

SCHILF - basierter Vorschlag zur Ergänzung des Schul-Curriculums, Einführungsphase

1. Suchen, entdecken, verarbeiten und aufbewahren

<i>Kompetenzvorgaben</i>	Die SuS können ...	<i>Umsetzung in Jg. 11</i>
... recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen. ... analysieren relevante Quellen. ... verarbeiten Suchergebnisse ... führen selbständig komplexe Medienrecherchen durch. ... interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch		<ul style="list-style-type: none"> • Medienrecherchen zu philosophischen Begriffen (z.B. Mensch, Ethik, Wahrheit) • Systematisches Ordnen und Speichern auf den iPads, Bearbeitungen und Markierung mittels notability, pages,... • Erstellung von Lernhilfen und mindmaps • Vergleich von Definitionen und Informationen aus diversen Quellen

2. Kommunizieren und kooperieren

<i>Kompetenzvorgaben</i>	Die SuS können ...	<i>Umsetzung in Jg. 11</i>
... geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein. ... beteiligen sich an gesellschaftlichen Diskursen, und nutzen ihre Medien-Erfahrungen und Kommunikationsmöglichkeiten zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.		<ul style="list-style-type: none"> • Erstellung von Umfragen über iserv (z.B. Medienkonsum, aktuelle Ereignisse, ...) • Verwendung digitaler Kommunikation wie Messenger, etwa für ein sokratisches Gespräch, Dialektik, Argumentation • Einbeziehung von iPads in Techniken des kollaborierten Arbeitens (Partnerarbeit, Gruppenarbeit, ...) • Betrachtungen anthropologischer Fragen auf der Metaebene (Wie verändert sich Kommunikation, welche Folgen hat die Digitalisierung, welche Eigenschaften entwickelt das Internet, worin unterscheiden sich KI und Mensch?)

3. Produzieren und Präsentieren

<i>Kompetenzvorgaben</i>	Die SuS können ...	<i>Umsetzung in Jg. 11</i>
... präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge. ... definieren Kriterien für die Beurteilung von Medienprodukten. ... wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte. ... geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation.		<ul style="list-style-type: none"> • Erstellung von Schaubildern und Grafiken auf den iPads mit notability • Darstellung und Systematisierung in Programmen wie taskcards • Präsentation von Arbeitsergebnissen z.B. auf Powerpoint • Arbeit mit den ebooks zu <i>philo</i> sowie den Hilfen im Lehrerband <i>click & teach</i>

4. Schützen und sicher agieren

<i>Kompetenzvorgaben</i>	Die SuS können ...	<i>Umsetzung in Jg. 11</i>
... reflektieren ihre Selbstdarstellung in sozialen Medien. ... hinterfragen ihr eigenes Nutzungsverhalten digitaler Technologien hinsichtlich der Auswirkungen auf Natur und Umwelt. ... nutzen digitale Technologien zum Schutz von Natur und Umwelt.		<ul style="list-style-type: none"> • Ethische Betrachtung, Was im Internet erlaubt und verboten sein sollte • Reflektion über die Veränderung von Gewohnheiten und Orientierungen • Neurologische Antworten auf Suchtverhalten/Mediensucht (Anthropologie) •

5. Problemlösen und Handeln

<i>Kompetenzvorgaben</i>	Die SuS können ...	<i>Umsetzung in Jg. 11</i>
... bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen. ... setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein ... passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an.		<ul style="list-style-type: none"> • Einbindung der e-books bei der Bearbeitung philosophischer Problemstellungen • Integration der digitalen Lehrersoftware <i>click & teach</i> • Einsatz von Computerspielen zur Illustration von ethischen Dilemmata (<i>papers please, ...</i>)

6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

<i>Kompetenzvorgaben</i>	Die SuS können ...	<i>Umsetzung in Jg. 11</i>
... reflektieren die Wirkung von Medien auf das eigene Handeln sowie auf Individuum und Gesellschaft. ... beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen. ... analysieren und vergleichen Medienangebote und deren Gestaltungsmittel. ... beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung. ... beurteilen die Entwicklung digitaler Medien und Technologien.		<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von digitalen Medien bei der Behandlung von Sinnestäuschungen (Erkenntnistheorie) • Untersuchung von virtuellen Realitäten (Erkenntnistheorie) • Reflexion des eigenen Medienkonsums • Kontextualisierung von Medienkonsum und kommerziellen Interessen (Ethik) • Veränderungen im globalen Miteinander durch das Internet (Anthropologie)