1. Bedienen und Anwenden

1.1 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

5	Ordi-nariat	Einführung in die Struktur des pädagogischen Netzwerkes	***Erlernen erster Nutzungshilfen***
6	PK (IF)	Grundlagen der Medienkompetenz im Fach Pk	***Ordnerstruktur, Systemeinstellungen usw.***

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

5	D	Richtig Schreiben	***Rechtschreibtraining - Laute und Buchstaben***
	BI	Vielfalt von Lebewesen	***Steckbriefe von Tieren und Pflanzen mit Word***
6	PK (IF)	Grundlagen der Medienkompetenz im Fach Pk	***Videoschnitt***
	M	Visualisierung von Daten in Diagrammen	***Nutzen einer Tabellenkalkulation***
	PK (IF)	In Inhalt und Struktur vorgegebene Medienprodukte erstellen	***Präsentation erstellen***
7	M	Untersuchung von Funktionen	***Visualisierung von Funktionsgraphen mit entsprechender Software***
8	M	Untersuchung von Funktionen	***Visualisierung von Funktionsgraphen mit entsprechender Software***
9	E	Australia	***Texte umwandeln - Internetrecherche durchführen***
	KU	Schülerinnen und Schüler entwickeln und bewerten eigene Aufgabenstellungen und -lösungen vor dem Hintergrund eines vorgegebenen Gestaltungskontextes	***Einführung und Anwendung eines Bildbearbeitungsprogramms (z.B.GIMP)***
	SP	Analyse und Überprüfung von Bewegungsabläufen	***Videoanalyse am Beispiel einer Sportart***

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

5	Ordi-nariat	Einführung in die Struktur des pädagogischen Netzwerkes	***Erlernen erster Nutzungshilfenam Computer***
6	Pk (If)	Grundlagen der Medienkompetenz im Fach Pk	***Kenntnisse über LAN-Netz, WLAN, Router, usw.***
9	PH	Experimente zur Elektrizität	***Digitale Erfassung und Auswertung von Messwerten***

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

5	Beratungst eam	Chancen und Gefahren im Internet	***Prävention***
7	PK	*Kinder und neue Medien: Computerspiele, Internet und soziale Netzwerke*	**Bedeutung und Schutz der Privatsphäre**

2. Informieren und Recherchieren

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

5	EK	Verfahren der Informationsbeschaffung und -entnahme ***Atlasführerschein / Arbeit mit dem Register***
6	MU	Musikleben im Barock ***Recherche zu ausgewählten Aspekten (Kleidung, Hofkultur, Instrumente)***
7	GE	Frei aber nicht gleich - Städte verändern die Gesellschaft ***Schülerinnen und Schüler beschaffen selbstständig Informationen aus Medien, recherchieren in Bibliotheken und im Internet***
	PK	Die Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft ***Wie können Jugendliche Medien sinnvoll zur Information nutzen?***
8	F	Vorbereitung der Lüttichfahrt ***Schülerinnen und Schüler beschaffen selbstständig Informationen aus Medien, recherchieren in Bibliotheken und im Internet***
9	L	Vorbereitung der Romfahrt ***Schülerinnen und Schüler beschaffen selbstständig Informationen aus Medien, recherchieren in Bibliotheken und im Internet***

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

5	EK	Wo man Ferien macht ***Zwischen Pro- und Kontra-Argumenten unterscheiden, kontroverse Sachverhalte vertreten***
	GE	Zwischen Textquelle, Sekundärliteratur u.a. unterscheiden; Informationen vergleichen und verbinden ***Analyse von politischen Reden (Griechenland / Rom)***
6	D	über einfache Sachverhalte informieren, berichten, beschreiben ***Einen Bericht schreiben***

2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

5	GE	Zwischen Textquelle, Sekundärliteratur u.a. unterscheiden; Informationen vergleichen und verbinden ***Analyse von politischen Reden (Griechenland / Rom)***
6	PK	Die Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft ***Werbung, insbes. unter der Betrachtung der Zielgruppe Kinder***
9	D	SuS verarbeiten Informationen zu kürzeren, thematisch begrenzten freien Redebeiträgen und präsentieren diese mediengestützt ***Standpunkte vertreten: Pro- und Contra- Diskussion***

2.4 Informationskritik

Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen

7	GE	Europa wandelt sich ***Analyse, Interpretation von Quellen, Darstellungen (Erkennen von Multiperspektivität, Alterität, Kontroversität)***
8	GE	Neue weltpolitische Koordinaten ***Analyse, Interpretation von Quellen, Darstellungen (Erkennen von Multiperspektivität, Alterität, Kontroversität)***
9	GE	Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg ***Analyse, Interpretation von Quellen, Darstellungen, Bildquellen, Karten, Statistiken, Schaublidern***

3. Kommunizieren und Kooperieren

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

6	E	Sports and Hobbies, Teamwork ***Kurze persönliche Alltagstexte schreiben und Sachverhalte aus dem eigenen Erfahrungshorizont beschreiben***

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

6	PK	Kinder und neue Medien: Computerspiele, Internet und soziale Netzwerke ***Bedeutung und Schutz der Privatsphäre***
7	PK	Wie können Jugendliche Medien sinnvoll zur Information nutzen? ***Zeitung, Fernsehen, Radio und Internet***

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

8	PK	Wahlen ***reflektieren medial vermittelte Botschaften und beurteilen diese auch mit Blick auf dahinterliegende Interessen***

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

6	PK	Kinder und neue Medien: SuS beschreiben kriterienorientiert die Lebensformen und Lebenssituationen bzw. Problemlagen von unterschiedlichen Sozialgruppen ***Suchtgefahr und Prävention, z.B: Mobbing / Cybermobbing***

4. Produzieren und Präsentieren

4.1 Medienproduktion und -präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

6	KR/ER/ PP	Variable Themenwahl ***Erstellen von Lernplakaten***
	BI	Anwendung an unterschiedlichen Themen der Jgst.6 Medien ***dokumentieren und präsentieren den Verlauf und die Ergebnisse ihrer Arbeit, auch unter Nutzung elektronischer Medien***
8	EK	Leben und Wirtschaften in verschiedenen Landschaftszonen ***erstellen (Medien-) Produkte zu fachbezogenen Sachverhalten und präsentieren diese adressatenbezogen im (schul-) öffentlichen Raum***
9	D	Referate erarbeiten und durch angemessene Präsentationstechniken und Begleitmedien ***Fit für die Arbeitswelt: Berufe finden und sich bewerben***

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

5	KU	Gestalten Bilder auf der Grundlage elementarer Kenntnisse über farbbezogene Wirkungszusammenhänge ***Farbe und ihre Wirkung im Bilde: subtraktive Farbmischung, Farbbezeichnung, Kontraste***
6	KU	Gestalten Bilder auf der Grundlage elementarer Kenntnisse über farbbezogene Wirkungszusammenhänge ***Farbe und ihre Wirkung im Bilde: Farbkontraste***
7	MU	realisieren vokale und instrumentale Kompositionen vor dem Hintergrund ihres historisch-kulturellen Kontextes ***Vertonung eines selbst verfassten Raps auf Basis eines vorgegebenen Beats***
	KU	Erstellen (Medien-) Produkte zu fachbezogenen Inhalten ***Bildgeschichte (Perspektive, Kameraeinstellung)***
9	MU	Geschichte und Entwicklung Populärer Musik ***Erschließung des Themas z.B. mittels mulitmedialer Powerpointpräsentation***
	KU	Bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren in Hinblick auf Einsatzmöglichkeiten im Kontext von Form-Inhaltsgefügen in komplexen Problemzusammenhängen ***Design***

4.3 Quellendokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

9	WPII	Im Rahmen der Projektarbeit (außer in Spanisch) ***SuS sind vertraut mit Zitierweisen und Quelenangaben von Texten***

4.4 Rechtliche Grundlagen

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

5	EK	*Verfahren der Informationsbeschaffung und -entnahme* **Recherche im Internet - Urlaubsplanung**
7	PK	erläutern die Möglichkeiten und Probleme der Marktwirtschaft und beschreiben den Wirtschaftskreislauf ***Grundlagen des Wirtschaftsgeschehens und Verbraucherschutz***

5. Analysieren und Reflektieren

5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

6	PK	Die Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft ***Kinder und neue Medien: Computerspiele, Internet und soziale Netzwerke***
7	GE	Deutung der Geschichte im Hinblick auf Gegenwart und Zukunft ***Erfindung des Buchdrucks und digitale Revolution***
	KU	Bewerten Arbeitsprozesse und bildnerische Verfahren ***Bildgeschichte***
9	KU	Analysieren mittels sachangemessener Untersuchungsverfahren gestaltete Phänomene aspektbezogen ***Design: Bewertung von Form-Inhalt-Bezug***
	D	Medien-Textvergleich: "Sonnenallee" – Roman und Film vergleichen ***Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte***

5.2 Meinungsbildung

Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

6	D	Umgang mit literarischen Texten ***Sagen / Lügengeschichten***
7	MU	Werbung im musikalischen Kontext ***Untersuchen der Formen der Beeinflussung und Wahrnehmungssteuerung***

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

7	D	Verlocken, verführen, verkaufen - Werbung untersuchen und gestalten ***Untersuchung von Texten audiovisueller Medien im Hinblick auf deren Aufbau, Gestaltung und Intention***
9	D	Print- und audiovisuelle Medien kritisch nutzen. ***Die Macht der Medien***

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

6	PK	Kinder und neue Medien: Computerspiele, Internet und soziale Netzwerke **Suchtgefahr und Prävention / Bedeutung und Schutz der Privatsphäre**

6. Problemlösen und Modellieren

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

6	PK (IF)	Grundlagen der Medienkompetenz im Fach Pk ***Ordnerstruktur, Systemeinstellungen usw.***
	PK (IF)	Grundlagen der Medienkompetenz im Fach Pk ***LAN-Netz, WLAN, Router, usw.***

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

6.3 Modellieren und Programmieren

Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

6.4 Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren