



# **Anlage zum Bildungsplan Gymnasium Sekundarstufe I Englisch**

zur Umsetzung der KMK-Strategie  
„Bildung in der digitalen Welt“

## **Impressum**

### **Herausgeber:**

Freie und Hansestadt Hamburg  
Behörde für Schule und Berufsbildung

Alle Rechte vorbehalten

### **Unterrichtsentwicklung Deutsch, Fremdsprachen, Künste**

#### **Referatsleitung:**

Peter Heinrichs

#### **Fachreferentin:**

Silke Schubert

<https://www.hamburg.de/bildungsplaene/>

Hamburg 2020

## Anlage zum Bildungsplan Gymnasium / Sekundarstufe I / Englisch

Digitalisierung verändert unsere Art zu leben, zu arbeiten und zu lernen. Digitale, miteinander vernetzte Medien sind zunehmend und oftmals unsichtbar in unseren Alltag integriert. Digitale Medien ersetzen analoge Verfahren oder gehen in ihnen auf. Sie erschließen neue Perspektiven in allen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und wissenschaftlichen Bereichen. Daraus ergeben sich Konsequenzen für die Bildung.

Bildungsprozesse verhalten sich zu einer Welt, die durch Digitalisierung geprägt ist. Um ihren Bildungs- und Erziehungsauftrag erfüllen zu können, müssen Schule und Unterricht adäquat auf die Herausforderungen einer Gesellschaft im digitalen Wandel reagieren. Die Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz (KMK) (online unter: <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html> [14.08.2020]) definiert diejenigen Kompetenzen, die Kinder und Jugendliche in der Schule erwerben müssen, um aktiv, reflektiert und mündig an einer von Digitalisierung geprägten Gesellschaft teilhaben zu können. Diese Kompetenzen werden in sechs Bereichen zusammengefasst:

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren

Die in diesen Bereichen formulierten Kompetenzen sind nicht in einem eigenständigen Unterrichtsfach zu vermitteln, sondern werden zum integrativen Teil der Fachcurricula der Fächer. Die Entwicklung der Kompetenzen findet auf diese Weise, analog etwa zum Lesen und Schreiben, in vielfältigen Erfahrungs- und Lernmöglichkeiten statt. Schülerinnen und Schüler erwerben Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien und Werkzeugen und reflektieren die Auswirkungen und Herausforderungen der Digitalisierung. Der Beitrag zur „Bildung in der digitalen Welt“ eines jeden Unterrichtsfachs ist dabei unterschiedlich und folgt den spezifischen Merkmalen und Zielen des Fachs.

### **1. Bildung in der digitalen Welt – Englisch**

Die englische Sprache nimmt in der weltweiten Kommunikation eine herausragende Rolle ein. Der Gebrauch des Englischen in den Medien, in Technologie und Kultur prägt den Alltag der Schülerinnen und Schüler. Zu den übergeordneten Lernzielen des Englischunterrichts, Sprachkompetenz und interkulturelle Kompetenz, können digitale Medien wertvolle Beiträge leisten, weil sie den Klassenraum „öffnen“ und Bezüge zur Realität außerhalb der Schule ermöglichen. Gleichzeitig kann der Englischunterricht die Herausbildung digitaler Kompetenzen der Lernenden systematisch unterstützen.

Im Folgenden werden Möglichkeiten, Kompetenzen der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ in den Unterricht zu integrieren, für den Rahmenplan Englisch am Gymnasium exemplarisch auf dem Niveau B1+ / beim Übergang in die Studienstufe aufgezeigt. Relevant für den Englischunterricht sind insbesondere folgende Kompetenzbereiche der KMK-Strategie:

- 1.1. Suchen und Filtern,
- 1.2. Auswerten und Bewerten,
- 2.1. Interagieren,
- 2.2. Teilen,
- 2.3. Zusammenarbeiten,
- 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette),
- 3.1. Entwickeln und Produzieren,
- 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren,
- 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen,
- 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.

## 2. Kompetenzen

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
<b>Kompetenzen und ihr Erwerb im Fach Englisch (siehe Rahmenplan, Ziffer 2, S. 11)</b>		
<b>1.1. Suchen und Filtern</b> <b>1.2. Auswerten und Bewerten</b>	... erwerben landeskundliche Kenntnisse über die Besonderheiten der Zielsprachenländer auch mithilfe von digitalen Medien	(angeleitete) Internetrecherche, authentische englischsprachige Webangebote nutzen
<b>Überfachliche Kompetenzen (siehe Rahmenplan, Ziffer 2.1, S. 12)</b>		
<b>1.1. Suchen und Filtern</b> <b>1.2. Auswerten und Bewerten</b>	... erwerben landeskundliche Kenntnisse über die Besonderheiten der Zielsprachenländer auch mithilfe von digitalen Medien	(angeleitete) Internetrecherche, authentische englischsprachige Webangebote nutzen
<b>1.1. Suchen und Filtern</b> <b>1.2. Auswerten und Bewerten</b> <b>3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren</b> <b>6.1. Medien analysieren und bewerten</b> <b>6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren</b>	... entnehmen Informationen aus digitalen und analogen Medien, wählen sie kritisch aus ... integrieren Informationen aus digitalen und analogen Medien, bereiten sie auf und stellen sie dar ... erwerben Kenntnisse über die Möglichkeiten digitaler Manipulation und Falschinformation („fake news“)	(angeleitete) Internetrecherche, authentische englischsprachige Webangebote nutzen; gängige Präsentationsprogramme nutzen, Strategien für Suchmaschinen erproben, digitale Manipulation und „fake news“ diskutieren
<b>2.1. Interagieren</b> <b>2.2. Teilen</b>	... arbeiten in Gruppen im Klassenraum und in digitalen Umgebungen kooperativ	gemeinsam mit webbasierten Anwendungen arbeiten, sprachliche Produkte wie Podcasts, Erklärvideos etc. erstellen
<b>2.1. Interagieren</b>	... beteiligen sich an Gesprächen im Klassenraum oder in digitalen Umgebungen und gehen angemessen auf Gesprächspartner ein	online mit Muttersprachlern oder anderen Lernern kommunizieren, z. B. per E-Mail, social media oder im Rahmen von Blogging-Projekten oder e-Twinning
<b>Didaktische Grundsätze: zum Kompetenzerwerb im Fach Englisch (siehe Rahmenplan, Ziffer 2.3, S. 15)</b>		
<b>2.1. Suchen und Filtern</b>	... eignen sich mithilfe analoger und digitaler Medien Wissen im Bereich der Landeskunde an	fremdsprachige Online-Ressourcen nutzen: Zeitungen, Zeitschriften, Podcasts, Nachrichtensendungen, Webangebote etc., Strategien für Suchmaschinen erproben

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
<b>2.1. Suchen und Filtern</b> <b>6.1. Medien analysieren und bewerten</b>	... erweitern ihre Fähigkeit zur Reflexion über die eigene und die fremde sprachliche und kulturelle Identität durch die Nutzung analoger und digitaler Medien	fremdsprachige Online-Ressourcen nutzen und digitale Werkzeuge zur Präsentation der Ergebnisse verwenden, Strategien für Suchmaschinen erproben, digitale Manipulation und „fake news“ diskutieren
<b>Funktionale kommunikative Kompetenzen Hör- und Hör- / Sehverstehen (Rezeption)</b> <b>(siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1, S. 18-19)</b>		
<b>2.1. Interagieren</b>	... folgen den wesentlichen Punkten einer längeren Diskussion und Argumentation (z.B. in audiovisuellen Aufnahmen)	mit Podcasts, Internetradio, Videoclips das intensive und extensive Hörverstehen trainieren
	... entnehmen authentischen Filmen, Filmausschnitten und Hör-Seh-Texten (z.B. Fernsehnachrichten, Interviews, Podcasts, Diskussionen) wesentliche Informationen	mit Podcasts, Internetradio, Videoclips das intensive und extensive Hörverstehen trainieren
<b>An Gesprächen teilnehmen / zusammenhängendes Sprechen (Produktion)</b> <b>(siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1, S. 19-20)</b>		
<b>2.1. Interagieren</b> <b>2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten</b>	... verständigen sich in Gesprächen in realen und virtuellen Situationen weitgehend spontan und fließend (...)	über Videokonferenzen, social media und Chatprogramme kommunizieren
<b>2.1. Interagieren</b> <b>2.2. Teilen</b> <b>3.1. Entwickeln und Produzieren</b>	... äußern zusammenhängend eigene Standpunkte	eigene Podcasts oder Videos erstellen, z. B. Bewerbungs- oder Erklärungsvideos
<b>3.1. Entwickeln und Produzieren</b>	... tragen umfangreiche Präsentationen auch mithilfe digitaler Werkzeuge vor (...)	gängige Präsentationsprogramme nutzen
<b>Leseverstehen (Rezeption) (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1, S. 21)</b>		
<b>1.1. Suchen und Filtern</b> <b>6.1. Medien analysieren und bewerten</b>	... entnehmen längeren, klar gegliederten Sachtexten gezielt spezifische Informationen	fremdsprachige Online-Ressourcen nutzen: Zeitungen, Zeitschriften etc.
<b>1.1. Suchen und Filtern</b> <b>6.1. Medien analysieren und bewerten</b>	... erkennen die wichtigsten Punkte in klar strukturierten Zeitungsartikeln und Berichten, die sich mit aktuellen Problemen beschäftigen und in denen bestimmte Standpunkte oder Sichtweisen vertreten werden	fremdsprachige Online-Ressourcen nutzen: Zeitungen, Zeitschriften, Aufgaben zum Leseverstehen

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
<b>1.1. Suchen und Filtern</b> <b>1.2. Auswerten und Bewerten</b>	... entnehmen Alltagstexten (z. B. Briefen, Broschüren, Prospekten, offiziellen Dokumenten und Internetseiten) die Hauptinhalte und spezielle Informationen	fremdsprachige Online-Ressourcen nutzen, z. B. Reiseportale
<b>Schreiben (Produktion) (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1, S. 21)</b>		
<b>2.1. Interagieren</b> <b>2.2. Teilen</b> <b>2.3. Zusammenarbeiten</b>	...verfassen anwendungsorientierte Sachtexte (...) ... überarbeiten die eigenen Texte und nutzen dazu auch digitale Werkzeuge (...)	gemeinsam mit Online-Texteditoren Texte schreiben und mithilfe von digitalen Wörterbüchern und Textkorpora überarbeiten
<b>3.2. Entwickeln und Produzieren</b> <b>5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</b> <b>5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen</b>	... schreiben eigene Geschichten (...) ... überarbeiten die eigenen Texte auch mit digitalen Werkzeugen (...)	kreative Texte in E-Book-Form oder Blogs schreiben oder in verschiedene Textformate umsetzen, z. B. als Comic oder animierte Darstellungen; <i>peer feedback</i> mithilfe von digitalen Tools geben; elektronische Wörterbücher bzw. Textkorpora nutzen
<b>Grammatik (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1, S. 25)</b>		
<b>5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</b> <b>5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen</b>	... verfügen über ein gefestigtes Repertoire erweiterter grammatischer Strukturen und haben ein Strukturbewusstsein für die Fremdsprache entwickelt. Sie nutzen zur Übung analoge und digitale Werkzeuge	mit Apps und Onlineangeboten individualisiert Grammatik üben
<b>Aussprache und Intonation (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1, S. 26)</b>		
<b>2.1. Interagieren</b> <b>5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</b> <b>5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen</b>	... sprechen und intonieren klar und natürlich und nutzen zur Übung auch digitale Werkzeuge (...)	Podcasts erstellen, die Aussprache mithilfe von Onlinetools, Apps oder Lernsoftware üben und überprüfen
<b>Rechtschreibung (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1, S. 26)</b>		
<b>5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</b> <b>5.4. Digitale Werkzeuge und Medien</b>	...beherrschen die Rechtschreibung des erworbenen funktions- und themenbezogenen Wortschatzes weitgehend sicher. Sie nutzen zur Übung analoge und digitale Werkzeuge	Apps und Onlinetools zur Verbesserung der Rechtschreibung und zur Korrektur nutzen. In Online-Wörterbüchern nachschlagen

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen		
<b>Interkulturelle Kompetenzen (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.2, S. 27)</b>		
2.1. Interagieren 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten	... wenden in unterschiedlichen sprachlichen Situationen bewusst adäquate sprachliche Register an (...) ... nehmen Perspektivwechsel vor, um interkulturell komplexere Begegnungssituationen in realen und virtuellen Situationen zu bewältigen	mit anderen Lernenden online kommunizieren, z. B. per E-Mail, Videokonferenz oder Chats im Rahmen von eTwinning-Projekten
<b>Methodische Kompetenzen (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.3, S. 28)</b>		
1.1. Suchen und filtern 1.2. Auswerten und Bewerten 2.1. Interagieren 2.2. Teilen	... gestalten Lern- und Arbeitsprozesse selbständig und kooperativ (u.a. legen sie Arbeitsziele fest, sichten und beschaffen fremdsprachliches Material, gestalten Präsentationen)	(angeleitete) Internetrecherche, gemeinsam Informationen auf digitalen Pinnwänden zusammentragen und Texte erstellen, gängige Präsentationsprogramme nutzen
1.1. Suchen und filtern 1.2. Auswerten und Bewerten 2.1. Interagieren 2.2. Teilen 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	... arbeiten selbständig mit wortschatz- und strukturorientierter Lernsoftware, nutzen elektronische Wörterbücher (...) situationsangemessen  ... reflektieren selbständig ihren Lernprozess (...)	digitale Vokabeltrainer nutzen, selbst Vokabelkarteien erstellen oder aus dem Lehrwerk nutzen und mit der Klasse teilen; mit elektronischen Wörterbüchern und Textkorpora Texte redigieren  verschiedene digitale Tools ausprobieren und bewerten, welche für das Lernziel geeignet sind
<b>Umgang mit Texten und anderen Medien (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.3, S. 29)</b>		
1.1. Suchen und Filtern 1.2. Auswerten und Bewerten 3.1. Entwickeln und Produzieren 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien	... setzen unterschiedliche Arbeitstechniken zum Hör- und Leseverstehen ein  ... beschaffen selbständig Informationen aus analogen und digitalen Quellen, werten sie aus und bereiten sie angemessen auf  ... setzen analoge und digitale Präsentationstechniken weitgehend selbständig zur Darstellung von Arbeitsergebnissen ein (z. B. wählen Medien aus und wenden	Hör- und Leseaufgaben online bearbeiten, z. B. mit Apps, Quizprogrammen oder in digitalen Lernumgebungen  Internetrecherche, gängige Präsentationsprogramme nutzen, einfache Webtools zur Erstellung von Grafiken und Schaubildern nutzen

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen  6.1. Medien analysieren und bewerten	Gliederungs- und Visualisierungstechniken an)	
	... analysieren das Zusammenspiel von Sprache, Bild und Ton in Filmausschnitten (...)	mit Online-Videos und Filmen arbeiten

### 3. Digitale Unterrichtsbausteine im digital.learning.lab

Das digital.learning.lab (dll) ist eine frei zugängliche Plattform zur Unterstützung des Unterrichts im digitalen Wandel. Den Kern bilden digitale Unterrichtsbausteine für alle allgemeinbildenden Fächer, die von Lehrkräften aller Schulformen in einem Projekt der Behörde für Schule und Berufsbildung zur Umsetzung der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ erarbeitet wurden. Neben den digitalen Unterrichtsbausteinen umfasst das dll zwei weitere Bereiche – eine umfangreiche Tool- und Tutorialbox sowie einen Bereich mit Trends zum Lernen und Lehren mit digitalen Medien.

Die digitalen Unterrichtsbausteine sind Good-Practice-Beispiele von Hamburger Lehrerinnen und Lehrern, die erfahren sind im Einsatz digitaler Medien im Fachunterricht. Diese Unterrichtsbeispiele umfassen vielfältige Materialien, ausführliche Hinweise zur Umsetzung und den benötigten technischen Voraussetzungen sowie den Bezug zum jeweiligen Rahmenplan und den dort niedergelegten Fachkompetenzen. So sind die digitalen Unterrichtsbausteine niedrigschwellig für Lehrkräfte einsetzbar. Sie lassen sich entlang der sechs Kompetenzbereiche der KMK-Strategie sowie nach Unterrichtsfach, Jahrgangsstufe oder eingesetztem digitalen Tool auswählen.

Jeder digitale Unterrichtsbaustein im dll steht als Open Educational Resource (OER) unter einer Creative-Commons-Lizenz zur Verfügung. Lehrerinnen und Lehrer haben somit die Möglichkeit, die Materialien an ihre Unterrichtssituationen anzupassen und zu verändern, rechtssicher einzusetzen und weiterzugeben. Zudem können auch Lehrkräfte aus anderen Ländern eigene Unterrichtsstunden und Konzepte im digital.learning.lab veröffentlichen.

Die in den digitalen Unterrichtsbausteinen verwendeten und auch darüber hinaus geeigneten digitalen Werkzeuge sind in der Tool- und Tutorialbox umfangreich beschrieben. Der dritte Bereich des dll umfasst aktuelle Trends und Forschungsergebnisse und stellt weitere Netzangebote, Praxisbeispiele und relevante Informationen zum Lernen und Lehren im digitalen Wandel zur Verfügung. Das digital.learning.lab ist ein Kooperationsprojekt der Behörde für Schule und Berufsbildung, der Joachim Herz Stiftung und der TU Hamburg.

[www.digitallearninglab.de](http://www.digitallearninglab.de)

Behörde für Schule und Berufsbildung

Hamburger Straße 31  
22083 Hamburg

<http://www.hamburg.de/bildungsplaene/>



**Hamburg** | Behörde für Schule  
und Berufsbildung