

MEDIENKOMPETENZRAHMEN

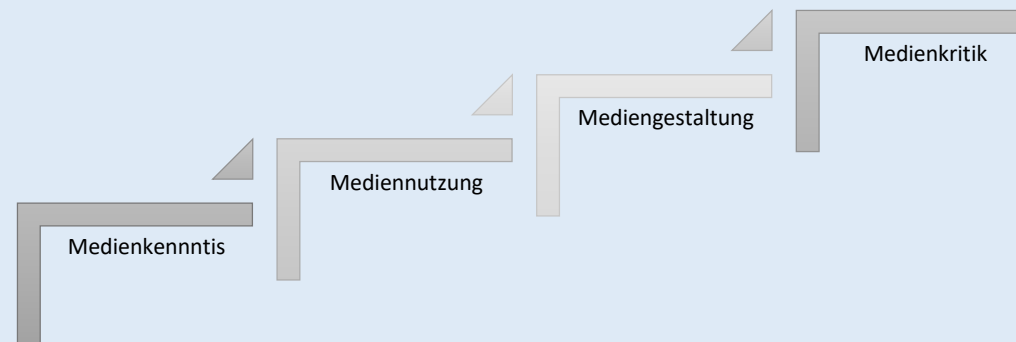
In diesem Medienkompetenzrahmen sind die verbindlichen, konkretisierten Unterrichtsvorhaben der einzelnen Fächer aufgeführt, so dass die Schulung der jeweiligen Medienkompetenz unabhängig von der jeweils unterrichtenden Lehrkraft gesichert ist.

Ein Eintrag im MKR ist jeweils so aufgebaut:

Fach:

- Thematische Anbindung
- Medienkompetenzschulung

Der MKR ist nach seinen 24 Feldern und 6 Bereichen sortiert. Die konkretisierten Unterrichtsvorhaben sind jeweils ihrer hauptsächlich angestrebten Medienkompetenz zugeordnet, die wir hinsichtlich der insgesamt angestrebten Medienkompetenz aufeinander aufbauend verstehen: *Eine Medienkritik ist etwa nur möglich, wenn man grundsätzlich das Medium kennt, zu benutzen und zu gestalten weiß.*



Die in der folgenden Übersicht eingefärbten Bereiche haben ein eingetragenes und im jeweiligen Fachcurriculum verankertes Unterrichtsvorhaben.

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): Medienausstattung kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche: Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse: Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation: Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse: Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt: Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge: Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung: Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln: Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel: Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung: Die interesselitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen: Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation: Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen: Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung: Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	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	4.3 Quelldokumentation: Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsfindung: Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren: Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösungsstrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programme umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit: Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen: Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und –kriminalität: Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und –kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen: Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Medienutzung: Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen: Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

1 BEDIENEN UND ANWENDEN

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

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5			Politik: <ul style="list-style-type: none">▪ Umgang mit Medien. Wie nutzen wir sie klug?▪ Verwendung von Bildfiltern in sozialen Medien		
6			Physik: <ul style="list-style-type: none">▪ Elektrizitätslehre▪ Strom- und Spannungsmessung		
7					
8					
9					
10					
EF					
Q1					
Q2					

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

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5			<p>Mathematik:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Spiegelungen ▪ Spiegelungen mit Hilfe eines dyn. Geometrieprogramms durchführen 		
6			<p>Physik:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elektrizitätslehre ▪ Strom- und Spannungsmessung <p>Physik:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Schall – in Natur und Technik ▪ Tonhöhe und Lautstärke (Schwingungen und Schallwellen) <p>Mathematik:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Boxplots ▪ Gestalten von Boxplots mittels eines Tabellenkalkulationsprogramms <p>Sport:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kraulschwimmen ▪ Schaffung einer Bewegungsvorstellung und deren Umsetzung, Lernvideos <p>Chemie:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Säuren und Basen ▪ Messwerterfassung und –auswertung (Leitfähigkeitstiteration) 		

7			<p>Latein:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Audio-visuelle Medien d. Buches mit Smartphone nutzen ▪ Prima. Medienführerschein <p>Sport:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kugelstoßen ▪ Bewegungskorrektur anhand der Videoanalyse <p>Chemie:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dichte ▪ Messwertauswertung mit Excel 		
8		<p>Englisch:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vokabel-Apps und ihre Vor- und Nachteile ▪ Kennenlernen und Anwenden verschiedener Optionen 	<p>Englisch:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vokabel-Apps und ihre Vor- und Nachteile ▪ Kennenlernen und Anwenden verschiedener Optionen <p>Spanisch:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentarse ▪ Wortschatzarbeit (kahoot, Quizlet & Co) <p>Ernährungslehre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aufbau von Proteinen ▪ Programm zur Erstellung von dreidimensionalen Proteinen <p>Sport:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kugelstoßen ▪ Bewegungskorrektur anhand der Videoanalyse 		

9					
10					
EF					
Q1					
Q2					

1.3 Datenorganisation: Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen: Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5					
6					
7					
8					
9					
10					
EF					
Q1					
Q2					

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

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5					
6					
7					
8					
9					
10					
EF					
Q1					
Q2					

2 INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche: Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5			Deutsch: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tierbeschreibung ▪ Zu einem Tier recherchieren 		
6			Kath. Religionslehre: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Feste im Kirchenjahr ▪ Erarbeitung eines Festes (power-point) Ev. Religionslehre: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bewahrung der Schöpfung ▪ Power-Point 		
7			Französisch (WP I): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les copains et les activités ▪ Französische Playlist erstellen 		
8					
9			Französisch (WP II): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les copains et les activités ▪ Französische Playlist erstellen Ernährungslehre: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Wechselbeziehung zwischen Ernährung und Gesundheit ▪ Recherche zu ernährungsbedingten Erkrankungen 		
10					

EF					
Q1					
Q2					

2.2 Informationsauswertung: Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5			Erdkunde: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Versorgung durch die Landwirtschaft ▪ Informationen aufgabenbezogen aus einem Film herausarbeiten 		
6			Geschichte: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Höhlen von Lascaux ▪ Ein digitales Museum erkunden 		
7			Englisch: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sehenswürdigkeiten Londons ▪ Recherche zu Angeboten, Interessen, Preisen, Erreichbarkeit 		
8					
9			Englisch: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Berufsorientierung ▪ Recherche zu verschiedenen Berufsfeldern Biologie: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Auswirkung von Drogen auf das Gehirn ▪ Webbasierte Simulationen 		
10			Erdkunde: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lebensgrundlage Wasser – Desertifikation ▪ Räumliche Veränderungen quantifizieren (google earth) 		
EF			Erdkunde: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lebensgrundlage Wasser – Desertifikation 		

			<ul style="list-style-type: none">▪ Räumliche Veränderungen quantifizieren (google earth) <p>Französisch:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Les régions et les gens▪ Ferienprogramm für frz. Regionen erstellen		
Q1					
Q2					

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

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5					
6			Politik: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kann ich frei entscheiden? ▪ Product Placement in Videos und Posts 		
7					Chemie: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Stoffgemische ▪ Bunt=ungesund? (Lebensmittelfarben)
8			Physik: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elektrizitätslehre ▪ Bestimmung elektr. Widerstände 		
9					
10					
EF					
Q1					
Q2					Spanisch: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bilinguismo ▪ Kritische Bewertung von Online-Texten

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

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5					
6					
7					
8					
9					
10					
EF					
Q1					
Q2					

3 KOMMNIZIEREN UND KOOPERIEREN

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

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5					
6					
7					
8					
9			Französisch (WP I): <ul style="list-style-type: none">▪ Préparer un échange scolaire▪ E-Mails/WhatsApp austauschen mit Corres		
10			Französisch (WP II): <ul style="list-style-type: none">▪ Préparer un échange scolaire▪ E-Mails/WhatsApp austauschen mit Corres		
EF					
Q1					
Q2					

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln: Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5					
6					
7					
8					
9					
10					
EF					
Q1					
Q2					

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

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5					
6					
7					
8			<p>Kath. Religionslehre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Verantwortung ▪ Verantwortungsvoller Umgang mit der Schöpfung (Power-Point) <p>Kath. Religionslehre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gewissen ▪ Das irrende oder verstummte Gewissen an Beispielen, dargestellt mit Power-Point oder auf deren medialen Wegen unter Berücksichtigung der ethischen Reflexion <p>Ev. Religionslehre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menschenbilder ▪ Der Mensch im digitalen Zeitalter (Power-Point) 		
9			<p>Kath. Religionslehre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gewissen ▪ Das irrende oder verstummte Gewissen an Beispielen, dargestellt mit Power-Point oder auf deren medialen Wegen unter Berücksichtigung der ethischen Reflexion 		

10					
EF					
Q1					
Q2					

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

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5					
6					
7					
8					
9					
10					
EF					
Q1					
Q2					

4 PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation: Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5					
6				<p>Geschichte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Stadtführung durch das antike Rom, Aussehen damals – heute ▪ Power-Point-Präsentation erstellen 	
7			<p>Mathematik:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Zuordnungen ▪ Mit einem Tabellenkalkulationsprogramm Zuordnungen grafisch darstellen 		
8				<p>Ernährungslehre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Verdauung von Kohlehydraten ▪ Ein Lernvideo zur Kohlenhydratverdauung erstellen und präsentieren <p>Latein:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grammatik (Abl. Abs.), historische Persönlichkeiten ▪ Erklärvideo erstellen 	
9			<p>Kath. Religionslehre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kirche im Nationalsozialismus ▪ Chr. Persönlichkeiten im Widerstand vorstellen (Power-Point) 	<p>Sport:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Volleyball ▪ Ein Lernvideo zum oberen Zuspiel erstellen <p>Deutsch:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bewerbung ▪ Erstellen einer digital. Bewerbungsmappe. 	

				<p>Kath. Religionslehre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kirche im Nationalsozialismus ▪ Chr. Persönlichkeiten im Widerstand vorstellen (einen Film erstellen) <p>Physik:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Radioaktivität ▪ Power-Point-Präsentationen 	
10					
EF			<p>Ev. Religionslehre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kirche im Nationalsozialismus ▪ Euthanasie (Power-Point) 	<p>Latein:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Produktive Textrezeption ▪ Video erstellen zu einer Metamorphose des Ovid <p>Englisch:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ The digital age ▪ Gestaltung eines eigenen Blogposts 	<p>Englisch:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ The digital age ▪ Reflektion der eigenen Mediennutzung
Q1				<p>Spanisch:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diversidad étnica en Latinoamérica ▪ Ein Referat zu einem lat.am. Land planen, gestalten und präsentieren <p>Chemie:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Reaktionsmechanismen ▪ Stop-Motion-Videos 	
Q2					

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

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5				Biologie: <ul style="list-style-type: none"> Entstehung von Früchten Stop-Motion Film 	
6					
7			Mathematik: <ul style="list-style-type: none"> Konstruktion von Dreiecken Mit Hilfe eines dynamischen Geometrieprogramms 	Deutsch: <ul style="list-style-type: none"> Balladen Einen Audiovortrag erstellen 	
8					
9				Französisch (WP I): <ul style="list-style-type: none"> Reflexive Verben Lern-/Erklärvideo erstellen Sport: <ul style="list-style-type: none"> Volleyball Ein Lernvideo zum oberen Zuspiel erstellen Physik: <ul style="list-style-type: none"> Radioaktivität Power-Point-Präsentationen 	
10				Französisch (WP II): <ul style="list-style-type: none"> Reflexive Verben Lern-/Erklärvideo erstellen 	
EF				Geschichte: <ul style="list-style-type: none"> Islamische Welt – Christliche Welt: Begegnung zweier Kulturen in Mittelalter und Neuzeit Lernvideos zum Kreuzzug gestalten und kriteriengeleitet beurteilen 	Englisch: <ul style="list-style-type: none"> The digital age Reflektion der eigenen Mediennutzung

Q1			Kunst: <ul style="list-style-type: none">▪ Filmische Collagen▪ Stop-Motion-Filme		
Q2					

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

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5					
6					
7				Erdkunde: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Trockenräume ▪ Power-Point-Präsentation 	
8					
9				Physik: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Radioaktivität ▪ Power-Point-Präsentationen 	
10					
EF					
Q1					
Q2					

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

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5					
6					
7					
8					
9				Physik: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Radioaktivität ▪ Power-Point-Präsentationen 	
10					
EF					
Q1					
Q2					

5 ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

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

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5					
6					
7					
8					
9					
10					
EF				Englisch: <ul style="list-style-type: none">▪ The digital age▪ Gestaltung eines eigenen Blogposts	Englisch: <ul style="list-style-type: none">▪ The digital age▪ Reflektion der eigenen Mediennutzung
Q1					
Q2					

5.2 Meinungsbildung: Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5					
6					
7					
8					Deutsch: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Zeitung/Nachrichtenportale ▪ Qual. Vergleich von Nachrichtenquellen
9					Ernährungslehre: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Psychosomatische Essstörungen ▪ Darstellung von vermeintlich gesunden Lebensstilen auf Internetplattformen mit Vorgaben der DGE vergleichen und kritisch bewerten
10					
EF				Englisch: <ul style="list-style-type: none"> ▪ The digital age ▪ Gestaltung eines eigenen Blogposts 	Englisch: <ul style="list-style-type: none"> ▪ The digital age ▪ Reflektion der eigenen Mediennutzung
Q1					
Q2					Geschichte: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Wahrnehmung der Wiedervereinigung in den 2+4 Staaten als Grundlage zur eigenen Meinungsbildung ▪ Internetrecherche

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

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5					
6					
7					
8					Ev. Religionslehre: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Identitätsbildung ▪ „Facebook, Instagram & Co“
9					
10					
EF				Englisch: <ul style="list-style-type: none"> ▪ The digital age ▪ Gestaltung eines eigenen Blogposts 	Spanisch: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Juventud en movimiento ▪ Selbstdarstellung in sozialen Medien Englisch: <ul style="list-style-type: none"> ▪ The digital age ▪ Reflektion der eigenen Mediennutzung
Q1					Pädagogik: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Identitätsbildung ▪ Chancen und Risiken d. Identitätsbildung im Zeitalter soz. Netzwerke
Q2					

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

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5					
6			Kunst: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Selbstdarstellung ▪ Bilder von mir (digitale Fotografie) 	Kunst: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Selbstdarstellung ▪ Bilder von mir (digitale Fotografie) 	Kunst: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Selbstdarstellung ▪ Bilder von mir (digitale Fotografie)
7					
8					
9					
10					
EF				Englisch: <ul style="list-style-type: none"> ▪ The digital age ▪ Gestaltung eines eigenen Blogposts 	Englisch: <ul style="list-style-type: none"> ▪ The digital age ▪ Reflektion der eigenen Mediennutzung
Q1					
Q2			Biologie: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Verwandtschaftsbeziehung ▪ Nutzung einer digitalen Datenbank zur Erstellung eines Cytochroms 		

6 PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

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

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5					
6					
7					
8		Informatik: <ul style="list-style-type: none">▪ Netzwerke▪ Netzwerkprotokolle und Adressierung in Netzwerken			
9					
10					
EF					
Q1				Kunst: <ul style="list-style-type: none">▪ Filmische Collagen▪ Stop-Motion-Filme	
Q2					

6.2 Algorithmen erkennen: Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5					
6			Politik: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kann ich frei entscheiden? ▪ Algorithmus der YT-Timeline erkennen 		
7					
8				Informatik: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tabellenkalkulation ▪ Datenbanken – Datenbankfunktionen 	
9					
10					
EF			Ev. Religionslehre: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Wahrnehmung der Wirklichkeit ▪ „Hermeneutik des Spiegels“ (Medien als Spiegel der Gesellschaft) 		
Q1					
Q2					

6.3 Modellieren und Programmieren: Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösungsstrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programme umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5					
6					
7					
8					
9				Informatik: <ul style="list-style-type: none"> ▪ JavaKara ▪ Problemlösung mit Zählschleifen in Übergabe- und Rückgabe-Methoden 	
10					
EF					
Q1					
Q2					

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

		Medienkenntnis	Mediennutzung	Mediengestaltung	Medienkritik
5					
6					
7					
8					
9					
10					
EF					
Q1					
Q2					