

1 BEDIENEN UND ANWENDEN	2 INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3 KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4 PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5 ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6 PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1. Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen.	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
5-6 Musik IPads ausleihen und einsortieren: 5 Kunst Anwendung Lernplattform Moodle ab 5 (FACH?): Umgang mit Maus und Tastatur	5 Deutsch Informationen zu "besonderen Tieren" recherchieren 5 Englisch Informationen aus versch. Quellen/Medien entnehmen (Arbeit mit dem Onlinewörterbuch: Vokabel-Apps „Dict.cc/leo.org“) 6/8 Musik Instrumentenkunde, Musikgeschichte etc. 7 Deutsch Informationen zum Themenfeld "faszinierende Alpen" recherchieren 9 Deutsch ...		6 RE/PP Stop-Motion-Film erstellen 6 Mathe Powerpoint-Präsentation zur Stochastik 7-8 Mathe Erklärfilm zur Dreieckskonstruktion 10 Mathe Powerpoint-Präsentation zur Stochastik 10 Englisch Erstellen und Präsentieren einer PPT	8 RE/PP Filmanalyse 9-10 Mathe Daten und Diagramme kritisch hinterfragen	6 GL (Soziale) Medien, Internetnutzung & Co.
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbild	6.2 Algorithmen erkennen
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen.	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
5 Deutsch Unter Vorbehalt: UV: "wie im Märchen": Märchen mit Hilfe einer App (z. B. Stop-Motion) verfilmen	9 (FACH?) UV "besondere Berufe" 10 RE/PP Produkt mit recherchierten Informationen Zusammenstellen / Textproduktion	5-6 Soziales Lernen Schulsozialarbeit/ Medienscouts – Sicheres Verhalten im Netz 6 Deutsch Netiquette -> Unterrichtsvorhaben 5 7 Englisch Emails verfassen (formal, informal)	6 Kunst vertiefende Anwendung in Recherche und Erstellung einer Präsentation 7 RE/PP Präsentationen erstellen	SPORT (JG?) Fitnesstrends und – bilder in den Medien kritisch hinterfragen und beurteilen	5-10 Mathe Algorithmische Struktur der Arithmetik erkennen und benennen
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zu-	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen;

sammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren		Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten		sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
8/ 10 Musik Musikdateien mit AirDrop sichern ab 7 (FACH?) Lernordner auf dem eigenen PC-Account sowie Moodle organisieren inkl. Umgang mit Down- und Uploads	8 Musik Musik und Werbung 9 Physik Nutzung von Kernenergie (Pro/Contra) [betrifft auch 2.2 & 2.4]	9 RE/PP Ethische Grundsätze (Bsp Bergpredigt) und Menschenbild	ab 7 (FACH?) Verbindlichkeit zur Angabe von genutzten Quellen für Präsentationen o.ä.	7 Kunst Einsatz von Fotografie und Überarbeitungstechniken	ab 9 NW/PH Erfassung, Dokumentation und Auswertung von Messergebnissen via Excel o.ä. 5-6 Mathe 6-Schritte-Verfahren 7-8 Mathe Modellierungskreislauf
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren
Schulsozialarbeit Im Rahmen der Cybermobbing Prävention/ Intervention	5-6 Soziales Lernen Schulsozialarbeit/ Medienscouts – Sicheres Verhalten im Netz	5-6 Soziales Lernen Schulsozialarbeit/ Medienscouts – Sicheres Verhalten im Netz/ Cybermobbing Prävention/ Intervention	6 GL Inhaltsfeld "Medien" 10 Musik GEMA-Rechte, Streaming-Dienste, Urheberrechte bei Veröffentlichung, Downloads und Aufführungen.	6 GL Inhaltsfeld "(Soziale) Medien"	