1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren (von Informationen und Daten)

	Jahrgang 6/7/8	ab Jahrgang 9
1.1. Suchen und Filtern	…informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien … recherchieren dazu in verschiedenen digitalen Umgebungen ... analysieren relevante Quellen. Folgende Themen können z.B. berücksichtigt werden: ➔ Wohnhäuser in der Antike ➔ Römische familia: Stellung der Frau ➔ Sklaverei in der Antike und heute ➔ Schule im alten Rom ➔ Forum Romanum ➔ Freizeit der Römer (Circus, Thermen, Amphitheater/Gladiatoren, Theater) ➔ Griechische und römische Götter ➔ Trojanischer Sagenkreis ➔ Gründung Roms (Aeneas/ Romulus und Remus)	... führen selbständig komplexe Medienrecherchen durch. Folgende Themen können z.B. berücksichtigt werden. ➔ Politik in Rom (res publica, cursus honorum, Caesar, Cicero, Augustus) ➔ Mythos ➔ Römische und griechische Philosophie ➔ Imperium Romanum (Karthago, Provinzverwaltung, Varusschlacht) ➔ Pompeji
1.2. Auswerten und Bewerten	... analysieren und vergleichen Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Daten- und Informationsquellen ➔ Ordnen Rechercheergebnisse Unterkategorien zu, erstellen Referate, Lernzettel und Plakate. ➔ Überprüfen Quellenursprung (Herausgeber einer Website, Autor einer Quelle): Anleitung Pontes S. 72	... bewerten kriteriengeleitet Informationsquellen und Suchergebnisse. ... interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch. Dazu stellen Sie z.B. verschiede Sichtweisen auf die Varusschlacht einander gegenüber (Herrmanns-Denkmal vs. Varus, gib mir meine Legionen zurück) ... bereiten Informationen unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf. Dazu erstellen Sie z.B. mediengestützte Präsentationen (PowerPoint)
1.3. Speichern und Abrufen	... organisieren, strukturieren und sichern Daten und Informationen. In Schulen-hannover im gemeinsamen Lerngruppenordner.	... sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien.

	... rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab. Inhalte aus Recherche werden im Unterricht über den Zugriff auf Schulen-hannover nutzbar gemacht	u.a. auf Schulen-hannover und können so im Unterricht darauf zugreifen.

2. Kommunizieren und Kooperieren

	Jahrgang 6,7,8	ab Jahrgang 9
2.1 Interagieren	... passen ihre Kommunikation und ihr Verhalten der jeweiligen digitalen Umgebung an. Nutzen… ➔ den WebUntis-Messenger ➔ Emails ➔ Navigium ➔ Schulen-hannover ... beurteilen Chancen und Risiken verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten in digitalen Umgebungen.	... verwenden verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet, adressaten- und situationsgerecht. ➔ WebUntis-Messenger ➔ Emails ➔ Navigium ➔ Schulen-hannover
2.2 Teilen	... wählen in kooperativen Arbeitsprozessen passende digitale Werkzeuge bzw. Plattformen zum Teilen ➔ Navigium (Text, Wortschatz und Grammatik) ➔ Schulen-hannover (Text, Übersetzung, Kultur- und Sachkompetenz) …beherrschen die Referenzierungspraxis (Quellenangaben).	... teilen ihre Produkte unter Berücksichtigung von Urheber- und Nutzungsrecht. ➔ Schulen-hannover ➔ Präsentationen mit Quellenverzeichnis
2.3 Zusammenarbeiten	... führen in kooperativen Arbeitsprozessen mit digitalen Werkzeugen Daten, Informationen und Ressourcen zusammen. ➔ Strukturierung von Texten in Navigium (Kolometrik, Unterstreichungen, Übersetzungshilfen)	... kooperieren selbständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen. ➔ Strukturierung und Kommentierung von Texten und Übersetzungen in Schulen-hannover
2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)	... reflektieren die Nutzung digitaler Kommunikationsmöglichkeiten und kommunizieren verantwortungsbewusst.	... berücksichtigen ethische Prinzipien und kulturelle Vielfalt bei der Kommunikation und Kooperation in digitalen Umgebungen.
2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	... geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein	... beteiligen sich an gesellschaftlichen Diskursen, und nutzen ihre Medienerfahrungen und Kommunikationsmöglichkeiten zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.

3. Produzieren und Präsentieren

	Bis Jahrgang 8	ab Jahrgang 9
3.1 Entwickeln und Produzieren	... können technische Bearbeitungswerkzeuge sowie ästhetische Gestaltungsmittel benennen und wenden diese in verschiedenen Formaten (Text, Bild, Audio, Video, etc.) an. ➔ Visualisierung syntaktischer Strukturen (Texteditor in Navigium, Word) ➔ Entwickeln eigenständige Wortschatzlisten zu den entsprechenden Lektionstexten (Navigium) ➔ Kreative Auseinandersetzung mit Texten und Sachthemen in - Bild: Verbildlichung) von Texten und Mythen: ggf. Szenen, Comics, Beschreibungen skizzieren (auch mit digitalen Bildbearbeitungsprogrammen) - Text: erstellen verschiedene Textsorten zur Vertiefung und Entwicklung erworbener Kompetenzen (geeignet z.B. Lektion 10, 13,14,16,17) - Audio: Nehmen zu geeigneten Lehrbuchtexten kurze lateinische Audiosequenzen auf → Unterstreichung der Textintonation/Latein als gesprochene SPRACHE (geeignet z.B. Lektion 3,4,6,8,9,13,15) - Video: Erstellen zu bestimmen Lehrbuchinhalten kurze Videos, z.B. StopMotion (geeignet z.B. Lektion 8,9,10,12,18,23)	... setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess ➔ Visualisierung syntaktischer Strukturen, vor allem Kolometrisches Verfahren bei Übergangs- und Originallektüre (Texteditor in Navigium, Word) - Legenda aurea - Caesar - U.a. ➔ Kooperative Erstellung und Erwerb eines autorenspezifischen Wortschatzes ➔ Stilistische Analyse innerhalb eines Textes → Stilmittel (Textedition, Navigium, Mindmapping) ➔ Aktualisierung von Themen bei Caesar (Erstellung von Aktualitätsbezügen in Text, Bild, Lied, Audio und Video)
-	... verarbeiten Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiter. ➔ Nutzen Erklärvideos des Lehrwerks „Pontes“ und erstellen nach diesem Vorbild eigene Erklärvideos ... präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge. ➔ Präsentation vor Mitschüler*innen ➔ Teilnehme am Bundeswettbewerb Fremdsprachen)	... integrieren eigene digitale Produkte in bestehendes Wissen. ... wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte. (s. Jg. 6,7,8)

	➔ Ggf. Veröffentlichung auf Onlineplattformen: Navigium (kursintern), Sophies Blog (Schulöffentlichkeit) YouTube (Öffentlichkeit) ... definieren Kriterien für die Beurteilung von Medienprodukten.	... geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation ➔ Ggf. Erstellung und Nutzung digitaler Feedbackbögen
3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	... kennen die Bedeutung von geistigem Eigentum.	... berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen.

4. Schützen und sicher Agieren

	Bis Jahrgang 8	ab Jahrgang 9
4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren	... reflektieren ihr eigenes Nutzungsverhalten und vereinbaren Regeln zum Umgang mit digitalen Endgeräten. ➔ erlernen sicheren Umgang mit Navigium	... agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.
4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	... entwickeln ein Bewusstsein für Datensicherheit, Datenschutz und Datenmissbrauch, um ihre Privatsphäre durch geeignete Maßnahmen zu schützen. ➔ Verwaltung des Navigium-Accounts und des Passworts. ➔ Lernen Risiken und Auswirkungen von Cyberkriminalität kennen: Lektion 11: Troja: Entdeckeraufgabe ... wenden Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle an. ... reflektieren ihre Selbstdarstellung in sozialen Medien. ➔ Reflektieren durch Auseinandersetzung mit dem lateinischen Text und Aktualisierung die Mediennutzung (z.B. Lektion 6)	... entwickeln ein Bewusstsein für ethische Fragen der Datenverwendung und bringen ihre Haltung in den gesellschaftlichen Diskurs ein. ➔ Reflektieren Auswirkungen von Medien auf die Gesellschaft (Transitio) ➔ Allegorie der Fama (insbes. Vergil, Aeneis IV) ... nutzen bewusst Internetdienste und wenden dort Strategien zum Schutz personenbezogener Daten an.
4.3 Gesundheit schützen	…nutzen digitale Werkzeuge (z. B. Apps) zur Förderung der eigenen Gesundheit. ... berücksichtigen Jugendschutz und Verbraucherschutzmaßnahmen.	... identifizieren Mechanismen zur Verbrauchermanipulation und setzen mögliche Schutzmaßnahmen ein. ➔ Christiliche Missionierung (Legenda aurea) ➔ Leserlenkung und Propaganda bei Caesar und den augusteischen Dichtern. ... nutzen digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung.
4.4 Natur und Umwelt schützen	... hinterfragen ihr eigenes Nutzungsverhalten digitaler Technologien hinsichtlich der Auswirkungen auf Natur und Umwelt.	... nutzen digitale Technologien zum Schutz von Natur und Umwelt.

5. Problemlösen und Handeln

	Bis Jahrgang 8	ab Jahrgang 9
5.1 Technische Probleme lösen	.... ermitteln Bedarfe für die Lösung technischer Probleme.	.... finden Lösungen für technische Probleme und verstehen Funktionsweisen sowie grundlegende Prinzipien der digitalen Welt.
5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	... setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein. ➔ Nutzen Navigium zum - Wortschatzerwerb - Grammatikübung/Formentraining - Differenzierungsmöglichkeit ➔ Nutzen Navigium zur Textstrukturierung - Umgang mit Werkzeugen zur Markierung - Umgang mit Werkzeugen zum Speichern und Teilen ➔ Nutzen Erklärvideos zum Lehrwerk ➔ Erlernen in Einzelsequenzen den Umgang mit dem digitalen Wörterbuch (Navigium) ➔ Nutzen 3D-Rekonstruktionen zur Veranschaulichung antiker Bauwerke (z.B. Lektion 6, Circus Maximus; 7, Trajansthermen; 19: Jupitertempel) ➔ Nutzen analoge und digitale Karten zur Bewusstmachung von geographischen Gegebenheiten und Distanzen (z.B. Lektion 5: Forum Romanum, 17, 18, 26) ... beurteilen den Nutzen digitaler Lernumgebungen für den persönlichen Gebrauch. ➔ Nutzen Navigium zur - Dokumentation des Lernfortschritts - Selbstüberprüfung - regelmäßigen Selbstevaluation	... passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an. ➔ Erstellen individuelle Lernlisten mit Hilfe der Lernplattform Navigium ... beurteilen verwendete digitale Werkzeuge im Hinblick auf den Datenschutz und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen

5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	.... entwickeln und nutzen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge. ➔ Arbeiten bei Schwierigkeiten mit der Hilfefunktion und dem Handbuch von Navigium. ... entwickeln Lösungsstrategien.	... setzen Lösungsstrategien effektiv um. ... teilen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge mit anderen. ➔ Ggf. Einrichtung von Experten innerhalb eines Kurses oder auch kursübergreifend
5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	... formulieren Anforderungen an digitale Lernumgebungen ... identifizieren passende Werkzeuge zur Problemlösung. ➔ Verstehen und nutzen zunehmend selbstständig, die Funktion der Textstrukturierung von Navigium und nutzen diese nach individuellem Bedarf	... bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen. ➔ Nutzen das digitale Wörterbuch (Navigium) ➔ Erlernen und wiederholen Wortschatz zunehmend sachgruppen- und autorenspezifisch ➔ Stellen digitales Wörterbuch dem Stowasser gegenüber und nutzen beide Werkzeuge bedarfsgerecht ➔ Analysieren Textstrukturen und Stilistik mit Hilfe eines Stilmittelkatalogs (u.a. Navigium) ➔ Erlernen und nutzen zunehmend selbstständig den Umgang mit einer Systemgrammatik ➔ Vergleichen im Internet vorhandene Übersetzungen mit dem lateinischen Text und eigenständigen Übersetzungen ➔ Nutzen YouTube-Videos für das Verständnis lateinischer Aussprache und Metrik (Vorträge und Erklärvideos)
5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	... erarbeiten und formulieren erste algorithmische Zusammenhänge.	... erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in digitalen Werkzeugen. ... planen und verwenden eine strukturierte, algorithmische Sequenz bei der Erstellung eigener Programme zur Problemlösung.

6. Analysieren und Reflektieren

	Bis Jahrgang 8	ab Jahrgang 9
6.1 Medien analysieren und bewerten	... analysieren und vergleichen Medienangebote und deren Gestaltungsmittel. ➔ Arbeiten parallel mit der Printausgabe des Lehrwerks und nutzen/erfahren Navigium als unterstützende Lern- und Strukturierungshilfe. ➔ Analysieren Vor- und Nachteile digitaler und analoger Angebote	... beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen. ➔ Vergleichen Rollenbilder in der Antike und heute (z.B. Catull, Carmina; Ovid, ars amatoria) ➔ Bewerten Darstellung von Mann und frau in den lateinischen Texten und in aktuellen Medien ... bewerten Medienangebote und deren Gestaltungsmittel.
6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	…reflektieren die Wirkung von Medien auf das eigene Handeln sowie auf Individuum und Gesellschaft. ➔ Sensationslust und Zivilcourage (kritische Betrachtung von Gladiatorenkämpfen) ... erkennen die Folgen ihrer Mediennutzung auf ihr persönliches Umfeld. ... analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch. ... orientieren ihre Mediennutzung an (z. B. durch das Grundgesetz formulierten) Werten. ... schätzen die Auswirkungen digitaler Technologien auf wirtschaftliche, soziale und politische Prozesse ein. ➔ Thema Sklaverei: moderne Sklaverei	... reflektieren die Bedeutung von Medien für die Identitätsbildung (auch in gesellschaftlichen Kontexten). ➔ Existenzieller Transfer - Leserlenkung bei Caesar - (Philosophische) Belehrung/Erziehung in der Briefliteratur (Seneca, Plinius, Cicero) ... setzen sich mit dem Problem der ständigen Verfüg- und Erreichbarkeit kritisch auseinander. ➔ Otium vs. negotium (Plinius, Seneca, Cicero) ... analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. ➔ Diskutieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Normen - Iacobus, Legenda aurea - Catull, Carmina - Ovid, Ars amatoria, Amores, Metamorphosen ... reflektieren die Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration sowie zur gesellschaftlichen Partizipation.

		... beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung. ➔ Augusteische Literatur, Architektur und Kunst - Herrschaftslegitimation - Leserlenkung - Propaganda - ... beurteilen die Entwicklung digitaler Medien und Technologien.