Datenanalyse

Grundlegende Kompetenzen

- Mit einer Tabellenkalkulation einfache und anspruchsvollere Tabellen mit Zahlen, Texten oder Kalenderdaten erfassen
- Erfasste Informationen formatieren (Dezimalen, Währungsformate z.B.) und zweckmässig strukturieren.
- Die Grundoperationen und einfache Funktionen für Berechnungen und Auswertungen nutzen.
- Häufige Fehlermeldungen richtig interpretieren und beheben.

Weiterführende Kompetenzen

- Kompliziertere Berechnungen anstellen und Diagramme erstellen.

Fach	Inhalt	3.	4.	5.	6.
Biologie	Messwerterfassung und Verarbeitung in Excel; Grafiken erstellen (SF)				
Chemie	Erstellung von Grafiken, Regressionsgeraden (SF)				
Chemie	Messwerterfassung und Verarbeitung in Excel , Grafiken erstellen und Einbindung von Formeln (GF/SF)				
Geografie	Nutzung von Excel zur Erstellung von Diagrammen				
Mathematik	Tabellenkalkulation Arbeiten mit Formeln (SF/PAM)				
Physik	Datenauswerten mit Excel				
Physik	Tabellenkalkulation mit Excel: Arbeiten mit Formeln				
Physik	Messwerterfassung und Verarbeitung in Excel, Grafiken erstellen				
Sport	Messwerterfassung und Verarbeitung in Excel, Grafiken erstellen (EF)				
Wirtschaft und Recht	Volkswirtschaftliche Daten mit Formeln auswerten				
Wirtschaft und Recht	Konjunkturmodell mit Formeln und Grafiken erstellen und anwenden (SF)				

2.4 Datenanalyse

Grundlegende Kompetenzen

- Mit einer Tabellenkalkulations Daten sortieren, filtern oder gezielt nach Informationen suchen.
- Daten mit statistischen Funktionen auswerten.
- Daten mit logischen Funktionen ergänzen.
- Daten mit zweckmässigen Diagrammen grafisch darstellen.
- Mehrseitige Tabellen miteinander verknüpfen.

Weiterführende Kompetenzen

- Kompliziertere Berechnungen anstellen und Diagramme erstellen.

Fach	Inhalt	3.	4.	5.	6.
Physik	Datenauswertung und xy-Diagramme erstellen				
Physik	PhET-Simulationen				
Physik	Vensim-Simulationen erstellen				
Wirtschaft und Recht	Volkswirtschaftliche Daten in mit Formeln auswerten				

3.1 Kommunikation, Kooperation

Grundlegende Kompetenzen

Geeignete Webplattformen und Dienste für Kommunikation und Zusammenarbeit kennen und diese situativ für seine Aufgaben (alleine oder in der Gruppe) nutzen.

Weiterführende Kompetenzen

- Die Arbeit mit kooperativen Werkzeugen (Blog, Wiki) und Lernplattformen gestalten, nutzen und trainieren.
- Fehlerlose und formal korrekte Mails verfassen.
- Betreffzeile sinnvoll benennen können.

Fach	Inhalt	3.	4.	5.	6.
Biologie	Audience Response System nutzen				
Bildnerisches Gestalten	Webplattformen/digitale Dokumentationsdienste als Möglichkeit zur Dokumentation von gestalterischen Arbeiten (z.B. Blog, Website, ...) oder zum Teilen von Inhalten.				
Chemie	Audience Response System nutzen				
Chemie	Nutzung Lernplattform und Office 365				
Deutsch	Interaktive Lernplattformen nutzen (z.B. Forum)				
Deutsch	Gemeinsames Arbeiten an einem Dokument				
Deutsch	Blogarbeit oder Lernplattform				
Englisch	Digitales Notizenschreiben				
Englisch	Kollaboratives Schreiben im Netz (Shared Document)				
Englisch	Nutzung von digitalen Lernplattformen				
Englisch	Elektronische Vokabellisten nutzen (z.B. Quizlet)				
Französisch	Interaktive Lernplattformen nutzen (gemeinsam an Dokumenten arbeiten)				
Geografie	Nutzung von Foren und Clouddiensten				
Geschichte	Austausch und Zusammenarbeit im Hinblick auf zu gestaltende Lektionen				
Latein	Interaktive Lernplattformen nutzen (gemeinsam an Dokumenten arbeiten)				
Mathematik	Interaktive Lernplattform (Termumformungen, Gleichungslehre)				
Mathematik	Interaktive Lernplattform (Bettermarks.com)				
Mathematik	Quizlet; Istest				
Musik	Dropbox, Ilias, Sharepoint: Dokumentablage, wo die SchülerInnen ihre Materialien für den Unterricht holen können				
Physik	Interaktive Lernplattformen nutzen				
Wirtschaft und Recht	Grundlagenfach WR: Unterricht basiert auf interaktiver Lernplattform				

3.2 Kommunikation, Kooperation

Grundlegende Kompetenzen

- Medien zur Veröffentlichung eigener Ideen und Meinungen nutzen.
- Das Zielpublikum zu Rückmeldungen motivieren. Kooperative Werkzeuge anpassen und einsetzen (z.B. Blog, Wiki)
- Mit eigenen und fremden Inhalten Medienbeiträge herstellen und die rechtlichen Rahmenbedingungen sowie Sicherheits- und Verhaltensregeln berücksichtigen.

Weiterführende Kompetenzen

- Respektvolle und konstruktive Teilnahme an Diskussionen on- und offline.
- Zuhören, Nachfragen, Diskussionen moderieren (Videokonferenz).

Fach	Inhalt	3.	4.	5.	6.
Biologie	Arbeit mit kooperativen Werkzeugen				
Bildnerisches Gestalten	Webplattformen/digitale Dokumentationsdienste als Möglichkeit zur Dokumentation von gestalterischen Arbeiten (z.B. Blog, Website, ...) oder zum Teilen von Inhalten				
Chemie	Nutzung Office 365 (Forms) zur Kooperation				
Geschichte	Simulation einer historisch bedeutenden Debatte/Diskussion/Konferenz (z.B. Versailler Vertrag): Debattieren, moderieren, diskutieren				
Latein	Gruppenarbeiten im Schulzimmer und ausserhalb des Schulzimmers				
Latein	Philosophische Debatten führen (möglichst ohne Lehrerintervention) (SF)				
Physik	Nutzung Office 365 (Forms) zur Kooperation				

4.1 Präsentation, Produktion

Grundlegende Kompetenzen

Mit einem Präsentationsprogramm ...

- zweckdienliche Folien erstellen, formatieren und mit einfachen Effekten anreichern.
- die Resultate als Präsentationen am Bildschirm bzw. über einen Projektor wiedergeben.

Weiterführende Kompetenzen

- Eine umfangreiche Präsentation mit Bildern, Tönen und sinnvollen Effekten erstellen, bearbeiten und dem Zielpublikum entsprechend anpassen.
- Eine dem Thema und Publikum angemessene Präsentationsform wählen.

Fach	Inhalt	3.	4.	5.	6.
Alle Fächer	Nutzung von Präsentationsprogrammen bei der Maturaarbeit				
Biologie	Präsentationsprogramme nutzen (Immersion)				
Biologie	Kurzpräsentationen (Aktuelle Themen)				
Biologie	Powerpoint-Präsentationen (u.a. mit Filmsequenzen, Grafiken) (SF)				
Biologie	Lernfilme erstellen (SF)				
Chemie	Powerpoint-Präsentationen (u.a. mit Filmsequenzen, Grafiken) (GF/SF)				
Deutsch	Präsentationsprogramme nutzen				
Deutsch	Ton- und Videobearbeitungsprogramme verwenden (für Podcasts, Sprachmemos, Hörspiele, Kurzfilme etc.)				
Deutsch	Verwenden und verändern von Bildern und anderen Medienerzeugnissen				
Deutsch	Präsentationen oder Filme zur Literaturgeschichte erstellen				
Englisch	Präsentationsprogramme nutzen				
Französisch	Kurzpräsentation (Bild oder Powerpoint)				
Französisch	Powerpointpräsentation (Buch oder kultureller Inhalt)				
Geografie	Powerpoint-Präsentationen (u.a. mit Filmsequenzen, Grafiken)				
Geschichte	Kurzpräsentation mit Einbettung von Bildquellen				
Geschichte	Förderung multimedialer Präsentationen				
Geschichte	Präsentation mit eingebetteten Medien				
Latein	Lateinische Comics online erstellen				
Latein	Aus einem längeren Text die zentralen Elemente auswählen, durch eigene Recherchen erweitern und als lebendig Präsentation aufbereiten.				
Latein	Präsentation unter Anwendung verschiedener Methoden / Aktivierung				
Mathematik	Minivorträge und Minipräsentationen				
Musik	Powerpoint-Präsentationen				
Physik	Powerpoint-Präsentationen (u.a. mit Filmsequenzen, Grafiken) (GF/SF)				
Pädagogik, Psychologie	Powerpoint-Präsentationen				
Sport	Präsentation mit eingebetteten Medien				
Sport	Umgang mit Videoaufnahme-Apps (Coach's Eye, Video Delay, etc.)				
Wirtschaft und Recht	Anspruchsvolle Präsentationen strukturieren und formatieren (Eröffnungs- und Schlussveranstaltung Yes-Projekt) (SF)				

4.2 Präsentation, Produktion (Seite 1/2)

Grundlegende Kompetenzen

Mit einem Textverarbeitungsprogramm ...

- einfache und längere Texte erfassen und die integrierten Hilfen zur Optimierung nutzen (Rechtschreibung, Grammatik, Silbentrennung, Autotext, ausgewählte Feldfunktionen).
- Texte mit Zeichen-, Absatz- und Seitenformatierungen gestalten.
- Texte mit Aufzählungen, Tabellen, Tabulatoren, Absätzen, Abschnitten und Seiten strukturieren.
- Texte mit Bildern anreichern. Wissen, wo die Sonderzeichen zu finden sind.

Weiterführende Kompetenzen

Mit einem Textverarbeitungsprogramm ...

- eine umfangreichere Arbeit mit Kopf- und Fusszeilen erstellen.
- Formatvorlagen nutzen und automatische Verzeichnisse erstellen.
- Grafiken, Tabellen, Bilder und Bildlegenden integrieren.
- Arbeiten mit dem Formeleditor, Einbindung von Formeln.

Fach	Inhalt	3.	4.	5.	6.
Biologie	Facharbeit erstellen mit Formatierungsvorlage (Analog Maturaarbeit) (SF)				
Bildnerisches Gestalten	Dem Thema angemessene Layouts in Gestaltungsprogrammen kreieren.				
Chemie	Texte/Handouts erstellen mit Word (inkl. Formatierungsvorgaben)				
Chemie	Facharbeit erstellen mit Formatierungsvorlage (Analog Maturaarbeit) (SF)				
Chemie	Texte/Handouts erstellen mit Word (inkl. Formatierungsvorgaben)				
Deutsch	Word-Dokumente erstellen				
Deutsch	Texte verschiedener Textsorten verfassen				
Deutsch	Hausarbeit schreiben inkl. Zitierstandards verwenden				
Deutsch	Bewerbungsunterlagen erstellen				
Englisch	Texte in einem Textverarbeitungsprogramm verfassen, Sprachkorrekturprogramme nutzen				
Französisch	Einfache Texte verfassen und Hilfen zur Optimierung nutzen				
Französisch	Aufsatz verfassen und Hilfen zur Optimierung nutzen				
Französisch	Aufsatz mit den Hilfen zur Optimierung selbständig verbessern				
Geografie	Bildbearbeitung				
Geschichte	Fördern des Erstellens von multimedialen Texten				
Geschichte	Handout zur Präsentation erstellen				
Latein	Ansprechende Plakate zu kulturhistorischen Themen erstellen				
Latein	Auf der Basis eines Lehrbuchtextes ein Lateinisches Hörspiel erstellen				
Latein	Ein wissenschaftliches Essay zu einem literarischen Thema verfassen (inkl. Formatvorlagen, Fussnoten, etc.) (SF)				
Latein	Quiz (multiple choice) gewinnbringend in eine Präsentation einbauen.				
Latein	Ein wissenschaftliches Essay zu einem literarischen Thema verfassen (inkl. Formatvorlagen, Fussnoten, etc.) (SF)				
Mathematik	Projektarbeiten in der 4. Klasse, Programmieren oder Tabellenkalkulation, Präsentieren, Textverarbeitung				

4.2 Präsentation, Produktion (Seite 2/2)

Fach	Inhalt	3.	4.	5.	6.
Musik	Mit Notationsprogrammen selbständig Leadsheets erstellen				
Musik	Mit verschiedenen Programmen Audiofiles erstellen				
Musik	Selbständig eine Aufnahme mit mehreren Spuren realisieren				
Physik	Arbeiten mit dem Formeleditor				
Physik	Textverarbeitung mit Einbindung von Formeln und Bildern				
Philosophie	Verfassen von philosophischen Argumentationen				
Pädagogik, Psychologie	Erstellen eines Lerntagebuch mit einem Textverarbeitungsprogramm				
Sport	Word mit Einbindung von Formeln und Bildern				
Geografie	Bildbearbeitung				
Wirtschaft und Recht	Lösungen von Rechtsfällen systematisch darstellen				
Wirtschaft und Recht	Jahresbericht im Yes-Projekt verfassen und formatieren (SF)				
Wirtschaft und Recht	Selbständige Arbeit (SF)				

5.1 Programmieren

Grundlegende Kompetenzen

- Bedienoberflächen erstellen. Verschiedene Grafikformate kennen. Datenstrukturen aufbauen und analysieren.
- Dynamische Systeme und Prozesse erkennen und bearbeiten.
- Arbeitsmethoden der modularen Problemlösung kennen.
- Simulationsmodelle entwickeln und anwenden.

Weiterführende Kompetenzen

- Simulationen programmieren.
- Objektorientierte Programmierung.

Fach	Inhalt	3.	4.	5.	6.
Latein	Kryptographie am Beispiel der Entzifferung von Linear B				
Mathematik	EMP (Programmieren) in der Matheschiene				
Physik	Microcontroller programmieren (SF/EF/PAM)				
Physik	Vensim-Simulationen erstellen				

6.1 Reflexion der Mediennutzung

Grundlegende Kompetenzen

- Sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend derer Gesetze, Regeln und Wertesysteme verhalten.
- Sich über seine Medienerfahrung austauschen und seine Mediennutzung begründen.
- Folgen, Chancen und Risiken medialer und virtueller Handlungen erkennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing, Suchtpotenzial).

Weiterführende Kompetenzen

- *Keine*

Fach	Inhalt	3.	4.	5.	6.
Deutsch	Journalistische Textsorten kennen und verfassen				
Deutsch	Sprachlicher und inhaltlicher Vergleich von Tages- und Gratiszeitungen				
Deutsch	Argumente zu aktuellen, brisanten Streitthemen sammeln, analysieren, reflektieren und dazu dialektische Erörterungen verfassen				
Deutsch	Essayistische Texte analysieren, reflektieren und eigene verfassen				
Englisch	Medienkritische Reflexionen anhand von aktuellen Texten				
Französisch	Medienreflexion: Gefahren, Chancen, Folgen für den Menschen				
Französisch	Diskussion von aktuellen politischen Themen				
Französisch	Kritische Lektüre von Artikeln aus Tages- und Gratiszeitungen				
Geschichte	Grundlagen der Quellenkritik				
Geschichte	Anwendungen der Quellenkritik				
Klassenlehrer	Vorteile der Arbeit mit / ohne Computer diskutieren und für sich erkennen				
Latein	Lateinischer Ursprung der Begriffe, denen wir täglich am Computer begegnen (Computer, Editor, Client, Script, Portal, Internet ...)				
Latein	Die Macht der Übersetzung/Sprache/Wortwahl anhand eigener und fremder Übersetzungen erkennen				
Latein	Anhand antiker Texte Fragen der Werbung, Selbstdarstellung, Einflussnahme besprechen. (SF)				
Pädagogik, Psychologie	Medienreflexion: Gefahren, Chancen, Folgen für den Menschen (Beziehungspflege, Cybermobbing)				
Wirtschaft und Recht	Selbständige Arbeit: Quellen aktiv suchen, beurteilen, bewerten, besprechen und korrekt zitieren				

6.2 Medienanalyse

Grundlegende Kompetenzen

- Funktion und Bedeutung der Medien für Kultur, Wirtschaft und Politik beschreiben und analysieren.
- Individuell unterschiedliche Wirkung von Medien und Medienbeiträgen begreifen.
- Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen (Manipulation).

Weiterführende Kompetenzen

- Absicht hinter Medienbeiträgen einschätzen (z.B. Werbung, Zeitschrift, Parteizeitung).
- Organisations- und Finanzierungsformen von Medienangeboten und deren Konsequenzen kennen.
- Grundlegende Elemente der Bild-, Film- und Fernsehsprache kennen und ihre Funktion und Bedeutung in einem Medienbeitrag reflektieren.

Fach	Inhalt	3.	4.	5.	6.
Chemie	Medienbeiträge analysieren und beurteilen (SF)				
Deutsch	Filme analysieren und beurteilen				
Deutsch	Bild-, Film-, TV-Sprache analysieren				
Deutsch	Medienmanipulation (Werbung, sprachliche Mittel)				
Deutsch	Argumentationstypen analysieren (sprachliche Mittel)				
Deutsch	Medienbeiträge analysieren und beurteilen				
Französisch	Kritische Analyse von Filmen und Medienbeiträgen				
Geschichte	Kritische Analyse der Quellen				
Latein	Die Macht der Übersetzung/Sprache/Wortwahl anhand verschiedener eigener und fremder Übersetzungen erkennen				
Latein	Verschiedene online-Übersetzungen mit eigener Übersetzung vergleichen				
Latein	Wie unser Bild der Antike durch die Film- und Gameindustrie geprägt wird. Analyse der Beweggründe für Regisseure, gewisse Elemente auszulassen, einzubringen, zu verstärken. Was sagt es über unsere Kultur aus? Welche Moralvorstellung liegt dahinter? Woran stösst sich Hollywood?				
Latein	Die Macht der Übersetzung/Sprache/Wortwahl anhand eigener und fremder Übersetzungen erkennen				
Latein	Anhand antiker Texte Fragen der Werbung, Selbstdarstellung, Einflussnahme besprechen. (SF)				
Physik	Wissenschaft und Pseudowissenschaft unterscheiden				
Physik	In Medienbeiträgen Wissenschaft und Pseudowissenschaft unterscheiden				
Wirtschaft und Recht	Konjunkturmodell mit Formeln und Grafiken erstellen und anwenden (SF)				

6.3 Medienkritik und ethische Reflexion (Seite 1/2)

Grundlegende Kompetenzen

- Keine

Weiterführende Kompetenzen

- Lokale und globale Auswirkungen der Digitalisierung kennen (sozial, ökologisch, ökonomisch).
- Funktion und Bedeutung der Medien für Kultur, Wirtschaft und Politik beschreiben und darlegen.
- Einfluss von Algorithmen auf unseren Alltag (Algorithmenethik) verstehen.

Fach	Inhalt	3.	4.	5.	6.
Biologie	Urheberrechte / Copyright Facharbeit (SF)				
Biologie	Medieneinfluss auf Meinungsbildung (SF)				
Chemie	Urheberrechte / Copyright Facharbeit (SF)				
Deutsch	Fake News erkennen und reflektieren (Dokumente als Link)				
Deutsch	Urheberrechte und Creative Commons				
Deutsch	Manipulation durch Filme, Tondokumente, Bilder in unterschiedlichen Genres diskutieren (Dokumentation, Science-Fiction etc.)				
Französisch	Auswirkungen der Globalisierung kennen und kritisch hinterfragen				
Geschichte	Erkennen, dass die historische Wahrnehmung stark von der Auswahl und Verfügungslage der Quellen abhängt und sich über die Zeit ändern kann.				
Geschichte	Quellen auswerten und Autoren (politisch, historisch, sozial) einordnen.				
Geschichte	Analyse von Foto- und Filmmaterial				
Geschichte	Medienkritik mit Plakaten, Karikaturen, Propagandamaterial				
Geschichte	Erkennen, dass die historische Wahrnehmung stark von der Auswahl und Verfügungslage der Quellen abhängt und sich über die Zeit ändert (EF)				
Latein	Erkennen, woher unser Wissen über die Antike stammt, und wie die neuen Technologien dazu beigetragen haben, dass die Antikenforschung sich in den letzten Jahren rasant verändert hat.				
Latein	Rhetorische Mittel analysieren.				
Latein	Entwicklung in der Mansukriptforschung dank Digitalisierung: Wiederherstellung antiker Texte, die bisher nicht zu entziffern waren. (SF)				
Latein	Politischer Diskurs in der Antike und heute. Die Kunst der Überzeugung. Publikumsorientierte Kommunikation.				
Latein	Absichten hinter einem Text erkennen. (SF)				
Latein	Bedeutung der Digitalisierung für die Forschung: Zugriff auf Quellen aus aller Welt, Kommunikation über Landesgrenzen hinaus. (SF)				
Physik	Grenze der Forschung und Verantwortung der Wissenschaft/Wirtschaft				
Philosophie	Diskussionen über Qualität und Inhalt von Medien. Welche direkten und verborgenen "Botschaften" werden vermittelt?				
Philosophie	Filme, Tondokumente, Bilder: Analyse der Macht von Wort und Bild				
Philosophie	Inhalte unabhängig von ihrer Form analysieren und einschätzen				
Philosophie	Orientierungshilfen ausserhalb der Medienwelt. Unerreichbarkeit als Gut wahrnehmen.				
Philosophie	Sein und Schein (u.a. in sozialen Medien) unterscheiden				
Philosophie	Verbindung der Medienanalyse mit philosophischen Modellen				

6.3 Medienkritik und ethische Reflexion (Seite 2/2)

Fach	Inhalt	3.	4.	5.	6.
Pädagogik, Psychologie	Medienanalyse anhand psychologischer und pädagogischer Theorien				
Pädagogik, Psychologie	Nutzen, aber auch Stressfaktoren wie Erreichbarkeit, Kommunikationsgewohnheiten, Profilierungen in den social media, elektronischer Konsum, Elektrosmog, etc. thematisieren (Metaebene, gesellschaftliche Reflexion)				
Pädagogik, Psychologie	Werbepsychologie: psychologische Strategien in der Manipulation von potentiellen Kunden erkennen (Metaebene, Ethik)				
Wirtschaft und Recht	Kritische Analyse von wirtschaftspolitischen Debatten				