

ALEXANDER-VON-HUMBOLDT-GYMNASIUM SCHWEINFURT

Naturwissenschaftlich-technologisches und sprachliches Gymnasium
Seminarschule für Deutsch, Englisch, Französisch, Mathematik,
Physik, Biologie, Chemie und Sport (männlich)

Medienkonzept

Mediencurriculum „Methoden, Medien und
Kompetenzen am AvH (5-12)

inkl. Abdeckungsmatrix als Anhang



Stand: 01.07.2026



Sozialkompetenzen – Die Grundlage des ganzen Konzepts

Wir am AvH sind hier um gemeinsam zu lernen. Das ist ein Wert an sich. Was wir dafür brauchen, ist zuerst Neugier, Interesse an unserer Welt und an unserem Gegenüber.

Damit Lernen aber immer besser gelingt, erwerben und vertiefen wir Kompetenzen, die uns dabei helfen, dieses Ziel zu verwirklichen – immer mehr und besser zu lernen.

Diese Kompetenzen werden im Folgenden gezeigt: In welchem Fach zu welcher Zeit wir diese Fähigkeiten lernen, trainieren und weiterentwickeln.

Bevor es losgeht, wollen wir aber darüber nachdenken, was das Leben und Lernen an unserer Schule erst ermöglicht und vielleicht sogar richtig schön für jeden macht.

Das ist vor allem die Art und Weise, wie wir miteinander und mit unserer Schule umgehen.

→ Wir wissen, dass an unserer Schule Schüler/-innen und Lehrkräfte mit unterschiedlichen Weltanschauungen, Religionen, Ansichten leben. Deswegen fühlen wir uns zu Toleranz, Weltoffenheit und Mehrsprachigkeit verpflichtet: Dabei interessieren wir uns für das Andere am Anderen und gehen rücksichtsvoll, ehrlich und wertschätzend mit allen Mitgliedern der Schulfamilie um. So schaffen wir eine positive Atmosphäre, die den täglichen Umgang miteinander in unserer Schule erlebenswerter macht.

→ Wir sehen nacheinander und hören aufeinander. Auf dem Schulweg, in den Pausen und im Unterricht hören wir zu, wenn andere reden, achten auf das, was andere tun. Wir leben nicht aneinander vorbei, sondern miteinander – und wenn jemand Hilfe braucht, sind wir füreinander da. Freundlichkeit und Hilfsbereitschaft sind für uns selbstverständlich. Jeder setzt seine Fähigkeiten zum Wohle aller ein.

→ Und wenn wir selbst Hilfe brauchen, wissen wir, dass es an unserer Schule immer jemanden gibt, der für uns da ist. Ich muss keine Angst haben, wenn ich um Hilfe bitte. Meine Mitschüler/-innen, die Klassenleitung oder die Lehrkräfte, die darüber hinaus weiterhelfen können (z. B. das offene Ohr, der Beratungslehrer, die Verbindungslehrkräfte oder die Schulpsychologin). Sie helfen uns gerne. Bei Lernproblemen, bei Schwierigkeiten mit mir selbst oder mit anderen.

→ Wenn Konflikte entstehen, lösen wir sie friedlich, vielleicht auch mit der Hilfe anderer. Gewalt ist nie ein Weg – für keinen von uns. Im Laufe unserer Schulzeit lernen wir Strategien, um besser mit Konflikten umzugehen. Wenn wir bemerken, dass jemand ungerecht behandelt wird, stehen wir füreinander ein und suchen Hilfe. Keiner darf an unserer Schule zum Opfer anderer werden.

→ Unsere Schule besteht nicht nur aus den Menschen, die hier lernen und lehren und dafür sorgen, dass unser Schiff auf Kurs bleibt – es ist auch das Haus und es sind die Geräte und Materialien, mit denen wir lernen. Wir gehen sorgsam mit diesen Dingen um: Mit unseren Sachen und dem Eigentum der Anderen. Wir sorgen für Sauberkeit und Ordnung im Schulhaus, im Klassenzimmer und auf den Wegen und Plätzen dazwischen. Wir achten darauf, keine Ressourcen zu verschwenden, damit die Welt, in der wir leben, länger schön und lebenswert bleibt.

→ So wie wir behandelt werden möchten, behandeln wir auch unsere Mitmenschen, und so wie wir das Haus, in dem wir lernen, vorfinden wollen, hinterlassen wir es den anderen.

Lesehinweise

Jeder Eintrag ist den Teilkompetenzen des Kompetenzrahmens zur Medienbildung an bayerischen Schulen zugeordnet (Codes 1.1–5.4). Angaben in Klammern kennzeichnen eine teilweise Passung; „MK“ kennzeichnet reine Methodenkompetenzen ohne unmittelbaren Medienbezug – sie bleiben bewusst Teil dieses kombinierten Methoden- und Mediencurriculums.

Recherche

Jgst.	Inhalt (Fach)	Kompetenzrahmen
5	Nutzung der Bücherei (FfG)	2.1, 2.2
5	einfache Internetrecherche (Geo)	2.1, 2.2
6	Aneignung von weiteren Recherchetechniken, z. B. Umgang mit Suchmaschinen (G)	2.1, 2.2
6	Grundprinzip von Such- und Feed-Algorithmen verstehen (Inf)	1.3, 2.1
10	selbstständige Recherche in unterschiedlichen Quellen (Ph)	2.2, 2.3
12	Recherche- und KI-Strategien für wissenschaftspropädeutisches Arbeiten; Reflexion des eigenen Werkzeugeinsatzes (W-Seminar)	2.1, 2.3, 1.4

Präsentation

Jgst.	Inhalt (Fach)	Kompetenzrahmen
5	Präsentation von Hausaufgaben (M)	4.3
5	sinnbetontes Vortragen von Texten (D)	(4.3)
6	mediengestützter Kurzvortrag, z. B. mit Bildern (G)	4.1, 4.3
7	Einsatz einer Präsentationssoftware beim Vortragen eines vertrauten Themas (Eth, K, Ev)	4.1, 4.3
7	adressatenorientiertes Vortragen (E, G)	4.3
8	Nutzen digitaler Medien zur Veranschaulichung von Rechercheergebnissen (Ph)	2.4, 4.3
8	Vortrag „Think limbic“ zur Informationsverarbeitung bei Präsentationen (B)	4.3, 5.1
8	Einsatz von Schneidetechnik beim Erstellen von Filmen; Bild- und Musikrechte beachten (Mu)	4.1, 4.2, 4.4
9	Erstellen von Podcasts; Urheberrecht und Publikationswege (Sp, F, L)	4.1, 4.2, 4.4
10	Erstellen von Erklärvideos; Urheberrecht und Veröffentlichung (Geo)	4.1, 4.2, 4.4
10	Projektpräsentation (WR)	4.3



Jgst.	Inhalt (Fach)	Kompetenzrahmen
11	Erstellen einer Multimediapräsentation (F)	4.1, 4.2, 4.3

Textproduktion

Jgst.	Inhalt (Fach)	Kompetenzrahmen
5	Erstellen von Lernplakaten (D)	4.2
5	Erstellen von Mindmaps (Geo)	2.4
5	Erstellen eines naturwissenschaftlichen Protokolls (NuT)	2.4
6	Erstellen eines strukturierten Hefteintrags (Mu)	(2.4)
7	Erstellen von kurzen Sachtexten (NuT)	(4.2)
7	Verfassen von E-Mails (E)	3.1
8	Erlernen von Zitiertechniken (D)	2.2, 4.4 (teilw.)
9	Bewerbung und Lebenslauf verfassen (Berufsorientierung)	4.1, (5.3)
10	Dokumentation von Textverständnis, z. B. anhand eines Exzerpts oder Portfolios (D)	2.4

Umgang mit Darstellungen

Jgst.	Inhalt (Fach)	Kompetenzrahmen
5	analoge Atlasarbeit (Geo)	2.2
5	Umgang mit Texten (FfG)	2.2
5	erste Begegnung mit bildlichen Quellen (Ku)	5.1
6	Tabellen auswerten (NuT)	2.3
6	Auswerten einfacher bildlicher Quellen sowie Karten (G)	2.3, 5.1
6	Auswertung von Diagrammen (M)	2.3
7	Diagramme erstellen (Geo)	2.4
7	Nutzen zentraler Informationen aus Darstellungen (Herrscherbilder, Buchmalerei, Flugblätter, Gemälde) (G)	5.1, 5.2
7	Umgang mit Formeln, die Größen enthalten (NuT)	– (MK)
8	Übertragung von Tabellen und Diagrammen (C)	2.4
9	Auswertung auch digitaler Darstellungen; Umgang mit dem Geschichtsatlas (G)	2.3
9	Analyse von Karikaturen (E, WR)	5.1, 5.2



Jgst.	Inhalt (Fach)	Kompetenzrahmen
10	Analyse und Interpretation anspruchsvoller Bildwerke (Ku)	5.1
10	Auswertung von Grafiken (WR)	2.3
11	Filmanalyse (D, G)	5.1, 5.2
11	Umgang mit grafischen Darstellungen: Diagramme und Schaubilder (PuG)	2.3
11	Relation von Form und Inhalt im Hinblick auf die eingesetzten Gestaltungsmittel, Intentionen und Funktionen (Ku)	5.1
11	Grenzen und Möglichkeiten von materiellen und ideellen Modellen (3D-Modelle, Computersimulationen ...) (C)	1.2, 5.1

Digitale Werkzeuge

Jgst.	Inhalt (Fach)	Kompetenzrahmen
5	Umgang mit der Lernplattform (ByCS) (FfG)	1.1, 3.2
5	Kennenlernen und erstes Anwenden von Vokabellernprogrammen und Lernsoftware (E)	1.1
5	Arbeit mit dem digitalen Atlas (Geo)	1.1, 2.2
6	Kennenlernen von Textverarbeitungsprogrammen (Inf)	1.1, 4.1
7	Berechnung von Werten mithilfe eines Tabellenkalkulationsprogramms (M)	1.1, 2.4
7	Nutzen einer dynamischen Geometriesoftware zur Verdeutlichung von Zusammenhängen und Vermutungen (M)	1.2
8	Erstellen von Videos und Audiodateien (F, L)	4.1
8	digitale Messwerterfassung (C)	1.1, 2.4
9	Anwenden einer dynamischen Mathematiksoftware (M)	1.2
10	Struktur einer Datenbank bzw. eines objektorientierten Programms (Inf)	1.2, 1.3
11	Versuchsauswertungen mit Excel (Ph)	2.4
11	digitale Werkzeuge (z. B. GIS, BayernAtlas oder digitale Atlas-Apps) zur Darstellung und Auswertung geografischer Daten systematisch einsetzen (Geo)	1.1, 2.4

Kommunikation



Jgst.	Inhalt (Fach)	Kompetenzrahmen
5	Einüben von Kommunikations- und Verhaltensregeln (M, Spo)	3.4 (analog)
6	Erlernen und Einhalten der Netiquette (D, M)	3.4
7	Cybermobbing und Persönlichkeitsrechte im Netz (Eth, K, Ev; Klassenleitung; Materialbasis: Medienführerschein Bayern)	3.4
7	konstruktives Feedback geben und annehmen (Spo)	– (MK)
7–9	kollaboratives Arbeiten mit ByCS und TaskCards in Projektphasen (fachübergreifend; verbindlich in mind. einem Fach pro Jahrgangsstufe)	3.1, 3.2
8	Soziale Medien: Funktionsweise, Algorithmen, Meinungsbildung und Teilhabe (D; Materialbasis: Medienführerschein Bayern)	3.3, 5.2
8	Schulung der Diskutierfähigkeit (D, G)	– (MK)
9	Trennung von Fach- und Alltagssprache (Ph)	– (MK)
10	Debattieren (D)	– (MK)
10	Projektkommunikation (WR)	3.1, 3.2

Bewerten und Beurteilen

Jgst.	Inhalt (Fach)	Kompetenzrahmen
5	Kritische Reflexion von Ergebnissen (M)	– (MK)
5	Reflexion über Handy- bzw. Internetnutzung (Eth, K, Ev)	5.4
6	Bewertung einfach zu erfassender Sachverhalte auf der Basis eigener Wertvorstellungen (G)	2.3
6	Gefahren und Manipulationen in den Medien erkennen und kritisch bewerten (Eth, M)	5.2
7	Begründetes Stellungnehmen bzw. Argumentieren (D, G)	(2.3)
7	Überprüfen eigener Haltungen und Urteile (D, G)	– (MK)
8	Vergleich eigener Haltungen mit denen anderer (Eth, K, Ev)	– (MK)
9	KI und generative Sprachmodelle: Funktionsweise, Chancen und Risiken; KI-gestützte Recherche und kritische Bewertung von KI-Ausgaben (D)	2.1, 2.3, 5.4
9	kritischer Umgang mit Hilfen und Informationen, die das Internet bietet, z. B. Online-Wörterbücher und Übersetzungen (F, E, L)	2.3, 1.4 (teilw.)
9	vertiefte Analyse von Bildern und Filmen im Internet unter dem Aspekt der Manipulation (Eth, K, Ev)	5.2
10	Hinterfragen der Eignung von Quellen (Ph; Eth)	2.3



Jgst.	Inhalt (Fach)	Kompetenzrahmen
10	Digitalisierung der Arbeitswelt (WR; Anbindung an Bewerbung/Lebenslauf Jgst. 9)	5.3
11	kritische Reflexion der Rolle der Medien als „Vierte Gewalt“, Gefahrenpotenzial und Verschwörungsmythen (PuG)	5.2, 5.4
11	KI, Meinungsbildung und Gesellschaft: KI-generierte Inhalte und Deepfakes erkennen und beurteilen (PuG)	5.2, 5.4
11	Die Schülerinnen und Schüler erleben und bewerten sportliche Freizeitaktivitäten und organisieren Wettbewerbe umweltbewusst (Spo)	– (MK)

Arbeitsorganisation

Jgst.	Inhalt (Fach)	Kompetenzrahmen
5	Heftführung (FfG)	– (MK)
5	Arbeitsplatz organisieren (FfG)	– (MK)
5	Verhalten im Labor bzw. bei der Schülerübung (NuT)	– (MK)
5	Packen der Büchertasche (FfG)	– (MK)
5	Strukturierung des Tages bzw. der Arbeitswoche (FfG)	– (MK)
5	Sauberkeit am Arbeitsplatz (NuT; Ku)	– (MK)
7	Einführung in die digitale Heftführung (Inf)	1.1, 2.4
10	grundlegende Methoden des Projektmanagements (WR)	3.2



Abdeckung des Kompetenzrahmens

Mit den in dieser Fassung eingearbeiteten Ergänzungen sind alle 20 Teilkompetenzen des Kompetenzrahmens durch mindestens einen verbindlichen Eintrag belegt. Die zuvor unbelegten Teilkompetenzen 1.4 (Reflexion des eigenen Werkzeugeinsatzes, W-Seminar 12), 3.3 (Teilhabe/Soziale Medien, D 8), 4.4 (Urheberrecht und Publizieren, Jgst. 8–10) und 5.3 (Digitalisierung der Arbeitswelt, WR 10) sowie die Mittelstufenlücken bei 2.1, 3.1/3.2, 3.4 und 5.4 sind geschlossen. Die Abdeckungsmatrix im Anhang dokumentiert den Stand und wird bei jeder Fortschreibung dieses Curriculums aktualisiert; sie ist zugleich Evaluationsinstrument im Sinne des Rahmendokuments.

Anhang: Abdeckungsmatrix der 20 Teilkompetenzen

Belegung nach Einarbeitung der Ergänzungen dieser Fassung. Klammern kennzeichnen teilweise Passung.

Code	Teilkompetenz (Kurzform)	Belegt in Jgst.	Status
1.1	Medienangebote und Informatiksysteme sach- und zielorientiert handhaben	5, 6, 7, 8, 11	belegt
1.2	Funktionsweisen und Prinzipien durchdringen und einsetzen	7, 9, 10, 11	belegt
1.3	Probleme identifizieren und mit Hilfe von Algorithmen lösen	6, 10	belegt
1.4	Eigene Kompetenzen im Umgang mit Medien weiterentwickeln	(9), 12	belegt
2.1	Informationsbedarfe ableiten, Suchstrategien entwickeln	5, 6, 9, 12	belegt
2.2	Informationsquellen begründet auswählen, Inhalte entnehmen	5, 6, 8, 10	belegt
2.3	Daten und Informationen analysieren und kritisch bewerten	6, 9, 10, 11, 12	belegt
2.4	Daten speichern, strukturieren, modellieren, aufbereiten	5, 7, 8, 10, 11	belegt
3.1	Situations- und adressatengerecht mit Medien interagieren	7, 7–9, 10	belegt
3.2	Werkzeuge für kollaborative und individuelle Lernprozesse	5, 7–9, 10	belegt
3.3	Medien zur gleichberechtigten Teilhabe selbstbestimmt nutzen	8	belegt
3.4	Umgangsregeln, Ethik, Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion	5, 6, 7	belegt
4.1	Werkzeuge für Medienprodukte auswählen und einsetzen	6–11 durchgängig	belegt
4.2	Medienprodukte nach Gestaltungskriterien erstellen	5, 8, 9, 10, 11	belegt
4.3	Arbeitsergebnisse sach- und adressatenbezogen darbieten	5–11 durchgängig	belegt
4.4	Publikationswege; Persönlichkeits- und Urheberrecht	8, 9, 10	belegt
5.1	Inhalte, Gestaltungsmittel, Wirkungsweisen analysieren	5–11 durchgängig	belegt
5.2	Interessengeleitete Inhalte erkennen, Medieneinfluss hinterfragen	6, 7, 8, 9, 11	belegt



Code	Teilkompetenz (Kurzform)	Belegt in Jgst.	Status
5.3	Bedeutung der Medien für Wirtschaft, Berufs- und Arbeitswelt	(9), 10	belegt
5.4	Potenziale und Risiken der Digitalisierung beurteilen	5, 9, 11	belegt