



14. Medienkonzept

14.1. Pädagogisches Konzept

Die Förderschule Nordkreis fördert bei ihren Schüler*innen*innen das Lernen mit neuen Medien. So lernen die Kinder zunehmend Medien wie Computer und Internet zu nutzen und benutzen, Medieninhalte kritisch zu reflektieren und selbst Medien zu produzieren. Ziel ist es, dass es für die Schüler*innen ein ganz natürlicher Vorgang wird, selbstständig Informationen aus dem Internet zu erfragen oder später komplette Internetrecherchen zu vielfältigsten Themenbereichen durchzuführen. Der Umgang mit den Medien wird zu einem integrierten Bestandteil des Unterrichts in allen Lernstufen. Um dies gewährleisten zu können, wird der Ausbau von „Computerecken“ in allen Klassenräumen aller Jahrgänge vorangetrieben. So stehen unseren Schüler*innen*innen mehrere internetfähige Computer zur Verfügung. Dies soll weiterhin realisiert und fortlaufend ausgebaut werden. Dieser Ausbau schreitet stetig voran. So wurden für die einzelnen Altersstufen bereits differenzierte Unterrichtsziele und -inhalte formuliert und in den Unterricht integriert. Diese sind detailliert dem angehängten Curriculum zu entnehmen. Eine kurze Übersicht zu den einzelnen Stufen ist dem Nachfolgenden zu entnehmen.

Primarstufe

Die jüngeren Schüler*innen sollen die Funktionsweise von Computern kennen lernen, indem sie (Lern-) Programme für ihre Altersstufe spielerisch anwenden sowie Lernprogramme (Antolin, Mathe Pirat) zu Unterrichtsinhalten in Mathematik, Sprache, Englisch und Sachkunde nutzen. In ersten Schreibwerkstätten produzieren sie kleine Texte und gestalten sie grafisch. Mit dem Schulträger ist vereinbart, dass der digitale Ausbau der Primarstufe kurz- bis mittelfristig mit 20 Tablets (inklusive entsprechenden Lern-Apps) und weiteren Desktop-PCs vorangetrieben wird. Hier sind bereits konkrete Gespräche und Planungen erfolgt.

Mittelstufe

Neben der weiteren Nutzung von Lernprogrammen zu den einzelnen Unterrichtsinhalten gewinnt die Produktion von Texten (Geschichten, Berichte, Einladungen...) zunehmend an Bedeutung. Die Schüler*innen sollen anhand ihrer Arbeiten das Schreibprogramm erlernen und immer sicherer anwenden können. Zu verschiedenen Anlässen werden Klassen- und Projektzeitungen produziert, für die auch das Layout gefertigt werden muss. Hierbei können unsere Schüler*innen das Formatieren und Editieren von eigenen Schreibprodukten erlernen sowie das Einfügen von Bildern und die Bearbeitung dieser. Derartige Übungen werden bereits durch Zeitungsprojekte, wie beispielsweise einer Kooperationsarbeit mit der hiesigen Tageszeitung sinnvoll vernetzt. Mit dem Schulträger ist auch hier vereinbart, dass der digitale Ausbau der Mittelstufe kurz- bis mittelfristig mit 25 weiteren Laptops (inklusive entsprechender Software) weiteren Desktop-PCs und Active-Boards für alle Mittelstufenklassen vorangetrieben wird. Auch hier sind bereits konkrete Gespräche und Planungen erfolgt.

Oberstufe

Die Nutzung und der kritische Umgang mit den Möglichkeiten des Internets ist ein wichtiger Bestandteil der Arbeit in der Oberstufe. Die Schüler*innen suchen gezielt Informationen zu verschiedenen Themen, benutzen Lexika im Internet und nutzen diese Quellen als Grundlage für weitere Projekte/Arbeiten. Die Nutzung des Schreibprogramms geschieht vor allem zur Vorbereitung auf das Berufsleben. Jeder Schüler*innen erstellt fortlaufend seinen (digitalen) Lebenslauf sowie Bewerbungsunterlagen, mit denen er auch nach seiner Schulzeit weiterarbeiten kann. Allein die mehrfachen Praktika, welche unsere Schüler*innen absolvieren, erfordern die stetige Produktion von aktuellen Lebensläufen und Bewerbungsanschreiben. Dies wird verstärkt in den Unterrichtsfächern „Deutsch“ und „Arbeitslehre“ aufgegriffen und geübt. Im Rahmen individueller Förderung bekommen die Schüler*innen der Oberstufe verschiedene Angebote im Umgang mit dem PC.

Einzelne Schüler*innen unterstützen die Medienbeauftragten regelmäßig und tatkräftig bei der Pflege und Wartung der schuleigenen Computer. Diese Arbeiten geben den Schüler*innen vertiefte Einblicke in das System“ Computer und deren Handhabung. Diese Tätigkeiten werden entsprechend in den Zeugnissen vermerkt.

14.2. Bestandsaufnahme und Ausstattungskonzept

Zurzeit befindet sich in allen Klassenräumen mindestens ein PC, der mit dem Internet verbunden ist. Um die Wartungsarbeiten geringer zu halten, wurde in allen Schüler*innen-PCs eine Hardware-Lösung eingebaut. Sogenannte „Wächter-Karten“ stellen nach jedem Neustart des Systems einen durch die Medienbeauftragten festgelegten „Urzustand“ her. Das System ist somit nach jedem Neustart virenfrei und unverändert. Dieser Umstand bedingt die Notwendigkeit des Speicherns von Dokumenten auf USB-Sticks. Unsere Schüler*innen erlernen dies der Umstände wegen quasi automatisch. Zusätzlich steht jedem Lehrer-Team ein Lehrer-PC zur Verfügung. Diese sind untereinander vernetzt und ebenfalls mit dem Internet verbunden. Die Trennung von Lehrer- und Schüler-PCs erfordert die Nutzung von zwei „Arbeitsgruppen“, welche unabhängig voneinander agieren.

Es gibt die Arbeitsgruppe „workgroup“, welcher die Schüler*innen-PCs zugeordnet sind und die Arbeits-gruppe „Verwaltung“, welcher die Lehrer-Rechner zugeordnet sind. Die Trennung der Arbeitsgruppen vereinfacht den Umgang und den Austausch von Informationen in den jeweiligen Arbeitsgruppen.

1. Bedienen und Anwenden „Bedienen und Anwenden“ beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.			
Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
1.1 Medienausstattung (Hardware)	<ul style="list-style-type: none"> - „Mediendienst“ im Rahmen der ritualisierten Klassendienste: SuS bedienen technische Geräte (Beamer, Bluetooth-Box, Kamera, Laptops) selbst - PC-Führerschein: Begrifflichkeiten, elementare Kenntnisse der Handhabung - Bibliotheksführerschein 	Deutsch, Sachunter- richt	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Medienführerschein - wann welche Medien?</u> ➤ <u>3D Druck in der Schule</u> ➤ <u>Handyführerschein</u>
1.2 Digitale Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none"> - Einsatz der Digitalkamera - „Mediendienst“ im Rahmen der ritualisierten Klassendienste: SuS bedienen technische Geräte (Beamer, Bluetooth-Box, Kamera, Laptops) selbst - Lernsoftware „Budenberg“, „Anton“, „Antolin“ - Elementare Kenntnisse in Textverarbeitungsprogrammen 	K, SU Alle Fächer M, D D, SU	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Kinderwebsites für Unterricht und Ganztags</u> ➤ <u>Das Internet ABC</u> ➤ <u>BIPARCOURS die Bildungs App</u>
1.3 Datenorganisation	<ul style="list-style-type: none"> - Mit Textverarbeitung oder Digitalkamera erstellte Arbeitsergebnisse selbstständig speichern und wiederfinden 	Alle Fächer	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Liste von Cloudspeichern</u> ➤ <u>Cloud Anwendungen im Unterricht</u>
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	<ul style="list-style-type: none"> - Persönlichkeitsrechte 	RE	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Internet Fibel für die Grundschule</u> ➤ <u>Datenschutz geht zur Schule</u>

2. Informieren und Recherchieren

„Informieren und Recherchieren“ umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

	Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
2.1 Informationsrecherche	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Kategorien bilden und eingrenzen: <ul style="list-style-type: none"> - um bspw. Bilder für Referate/Vorträge auszuwählen - um Kindersuchmaschinen zu nutzen (www.blind Kuh.de, www.fragFinn.de, www.helles-koepfchen.de etc.) - Lexika, Bilderbücher, Kinderbücher 	D, SU	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Suchmaschinen, wie finde ich was?</u> ➤ <u>Suchen und Finden im Internet</u>
2.2 Informationsauswertung	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Kategorien gezielt auswählen: <ul style="list-style-type: none"> - um bspw. Bilder für Referate/Vorträge auszuwählen - Kindersuchmaschine (www.blind Kuh.de, www.fragFinn.de, www.helles-koepfchen.de etc.) - Lexika, Bilderbücher, Kinderbücher 	D, SU	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Medienführerschein Bayern</u>
2.3 Informationsbewertung	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Überprüfung gebildeter Kategorien: <ul style="list-style-type: none"> - Passen die Suchergebnisse zu den gebildeten Kategorien (bspw. Zootiere vs. Haustiere) 		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>AJS Medien passen immer Kinder und Onlinewerbung</u>
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	<ul style="list-style-type: none"> - Gegenüberstellung von geeignetem und unangemessenen Medieninhalten - Kritische Auseinandersetzung über Erfahrungen mit digitalen Medien, etwa im Erzählkreis (bspw. Computerspiele, Gewaltdarstellungen, Musikvideos) 	RE, SL, D	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Falschmeldungen im Netz erkennen</u> ➤ <u>Fake News und Social Bots</u> ➤ <u>Lügner und Betrüger im Internet</u> ➤ <u>Planet Schule - Unbekannte im Netz</u>

3. Kommunizieren und Kooperieren

„Kommunizieren und Kooperieren“ heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
<p>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</p> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p>	<p>Erfahrungsaustausch:</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Welche Kommunikationsmedien kennst du?“, etwa im Erzählkreis 	<p>D, SU</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ eTwinning ➤ Seitenstark Chats ➤ Jugend und Handy ➤ Chatten, Teilen, Schützen
<p>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</p> <p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kommunikationsregeln - Wie verändern sich die Kommunikationsregeln, wenn man sich nicht gegenübersteht / sich nicht sieht 	<p>SL, RE, D</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Respekt im Netz - Netiquette ➤ Knigge fürs Netz ➤ Hate Speech
<p>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Brieffreundschaft zwischen den Standorten - Unter Beachtung der Kommunikationsregeln (siehe auch 3.2) 		<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Medienscouts NRW
<p>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</p> <p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Persönlichkeitsrechte - Thematisierung bei vorliegender Problematik - Präventive Beachtung durch Themen wie etwa Mobbing etc 	<p>RE,SL</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sinus Cybermobbing ➤ Planet Schule - Vorsicht Hacker ➤ Cybermobbing begegnen ➤ Cybermobbing ist nicht cool

4. Produzieren und Präsentieren
„Produzieren und Präsentieren“ bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
4.1 Medienproduktion und -präsentation	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	- Verfassen von Briefen, Emails, Textnachrichten, Videobotschaften, Hörspielen, Klanggeschichten, Sachaufgaben entwickeln, Rechengeschichten fotografieren	Alle Fächer <i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ Gestalten von Hörspielen ➤ Videos im Unterricht (Erstellen)
4.2 Gestaltungsmittel	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	- Wirkungskraft Farben, Lautstärken, Klängen - Visuelle, auditive, taktile Wahrnehmungsformen und deren Wirkungsweisen (→wie wirkt Werbung)	Alle Fächer <i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ Topshot die Filmbildungs App ➤ Smartphones im Naturwissenschaftlichen Unterricht
4.3 Quellendokumentation	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Persönlichkeitsrechte: - Autoren (A. Maiwald, E. Kästner), bildende Künstler, Musiker - Referatsplakate (was haben SuS produziert und was ist aus dem Internet)	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ Bilder nutzen und zitieren ➤ Creative Commons und Urheberrecht
4.4 Rechtliche Grundlagen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	- Wird von den Lehrern gesteuert	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ Was darf ich in der Filmbildung? ➤ Edmond NRW ➤ Die Creative Commons Lizenzen ➤ Urheber und Rechtsfragen

5. Analysieren und Reflektieren

„Analysieren und Reflektieren“ ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einem selbstbestimmten und selbstreguliertem Umgang mit der eigenen Mediennutzung zu gelangen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
5.1 Medienanalyse	<p>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gespräche über Mediennutzung führen (bspw. im Erzählkreis) - Kriteriengeleitete Auswahl der Medien 		<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Grundwissen Fernsehen</u>
5.2 Meinungsbildung	<p>Die interessengetriebene Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Thematisierung bei vorliegender Problematik - Altersgerechte Werbung besprechen und dessen Wirkung analysieren 		<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>So geht Medien</u> ➤ <u>fake news</u> ➤ <u>Massenmedien</u>
5.3 Identitätsbildung	<p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Thematisierung bei vorliegender Problematik 		<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Computerspiele</u> ➤ <u>Digitale Spielwelten</u>
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	<p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Thematisierung bei vorliegender Problematik 		<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Handyfasten</u>

6. Problemlösen und Modellieren

„Problemlösen und Modellieren“ bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, nämlich die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.

	Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
6.1 Prinzipien der digitalen Welt	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen	- Minibiber	M, SU	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <u>Minibiber</u> ➤ <u>Planet Schule - Sendereihe</u> <u>Dennis Digital</u>
6.2 Algorithmen erkennen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren	- Minibiber	M, SU	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Algorithmen im Alltag erkennen -Stationenlernen</u> ➤ <u>Bundeswettbewerb Informatik Biber</u>
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			<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Unterrichtsbeispiele Programmieren</u> ➤ <u>Appcamps</u>
6.4 Bedeutung von Algorithmen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren			<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Versteckte Werbung im Netz</u> ➤ <u>Was ist eine Filterblase?</u> ➤ <u>Algorithmwatch</u> ➤ <u>Propstop</u>

1. Bedienen und Anwenden „Bedienen und Anwenden“ beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.			
Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
1.1 Medienausstattung (Hardware)	Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen <u>Medienschule:</u> - Medienführerschein für PC, Laptop, Tablet, Handy - PC-Führerschein (Mildenerger Verlag <i>analog</i>) - Zubehör kennenlernen	D, SU, FÖ	Aus dem Medienpass NRW: ➤ <u>Medienführerschein - wann welche Medien?</u> ➤ <u>3D Druck in der Schule</u> ➤ <u>Handyführerschein</u>
1.2 Digitale Werkzeuge	Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen - Orientierung auf der Tastatur - Umgang mit Kinder-Websites (z.B. Blinde Kuh) - Browser & - Mediatheken kennenlernen und nutzen (Löwenzahn, etc.) - Textbearbeitung (Word) & Bildbearbeitung (paint) - Lernsoftware (Buddenberg, Pustebume etc.) - Email-Account, - Messenger-Dienste kindgerecht (kennen und nutzen, Alternative zu whats app)	SU Alle Fächer	Aus dem Medienpass NRW: ➤ <u>Kinderwebsites für Unterricht und Ganztags</u> ➤ <u>Das Internet ABC</u> ➤ <u>BIPARCOURS die Bildungs App</u>
1.3 Datenorganisation	Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren - Daten erstellen - Daten abspeichern (word, pdf, jpeg) - Dateien benennen, suchen und wiederfinden - Ordner erstellen - Dateien bündeln und sortieren - verschiedene Speicherorte: PC, USB-Stick, Clouds,...		Aus dem Medienpass NRW: ➤ <u>Liste von Cloudspeichern</u> <u>Cloud Anwendungen im Unterricht</u>
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten <u>Internet-Fibel:</u> - Passwörter (Funktion, sichere Passwörter erstellen) - Chats (Umgang in sozialen Netzwerken mit persönlichen Daten) - Aufklärung über cybermobbing - online-Spiele (Geldfallen etc.) - Abos - Viren, Schädlinge kennenlernen (Grundlagen) - Umgang mit sensiblen Daten (Privatsphäre-Einstellungen kennen)	SU, D	Aus dem Medienpass NRW: ➤ <u>Internet Fibel für die Grundschule</u> ➤ <u>Medienkoffer der Internauten</u> ➤ <u>Wettbewerb zur Sicherheit im Netz - Mydigitalworld</u> ➤ <u>Datenschutz geht zur Schule</u>

2. Informieren und Recherchieren

„Informieren und Recherchieren“ umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

	Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
2.1 Informationsrecherche	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	- verschiedene Suchmaschinen kennenlernen (Frag Finn, Blinde Kuh, Helles Köpfchen) - Medienwelten 3/4 - Suchbegriff formulieren, eingeben		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Suchmaschinen, wie finde ich was?</u> ➤ <u>Suchen und Finden im Internet</u>
2.2 Informationsauswertung	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	- Umgang mit Suchergebnissen - Filterkriterien		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Medienführerschein Bayern</u>
2.3 Informationsbewertung	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	- Umgang mit Quellen im Internet (Wahrheitsgehalt, Filterblase)		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>AJS Medien passen immer Kinder und Onlinewerbung</u>
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	- Begriff ‚Fake News‘ kennenlernen - Satire-Seiten (Postillion)		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Falschmeldungen im Netz erkennen</u> ➤ <u>Fake News und Social Bots</u> ➤ <u>Lügner und Betrüger im Internet</u> ➤ <u>Planet Schule - Unbekannte im Netz</u>

3. Kommunizieren und Kooperieren

„Kommunizieren und Kooperieren“ heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

	Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	- E-Mail, Messenger, Chats - digitale Brieffreundschaft - Gruppenchats im Klassenverband - snapchat, Instagram	D, SU, E, FÖ	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ eTwinning ➤ Seitenstark Chats ➤ Jugend und Handy Chatten, Teilen, Schützen
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	- Das Netz vergisst nichts! - geringere Hemmschwelle im Netz durch vermeintliche Anonymität - Netiquette - Bewusstsein für Internetkriminalität und Rekrutierung (politisch, pädaophil/sexuell) - Verhaltenscodex (Vorsicht!)	SU, SL	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ Respekt im Netz - Netiquette ➤ Knigge fürs Netz ➤ Hate Speech
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	- Netiquette - Verhaltenscodex - Internet ist kein rechtsfreier Raum Siehe 3.2		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ Medienscouts NRW
3.4 Cybergewalt und -kriminalität	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	- Internetkriminalität - Cybermobbing - Ansprechpartner / Hilfe holen - Internet ist kein rechtsfreier Raum - Medienwelten 3/4 - Ansprechpartner kennen (Polizei, Hotline) Siehe 3.2		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ Sinus Cybermobbing ➤ Planet Schule - Vorsicht Hacker ➤ Cybermobbing begegnen ➤ Cybermobbing ist nicht cool

4. Produzieren und Präsentieren
„Produzieren und Präsentieren“ bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
4.1 Medienproduktion und -präsentation	<ul style="list-style-type: none"> - Word (Texte verfassen) - Bildaufnahmen, Videos drehen - Mitgestaltung Schulhomepage - Quellennachweis 	Alle Fächer	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gestalten von Hörspielen ➤ Videos im Unterricht (Erstellen)
4.2 Gestaltungsmittel	<ul style="list-style-type: none"> - Photobearbeitungsprogramme - Textbearbeitung - Präsentation für Schulfeste 		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Topshot die Filmbildungs App ➤ Smartphones im Naturwissenschaftlichen Unterricht
4.3 Quellendokumentation	<ul style="list-style-type: none"> - Quellen benennen - Grundlagen der Quellendokumentation 		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilder nutzen und zitieren ➤ Creative Commons und Urheberrecht
4.4 Rechtliche Grundlagen	<ul style="list-style-type: none"> - Grundlagen des Urheber-, Nutzungs- und Persönlichkeitsrechts kennenlernen 		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Was darf ich in der Filmbildung? ➤ Edmond NRW ➤ Die Creative Commons Lizenzen ➤ Urheber und Rechtsfragen

5. Analysieren und Reflektieren

„Analysieren und Reflektieren“ ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einem selbstbestimmten und selbstreguliertem Umgang mit der eigenen Mediennutzung zu gelangen.

Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
5.1 Medienanalyse	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren - Geschichte der Medienentwicklung (Zeitstrahl) - verschiedene Medienangebote kennen und nutzen (Wann nutze ich was?) - Vor- und Nachteile - Unterschied Fiktion und Realität (Filme, Spiele, Influencer)		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Grundwissen Fernsehen</u>
5.2 Meinungsbildung	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen - Werbung erkennen (Was macht Werbung mit einem?) - Youtuber, Schleichwerbung, Influencer erkennen und differenzieren		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>So geht Medien</u> ➤ <u>fake news</u> ➤ <u>Massenmedien</u>
5.3 Identitätsbildung	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen - Gleichgesinnte finden - realistische, sinnvolle Vorbilder erkennen - Interessen kennenlernen und erweitern - Lifehacks, Erklärvideos, DIY - kritische Auseinandersetzung mit fiktionalen Vorbildern	SU, SL, FÖ	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Computerspiele</u> ➤ <u>Digitale Spielwelten</u>
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen - Auseinandersetzung mit eigenen Mediennutzungsverhalten - FSK kennen und nutzen	SL, SU	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Handyfasten</u>

6. Problemlösen und Modellieren

„Problemlösen und Modellieren“ bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, nämlich die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.

	Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
6.1 Prinzipien der digitalen Welt	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen	<ul style="list-style-type: none"> - actio reactio - Verstehen, dass das Anwenderverhalten die Internetergebnisse beeinflusst 	SU	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Minibiber</u> ➤ <u>Planet Schule - Sendereihe Dennis Digital</u>
6.2 Algorithmen erkennen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> - Wie kategorisiert das Internet? (Maschine) 	SU	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Algorithmen im Alltag erkennen -Stationenlernen</u> ➤ <u>Bundeswettbewerb Informatik Biber</u>
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			<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Unterrichtsbeispiele Programmieren</u> ➤ <u>Appcamps</u>
6.4 Bedeutung von Algorithmen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> - Verstehen, dass das Anwenderverhalten die Internetergebnisse beeinflusst 		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Versteckte Werbung im Netz</u> ➤ <u>Was ist eine Filterblase?</u> ➤ <u>Algorithmwatch</u> ➤ <u>Propstop</u>

1. Bedienen und Anwenden „Bedienen und Anwenden“ beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.			
Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
1.1 Medienausstattung (Hardware)	<ul style="list-style-type: none"> • Medienführerschein für PC und Handy • Handyführerschein • PC-Führerschein (Schulbuchverlag Mildenerger, Jenny Limprecht) • Medienschule • Zubehör kennenlernen (Mikrofone, VR-Brillen, M) 	SU, D, Fö,	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Medienführerschein - wann welche Medien?</u> ➤ <u>3D Druck in der Schule</u> ➤ <u>Handyführerschein</u>
1.2 Digitale Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none"> • 1-10 Fingerschreibenlernen (unterschiedliche Kurse verfügbar) • Umgang mit Kinderwebsites lernen • Mediatheken der öffentlich-rechtlichen Fernsehsender kennen- und durchsuchenlernen (Löwenzahn, Sendung mit der Maus, etc.) • Word in Ansätzen nutzen (Textbearbeitung) & Paint • Powerpoint in Ansätzen nutzen und anwenden • Antolin, Budenberg 	SU, D, Fö	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Kinderwebsites für Unterricht und Ganztags</u> ➤ <u>Das Internet ABC</u> ➤ <u>BIPARCOURS die Bildungs App</u>
1.3 Datenorganisation	<ul style="list-style-type: none"> • Dateien erstellen (doc, pdf, jpg, etc.) • Dateien speichern • Dateien benennen • Dateien bündeln und in Ordner sortieren • Dateien suchen und wiederfinden • Verschiedene Speicherorte nutzen (USB-Stick, Cloud, Dropbox, Google Drive, etc.) 	SU, D, Fö	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Liste von Cloudspeichern</u> ➤ <u>Cloud Anwendungen im Unterricht</u>
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	<ul style="list-style-type: none"> • Sichere Passwörter auswählen und nutzen / Chat-Sicherheit • Sicherer Umgang mit Daten in Sozialen Netzwerken (Fotos, Videos, persönliche Informationen etc.) • Aufklärung über Cyber Mobbing • Gefahren und Fallen im Internet kennen und erkennen (Viren, Trojaner, Geldfallen, Internetwerbung, Abbos, Poronoseiten) • Umgang mit sensiblen persönlichen Daten 		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Internet Fibel für die Grundschule</u> ➤ <u>Medienkoffer der Internauten</u> ➤ <u>Datenschutz geht zur Schule</u>

2. Informieren und Recherchieren

„Informieren und Recherchieren“ umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
2.1 Informationsrecherche	<ul style="list-style-type: none"> • Medienwelten • Verschiedene Suchmaschinen kennenlernen (fragFINN, BlindeKUH, Helles Köpfchen etc.) • Einen Suchbegriff formulieren und eingeben 		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Suchmaschinen, wie finde ich was?</u> ➤ <u>Suchen und Finden im Internet</u>
2.2 Informationsauswertung	<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit Suchergebnissen • Umgang mit Quellen (Wikipedia, Facebook, Bild.de etc.) 		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Medienführerschein Bayern</u>
2.3 Informationsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> • * Umgang mit Quellen (Wikipedia, Facebook, Bild.de etc.) 		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>AJS Medien passen immer Kinder und Onlinewerbung</u>
2.4 Informationskritik	<ul style="list-style-type: none"> • Begriffe „Fake News“, „Satiresenten“ etc. kennenlernen 		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Falschmeldungen im Netz erkennen</u> ➤ <u>Fake News und Social Bots</u> ➤ <u>Lügner und Betrüger im Internet</u> ➤ <u>Planet Schule - Unbekannte im Netz</u>

3. Kommunizieren und Kooperieren

„Kommunizieren und Kooperieren“ heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggf. + Strg)</small>
<p>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</p> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppenchats im Klassenraum • Kommunikation über digitale Wege mit Lehrern und Mitschülern • Digitale Brieffreundschaften • Kommunikation über Fotos und Videos (Instagram, Snapchat etc.) 	<p>Englisch, D</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ eTwinning ➤ Seitenstark Chats ➤ Jugend und Handy Chatten, Teilen, Schützen
<p>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</p> <p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Internet Netiquette • Das Internet vergisst nichts • Geringe Hemmschwelle im Netz durch vermeintliche Anonymität • Bewusstsein für Internetkriminalität und Rekrutierung (politisch, sexuell etc.) • Verhaltenskodex im Internet (Vorsicht bei realen Verabredungen) 	<p>Soz. Lernen, SU</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Respekt im Netz - Netiquette ➤ Knigge fürs Netz ➤ Hate Speech
<p>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Internet Netiquette • Internet ist KEIN rechtsfreier Raum • Das Internet vergisst nichts • Geringe Hemmschwelle im Netz durch Anonymität • Bewusstsein für Internetkriminalität und Rekrutierung (politisch, sexuell etc.) • Verhaltenskodex im Internet (Vorsicht bei realen Verabredungen) 		<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Medienscouts NRW
<p>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</p> <p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Internet Kriminalität • Cybermobbing (Medienwelten 3/4 Westermann) • Internet ist KEIN rechtsfreier Raum • Bewusstsein für Internetkriminalität und Rekrutierung (politisch, sexuell etc.) • Ansprechpartner im Fall von Cybermobbing kennen (Polizei, Hilfetelefon etc.) 		<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sinus Cybermobbing ➤ Planet Schule - Vorsicht Hacker ➤ Cybermobbing begegnen ➤ Cybermobbing ist nicht cool

4. Produzieren und Präsentieren
„Produzieren und Präsentieren“ bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
<p style="text-align: center;">4.1 Medienproduktion und -präsentation</p> <p>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Powerpoint • Word • Bild-, Video-, Audioproduktion • Mitgestaltung am Web-Auftritt der Schule • Quelledokumentation kennenlernen und anwenden • Videos drehen, Fotos machen 	<p>Alle Fächer</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Gestalten von Hörspielen</u> ➤ <u>Videos im Unterricht (Erstellen)</u>
<p style="text-align: center;">4.2 Gestaltungsmittel</p> <p>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bildbearbeitungsprogramme kennen und anwenden lernen • Textbearbeitungsprogramme kennen und anwenden lernen • Präsentationen für Schulfeste erstellen 		<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Topshot die Filmbildungs App</u> ➤ <u>Smartphones im Naturwissenschaftlichen Unterricht</u>
<p style="text-align: center;">4.3 Quelldokumentation</p> <p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die RICHTIGEN Quellen benennen und angeben können • Grundlagen der Quelledokumentation kennen und anwenden lernen 		<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Bilder nutzen und zitieren</u> ➤ <u>Creative Commons und Urheberrecht</u>
<p style="text-align: center;">4.4 Rechtliche Grundlagen</p> <p>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen des Persönlichkeits-, Urheber und Nutzungsrechts kennenlernen 		<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Was darf ich in der Filmbildung?</u> ➤ <u>Edmond NRW</u> ➤ <u>Die Creative Commons Lizenzen</u> ➤ <u>Urheber und Rechtsfragen</u>

5. Analysieren und Reflektieren

„Analysieren und Reflektieren“ ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einem selbstbestimmten und selbstreguliertem Umgang mit der eigenen Mediennutzung zu gelangen.

Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
5.1 Medienanalyse	<p>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Geschichte der Medienentwicklung kennenlernen • Welche Medien gibt es und wann und wofür nutze ich was • Vor- und Nachteile verschiedener Medien • Unterschiede Fiktion und Realität (Filme, Videos, Spiele!!!) 	<p style="text-align: center;">SU</p> <p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Grundwissen Fernsehen</u></p>
5.2 Meinungsbildung	<p>Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Werbung erkennen • Influencer, Youtuber (Schleichwerbung erkennen und differenzieren) 	<p style="text-align: center;">SU</p> <p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>So geht Medien</u> ➤ <u>fake news</u> ➤ <u>Massenmedien</u></p>
5.3 Identitätsbildung	<p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Influencer (Instagram etc.) • Gleichgesinnte finden • Sinnvolle Vorbilder kennenlernen • Interessen ausweiten (Youtube, DIY-Clips, Life Hacks, Erklärvideos etc.) • Kritische Auseinandersetzung mit fiktionalen Vorbildern 	<p style="text-align: center;">SU</p> <p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Computerspiele</u> ➤ <u>Digitale Spielwelten</u></p>
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	<p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • FSK kennen und nutzen • Auseinandersetzung mit eigenem Medienverhalten 	<p style="text-align: center;">SU</p> <p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Handyfasten</u></p>

6. Problemlösen und Modellieren

„Problemlösen und Modellieren“ bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, nämlich die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.

	Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
6.1 Prinzipien der digitalen Welt	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen	<ul style="list-style-type: none"> • Aktion – Reaktionsschema verstehen (Verwendung der Tastatur, Maus etc.) • Verstehen, dass das Anwenderverhalten die Internetergebnisse beeinflusst 	Alle Fächer (SU!)	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Minibiber</u> ➤ <u>Planet Schule - Sendereihe Dennis Digital</u>
6.2 Algorithmen erkennen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> • Zusammenhang von Kategorien und Internet (Kategorienmaschine) 	Alle Fächer (SU!)	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Algorithmen im Alltag erkennen -Stationenlernen</u> ➤ <u>Bundeswettbewerb Informatik Biber</u>
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			<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Unterrichtsbeispiele Programmieren</u> ➤ <u>Appcamps</u>
6.4 Bedeutung von Algorithmen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren			<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Versteckte Werbung im Netz</u> ➤ <u>Was ist eine Filterblase?</u> ➤ <u>Algorithmwatch</u> ➤ <u>Propstop</u>

1. Bedienen und Anwenden „Bedienen und Anwenden“ beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.			
Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
1.1 Medienausstattung (Hardware)	<ul style="list-style-type: none"> - Fachbegriffe wiederholen und vertiefen (Medienwelten 1) - Umgang mit den schuleigenen Laptops -> Hochfahren, Warten (Updates/Virensan), ordnungsgemäß Herunterfahren - einen Beamer anschließen und benutzen, inklusive der Audioausgabe 	Physik Deutsch Erdkunde Geschichte Politik, etc.	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Medienführerschein - wann welche Medien?</u> ➤ <u>3D Druck in der Schule</u> ➤ <u>Handyführerschein</u>
1.2 Digitale Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none"> - Word- Dokumente erstellen, bearbeiten und speichern - einen Blog lesen und auf seine Funktion hin überprüfen (ggf. selber einen Blog verfassen) <ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Beispiel:</u> die Lektüre „Die Bloggerbande“ lesen und handlungs- und produktionsorientiert die Arbeit mit einem Blog behandeln - erste kurze Powerpoint Präsentationen vorbereiten und vorstellen (Ergebnispräsentation bei Kurzvorträgen, Präsentationen von Klassenausflügen) 	Biologie, Erdkunde, Deutsch, Englisch, Geschichte etc.	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Kinderwebsites für Unterricht und Ganztags</u> ➤ <u>Das Internet ABC</u> ➤ <u>BIPARCOURS die Bildungs App</u>
1.3 Datenorganisation	<ul style="list-style-type: none"> - Einführung: Speichermedien, Datenverwaltung (Medien Welten) <ul style="list-style-type: none"> ○ Welche Speichermedien gibt es? ○ Speicherkapazitäten berechnen und umrechnen ○ Ordnerstrukturen anlegen - <u>Fokus:</u> Speicherung unserer Daten auf einem USB – Stick <ul style="list-style-type: none"> ○ Nutzung eines Sticks ○ Vor- und Nachteile besprechen 	Physik Deutsch Mathe	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Liste von Cloudspeichern</u> ➤ <u>Cloud Anwendungen im Unterricht</u>

1.4
Datenschutz und
Informationssicherheit

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

- erste Sensibilisierung mit dem Umgang eigener Daten
 - o Beispiel: ungewollte Veröffentlichung von alten Fotos im Internet
 - o Material: Medien Welten „Privatsphäre“
- Daten im Alltag
 - o Nutzung von EC-/Kreditkarten
 - o Whats App [Messenger]
 - o Telefon
- Datenschutz im Wandel der Zeit

Deutsch
Politik

Ethik

Geschichte

Aus dem Medienpass NRW:

- Internet Fibel für die Grundschule
- Medienkoffer der Internauten
- Wettbewerb zur Sicherheit im Netz - Mydigitalworld
- Datenschutz geht zur Schule

2. Informieren und Recherchieren

„Informieren und Recherchieren“ umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
2.1 Informationsrecherche	<ul style="list-style-type: none"> - Suchmaschinen, wie finde ich was? (Medienpass und Wortstark) - Recherchieren an einem Beispiel üben: Paul Maar (Wortstark 5) - Einen Kurzvortrag erstellen: Die SuS recherchieren im Internet, um Informationen zu einem Thema zu erhalten - Kurzvideos zu einer neuen Sportart suchen und die Technik/ Das Spiel / Die Regeln anschauen 	Deutsch, Erdkunde, Biologie Sport	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Suchmaschinen, wie finde ich was?</u> ➤ <u>Suchen und Finden im Internet</u>
2.2 Informationsauswertung	<ul style="list-style-type: none"> - Medienpass (Medienwelt) oder Medienführerschein (Bayern als Grundlage) - Einen Kurzvortrag erstellen: Die SuS werten ihre Ergebnisse aus und lernen, relevante Informationen zu unterscheiden 	Politik Deutsch, Erdkunde, Biologie	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Medienführerschein Bayern</u>
2.3 Informationsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> - Medienpass (Medienwelt) oder Medienführerschein (Bayern als Grundlage) - Einen Kurzvortrag erstellen: Die SuS werten ihre Ergebnisse aus und lernen, relevante Informationen zu unterscheiden 	Politik Deutsch, Erdkunde, Biologie	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>AJS Medien passen immer Kinder und Onlinewerbung</u>
2.4 Informationskritik	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Falschmeldungen im Netz erkennen</u> (bevor der Kurzvortrag erstellt wird, s.o.) - Hintergründe im Hinblick auf ihre ethischen Werte diskutieren 	Deutsch, Politik, Ethik	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Falschmeldungen im Netz erkennen</u> ➤ <u>Fake News und Social Bots</u> ➤ <u>Lügner und Betrüger im Internet</u> ➤ <u>Planet Schule - Unbekannte im Netz</u>

3. Kommunizieren und Kooperieren

„Kommunizieren und Kooperieren“ heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
<p>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</p> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Alte und neue Kommunikationswege und ihre Vor- und Nachteile <ul style="list-style-type: none"> o Nutzung von Emojis o Nutzung von Abkürzungen - Wie schreibe ich eine E-Mail? (Medien Welten) (angelehnt an das Deutsch- Curriculum „Briefe schreiben“) 	<p>Deutsch Geschichte</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ eTwinning ➤ Seitenstark Chats ➤ Jugend und Handy Chatten, Teilen, Schützen
<p>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</p> <p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vergleich von analoger und digitaler Kommunikation (Gesprächsregeln vereinbaren und nutzen) - Respekt im Netz - Netiquette 	<p>Deutsch Sozialen Lernen PKT</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Respekt im Netz - Netiquette ➤ Knigge fürs Netz ➤ Hate Speech
<p>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Werte- Nawi für´s digitale Leben (Klicksafe) 	<p>Ethik Politik</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Medienscouts NRW
<p>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</p> <p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Prävention von Cybermobbing <ul style="list-style-type: none"> o Was ist das überhaupt? o Wo fängt Cybermobbing an? o siehe 3.2: Respekt im Netz o soziales Miteinander im sozialen Lernen einüben - im konkreten Fall im Klassenrat thematisieren 	<p>Soziales Lernen</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sinus Cybermobbing ➤ Planet Schule - Vorsicht Hacker ➤ Cybermobbing begegnen ➤ Cybermobbing ist nicht cool

4. Produzieren und Präsentieren
„Produzieren und Präsentieren“ bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
<p style="text-align: center;">4.1 Medienproduktion und -präsentation</p> <p>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - erste kurze Powerpoint Präsentationen vorbereiten und vorstellen (Ergebnispräsentation bei Kurzvorträgen, Präsentationen von Klassenausflügen) - Mit Hörbüchern arbeiten, eine Hörszene selbständig bearbeiten (Wortstark) - ggf. einen Blog verfassen (siehe 1.2) - <u>Beispiel</u>: die Lektüre „Die Bloggerbande“ lesen und handlungs- und produktionsorientiert die Arbeit mit einem Blog behandeln - Erstellen von Lernplakaten zu einem bestimmten Thema - kurze Beiträge für die Schulhomepage schreiben 	<p>Erdkunde, Geschichte, Biologie, Deutsch</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Gestalten von Hörspielen</u> ➤ <u>Videos im Unterricht (Erstellen)</u>
<p style="text-align: center;">4.2 Gestaltungsmittel</p> <p>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - eigene Werbung gestalten - erste kurze Powerpoint Präsentationen vorbereiten und vorstellen (Ergebnispräsentation bei Kurzvorträgen, Präsentationen von Klassenausflügen) <ul style="list-style-type: none"> ○ Bilder und Grafiken einfügen ○ Videos und Audiodateien einfügen 	<p>Kunst</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Topshot die Filmbildungs App</u> ➤ <u>Smartphones im Naturwissenschaftlichen Unterricht</u>
<p style="text-align: center;">4.3 Quellendokumentation</p> <p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p>	<ul style="list-style-type: none"> - - Einstieg Thema „Quellenangaben“ <ul style="list-style-type: none"> ○ Was sind Plagiate? ○ Warum darf man Ideen/Texte etc. nicht ohne Erlaubnis kopieren? 	<p>Politik Ethik</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Bilder nutzen und zitieren</u> ➤ <u>Creative Commons und Urheberrecht</u>
<p style="text-align: center;">4.4 Rechtliche Grundlagen</p> <p>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Einstieg in das Thema „Urheberrecht“ am Beispiel der Filmindustrie <ul style="list-style-type: none"> ○ Was ist das „Urheberrecht“? ○ Wann verstößt man gegen diese Recht? ○ mögliche Folgen von Raubkopien 	<p>Politik Ethik</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Was darf ich in der Filmbildung?</u> ➤ <u>Edmond NRW</u> ➤ <u>Die Creative Commons Lizenzen</u> ➤ <u>Urheber und Rechtsfragen</u>

5. Analysieren und Reflektieren

„Analysieren und Reflektieren“ ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einem selbstbestimmten und selbstreguliertem Umgang mit der eigenen Mediennutzung zu gelangen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
5.1 Medienanalyse	<ul style="list-style-type: none"> - Was ist das Internet und welche Gefahren können dort lauern? (Wortstark) - Medien im Alltag (Wortstark) <ul style="list-style-type: none"> o Wo begegnen und Medien? o Welche kennen und nutzen wir? 	Deutsch Politik Ethik	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Grundwissen Fernsehen</u>
5.2 Meinungsbildung	<ul style="list-style-type: none"> - Aus „So gehen Medien“: - Nachrichtenfaktoren - Warum wir sehen, was wir sehen. - logo – Nachrichten schauen und beurteilen 	Politik Ethik Soziales Lernen	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>So geht Medien</u> ➤ <u>fake news</u> ➤ <u>Massenmedien</u>
5.3 Identitätsbildung	<ul style="list-style-type: none"> - Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen 	Politik Ethik Soziales Lernen	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Computerspiele</u> ➤ <u>Digitale Spielwelten</u>
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> - Medientagebuch führen und über die Mediennutzung sprechen (Medien Welten) - Zur Fastenzeit: Möglichkeit des Fastens von digitalen Medien: <ul style="list-style-type: none"> o bewusst werden, so wir tagtäglich überall Medien nutzen und wo diese unser Leben beeinflussen / bestimmen o Wo kann ich, über einen begrenzten Zeitraum, gezielt auf den Medienkonsum verzichten? o Warum kann das „wertvoll“ sein? 	Ethik Politik Soziales Lernen	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Handyfasten</u>

6. Problemlösen und Modellieren

„Problemlösen und Modellieren“ bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, nämlich die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.

	Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
6.1 Prinzipien der digitalen Welt	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen	<ul style="list-style-type: none"> - aus „Planet Schule – Sendereihe Dennis Digital: Kurzfilm als Einstieg in das Thema „Aufbau unserer digitalen Welt“ - erster Einstieg: Globale Vernetzung - Transfer von Informationen damals und heute (<i>Zeitreise Video</i>) 	Politik Physik Erdkunde Geschichte	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Minibiber</u> ➤ <u>Planet Schule - Sendereihe Dennis Digital</u>
6.2 Algorithmen erkennen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> - erster, beispielhafter Einblick in die Funktion von Algorithmen: <ul style="list-style-type: none"> ○ Fokus: Was sind die Folgen von Algorithmen, noch nicht die Funktionsweise selbst <ul style="list-style-type: none"> ○ Beispiel: Werbung in Social Media- Accounts: Was fällt dir auf? 	Mathe Physik Deutsch	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Algorithmen im Alltag erkennen -Stationenlernen</u> ➤ <u>Bundeswettbewerb Informatik Biber</u>
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	<ul style="list-style-type: none"> - allgemein: Problemlösestrategien entwickeln an konkreten Problemen des Alltags: <ul style="list-style-type: none"> ○ Konflikte ○ Aufgabestellungen in allen Fächern -> Basis für ein problemorientiertes Denken 	alle Fächer	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Unterrichtsbeispiele Programmieren</u> ➤ <u>Appcamps</u>
6.4 Bedeutung von Algorithmen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> - erster, beispielhafter Einblick in die Funktion von Algorithmen: <ul style="list-style-type: none"> ○ Fokus: Was sind die Folgen von Algorithmen, noch nicht die Funktionsweise selbst <ul style="list-style-type: none"> ○ Beispiel: Werbung in Social Media- Accounts: Was fällt dir auf? 	Mathe Physik Deutsch	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Versteckte Werbung im Netz</u> ➤ <u>Was ist eine Filterblase?</u> ➤ <u>Algorithmwatch</u> ➤ <u>Propstop</u>

1. Bedienen und Anwenden „Bedienen und Anwenden“ beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.			
Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
1.1 Medienausstattung (Hardware)	<ul style="list-style-type: none"> • Medienwelten Westermann Modul 1 (Wiederholen) • Einen PC bedienen 	Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Medienführerschein - wann welche Medien?</u> ➤ <u>3D Druck in der Schule</u> ➤ <u>Handyführerschein</u>
1.2 Digitale Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none"> • Medienwelten Westermann Modul 1 • Textverarbeitung kennenlernen und anwenden (Word) • Vokabeln abschreiben • Spielanleitungen, Geschichten, E-Mails...schreiben • Tabellen und Diagramme mit Excel erstellen • Verschiedene Onlinebasierte Lernprogramme und Programme zur Lernfortschrittsdiagnostik anwenden (Orthographietrainer, quop...) 	Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Kinderwebsites für Unterricht und Ganztags</u> ➤ <u>Das Internet ABC</u> ➤ <u>BIPARCOURS die Bildungs App</u>
1.3 Datenorganisation	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen individueller digitaler Schülerportfolios. Fortlaufend jahrgangsübergreifend. • Medienwelten Westermann Modul 1 	Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Liste von Cloudspeichern</u> <u>Cloud Anwendungen im Unterricht</u>
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	Datenschutz geht zur Schule	Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Internet Fibel für die Grundschule</u> ➤ <u>Datenschutz geht zur Schule</u>

2. Informieren und Recherchieren

„Informieren und Recherchieren“ umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

	Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
2.1 Informationsrecherche	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen finden und sammeln: • Kinderzeitmaschine.de • Planet Schule: Die Stadt im Mittelalter • Textknacker als Methode • Informationen zu Sachthemen finden 	Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Suchmaschinen, wie finde ich was?</u> ➤ <u>Suchen und Finden im Internet</u>
2.2 Informationsauswertung	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<ul style="list-style-type: none"> • Aufbereitung der gesammelten Informationen durch bspw: • Referat • Plakat • Mindmap • Unterrichtsgespräch • WebQuest 	Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Medienführerschein Bayern</u>
2.3 Informationsbewertung	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Quellenkritik durch bspw.: <ul style="list-style-type: none"> • Erstellen einer falschen Wikipediaeintrags • Reflexion und Bewertung durch Beantwortung von Impulsfragen • Unterrichtsgespräch • Gegenüberstellung widersprüchlicher Informationen und anschließender Diskussion 	Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>AJS Medien passen immer Kinder und Onlinewerbung</u>
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	Medienpass NRW	Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Falschmeldungen im Netz erkennen</u> ➤ <u>Fake News und Social Bots</u> ➤ <u>Lügner und Betrüger im Internet</u> ➤ <u>Planet Schule - Unbekannte im Netz</u>

3. Kommunizieren und Kooperieren

„Kommunizieren und Kooperieren“ heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
<p>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</p> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p>	<ul style="list-style-type: none"> E-Mails schreiben 	Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ eTwinning ➤ Seitenstark Chats ➤ Jugend und Handy Chatten, Teilen, Schützen
<p>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</p> <p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p>	<ul style="list-style-type: none"> Besonderheiten der Gesprächsregeln bei der Nutzung digitaler Medien erarbeiten Medienpass NRW Medienwelten Westermann Modul 2 	Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Respekt im Netz - Netiquette ➤ Knigge fürs Netz ➤ Hate Speech
<p>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p>	<ul style="list-style-type: none"> Wertenavi für`s digitale Leben Medienpass NRW Medienwelten Westermann Modul 2 	Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Medienscouts NRW
<p>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</p> <p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> Medienpass NRW Medienwelten Westermann Modul 2 Soziales Lernen 	Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sinus Cybermobbing ➤ Planet Schule - Vorsicht Hacker ➤ Cybermobbing begegnen ➤ Cybermobbing ist nicht cool

4. Produzieren und Präsentieren
„Produzieren und Präsentieren“ bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
4.1 Medienproduktion und -präsentation	<ul style="list-style-type: none"> • Referate mit PPP halten • Texte für Homepage erstellen • Fotostories • Hörspiel gestalten 	Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gestalten von Hörspielen ➤ Videos im Unterricht (Erstellen)
4.2 Gestaltungsmittel	<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit PP kennenlernen • Umgang mit TikTok 	Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Topshot die Filmbildungs App ➤ Smartphones im Naturwissenschaftlichen Unterricht
4.3 Quellendokumentation		Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilder nutzen und zitieren ➤ Creative Commons und Urheberrecht
4.4 Rechtliche Grundlagen	<ul style="list-style-type: none"> • Üben einer Diskussion an geeigneten Themen wie zum Beispiel: „Die neue Urheberrechtsreform“ 	Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Was darf ich in der Filmbildung? ➤ Edmond NRW ➤ Die Creative Commons Lizenzen ➤ Urheber und Rechtsfragen

5. Analysieren und Reflektieren

„Analysieren und Reflektieren“ ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einem selbstbestimmten und selbstreguliertem Umgang mit der eigenen Mediennutzung zu gelangen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
5.1 Medienanalyse	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Grundwissen Fernsehen</u>
5.2 Meinungsbildung	Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	<ul style="list-style-type: none"> • Analysieren von Wahlkampfprogrammen in verschiedenen Kulturen • Diskussion und Auseinandersetzung mit dem Thema „Bots“ im Internet • Thema: „Was ist eine Schlagzeile?“ • Umgang mit Zeitungen und Zeitungsartikeln 	Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP <i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>So geht Medien</u> ➤ <u>fake news</u> ➤ <u>Massenmedien</u>
5.3 Identitätsbildung	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	<ul style="list-style-type: none"> • Medienpass NRW • Medienwelten Westermann Modul 5 und 6 	Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP <i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Computerspiele</u> ➤ <u>Digitale Spielwelten</u>
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	<ul style="list-style-type: none"> • Thema „Mediensucht“ • Medienpass NRW • Medienwelten Westermann Modul 5 und 6 	Deutsch Mathematik Englisch Kunst, NaWi GL, PP <i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Handyfasten</u>

6. Problemlösen und Modellieren

„Problemlösen und Modellieren“ bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, nämlich die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.

	Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
6.1 Prinzipien der digitalen Welt	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen	<ul style="list-style-type: none"> Entdeckungen und Erfindungen: vom Buchdruck zum Zeitalter der Daten. Baumdiagramme in der Wahrscheinlichkeitsrechnung 	GL, Mathematik	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Minibiber</u> ➤ <u>Planet Schule - Sendereihe Dennis Digital</u>
6.2 Algorithmen erkennen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> Erstellen von Flussdiagrammen zur Handlungsplanung bei komplexen Aufgabenstellungen 	Deutsch Mathematik Englisch Kunst NaWi GL, PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Algorithmen im Alltag erkennen -Stationenlernen</u> ➤ <u>Bundeswettbewerb Informatik Biber</u>
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	<ul style="list-style-type: none"> Unterrichtsbeispiele Programmieren 	PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Unterrichtsbeispiele Programmieren</u> ➤ <u>Appcamps</u>
6.4 Bedeutung von Algorithmen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> Kritisches Thematisieren von Algorithmen etwa bei Amazon etc. 	PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Versteckte Werbung im Netz</u> ➤ <u>Was ist eine Filterblase?</u> ➤ <u>Algorithmwatch</u> ➤ <u>Propstop</u>

1. Bedienen und Anwenden „Bedienen und Anwenden“ beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.			
Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
1.1 Medienausstattung (Hardware)	1. Vor- und Nachteile verschiedener Hardwaretypen kennenlernen Digitalkamera vs Handy Tablet vs Laptop	1. Alle Fächer	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Medienführerschein - wann welche Medien?</u> ➤ <u>3D Druck in der Schule</u> ➤ <u>Handyführerschein</u>
1.2 Digitale Werkzeuge	1. Vokabellisten erstellen 2. Texte produzieren 3. Mit Musicmaker Songs zusammenstellen	1. E 2. Alle Fächer 3. Mu	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Kinderwebsites für Unterricht und Ganztags</u> ➤ <u>Das Internet ABC</u> ➤ <u>BIPARCOURS die Bildungs App</u>
1.3 Datenorganisation	1. Speichern und organisieren von Daten auf externen Speichermedien 2. Mehrfaches Sichern von wichtigen Informationen - Backup	1. Alle Fächer 2. Alle Fächer	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Liste von Cloudspeichern</u> <u>Cloud Anwendungen im Unterricht</u>
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	1. Datenschutzeinstellungen bei APPs und anderen Programmen kennenlernen, reflektieren und vornehmen (Klicksafe) 2. Öffentlichkeit als Risiko / Anonymität als Schutz kennen lernen 3. Jugendmedienschutz besprechen und anwenden	1. Po 2. Po, PP 3. Po	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Internet Fibel für die Grundschule</u> ➤ <u>Wettbewerb zur Sicherheit im Netz - Mydigitalworld</u> ➤ <u>Datenschutz geht zur Schule</u>

2. Informieren und Recherchieren

„Informieren und Recherchieren“ umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
2.1 Informationsrecherche	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vor- und Nachteile verschiedener Suchmaschinen 2. Recherchen zu unterschiedlichen Themen durchführen – Mit dem Fokus auf Suchen verfeinern/verallgemeinern 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alle Fächer 2. Alle Fächer 	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Suchmaschinen, wie finde ich was?</u> ➤ <u>Suchen und Finden im Internet</u>
2.2 Informationsauswertung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Für Referate/Präsentationen wählen sie relevante Informationen aus und pflegen sie in ihre Arbeit ein (z.B. Biologie/PP: Drogen) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alle Fächer 	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Medienführerschein Bayern</u>
2.3 Informationsbewertung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Personalisierte Werbung erfahren, verstehen und bewerten 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Po 	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>AJS Medien passen immer Kinder und Onlinewerbung</u>
2.4 Informationskritik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jugendmedienschutz: Kriterien erkennen, sich damit auseinandersetzen und bewerten 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Po 	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Falschmeldungen im Netz erkennen</u> ➤ <u>Fake News und Social Bots</u> ➤ <u>Lügner und Betrüger im Internet</u> ➤ <u>Planet Schule - Unbekannte im Netz</u>

3. Kommunizieren und Kooperieren

„Kommunizieren und Kooperieren“ heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
<p>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</p> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p>	<p>1. Verfassen von Emals an unterschiedliche Adressaten (Sozialpraktikum)</p>	<p>1. D, E</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ eTwinning ➤ Seitenstark Chats ➤ Jugend und Handy Chatten, Teilen, Schützen
<p>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</p> <p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p>	<p>1. Datenschutzeinstellungen bei APPs und anderen Programmen kennenlernen, reflektieren und vornehmen (Klicksafe)</p> <p>2. Erarbeitung von „Spuren im Netz“ – Was ist löschar im WWW?</p> <p>3. Klicksafe: Verhaltensregeln für digitale Kommunikation erarbeiten</p> <p>4. Klicksafe: Spielregeln im Internet? Durchblick im Rechtedschungel</p>	<p>1. Po 2. Po, D 3. D</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Respekt im Netz - Netiquette ➤ Knigge fürs Netz ➤ Hate Speech
<p>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p>	<p>1. Beobachten und Reflektieren von Meinungsbildung über Internetplattformen</p> <p>2. Wertenavi fürs digitale Leben – Klicksafe Von Rechtsextremismus bis Salafismus</p>	<p>1. Po, PP</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Medienscouts NRW
<p>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</p> <p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p>	<p>1. Anhand von Literatur (z.B: „Im Chat war er noch so süß!“) Risiken von digitaler Kommunikation erarbeiten.</p>	<p>1. D, Po, PP</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sinus Cybermobbing ➤ Planet Schule - Vorsicht Hacker ➤ Cybermobbing begegnen ➤ Cybermobbing ist nicht cool

4. Produzieren und Präsentieren
„Produzieren und Präsentieren“ bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
4.1 Medienproduktion und -präsentation	<ol style="list-style-type: none"> 1. Funktionen von Programmen zur Videobearbeitung kennenlernen und anwenden (Medienpass/Medienwelten 6/7) 2. Klassen- oder schulspezifische Produktionen gestalten 		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gestalten von Hörspielen ➤ Videos im Unterricht (Erstellen)
4.2 Gestaltungsmittel	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mit Musicmaker Songs zusammenstellen 		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Topshot die Filmbildungs App ➤ Smartphones im Naturwissenschaftlichen Unterricht
4.3 Quellendokumentation	<ol style="list-style-type: none"> 1. Erarbeiten von Quellenschutz und Anwenden der Regeln für Zitate 		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilder nutzen und zitieren ➤ Creative Commons und Urheberrecht
4.4 Rechtliche Grundlagen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Urheber- und Nutzungsrechte kennenlernen 		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Was darf ich in der Filmbildung? ➤ Edmond NRW ➤ Die Creative Commons Lizenzen ➤ Urheber und Rechtsfragen

5. Analysieren und Reflektieren

„Analysieren und Reflektieren“ ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einem selbstbestimmten und selbstreguliertem Umgang mit der eigenen Mediennutzung zu gelangen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
5.1 Medienanalyse	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren 1. Sammlung und Vergleich von Medien früher und heute	1. Ge, D	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Grundwissen Fernsehen</u>
5.2 Meinungsbildung	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen 1. Untersuchung von Werbung	1. D	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>So geht Medien</u> ➤ <u>fake news</u> ➤ <u>Massenmedien</u>
5.3 Identitätsbildung	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen 1. Selbstdarstellung im WWW: Facebook, Instagram, YouTube 2. Manipulation von (Selbst-)Bildern: Photoshop und Filter	1. Po 2. Ku	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Computerspiele</u> ➤ <u>Digitale Spielwelten</u>
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen 1. Auswirkung der vermehrten Nutzung von Bildschirmen und künstlichem Licht auf den Organismus 2. Suchtverhalten in Verbindung mit Medien	1. Bi 2. Po	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Handyfasten</u>

6. Problemlösen und Modellieren

„Problemlösen und Modellieren“ bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, nämlich die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.

	Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
6.1 Prinzipien der digitalen Welt	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Binäres Zahlen umrechnen 2. Erkennen von wiederkehrenden Werbeanzeigen im WWW 3. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. M 2. Po 	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Minibiber</u> ➤ <u>Planet Schule - Sendereihe Dennis Digital</u>
6.2 Algorithmen erkennen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analysieren von wiederkehrenden Werbeanzeigen im WWW 		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Algorithmen im Alltag erkennen -Stationenlernen</u> ➤ <u>Bundeswettbewerb Informatik Biber</u>
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			<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Unterrichtsbeispiele Programmieren</u> ➤ <u>Appcamps</u>
6.4 Bedeutung von Algorithmen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren			<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Versteckte Werbung im Netz</u> ➤ <u>Was ist eine Filterblase?</u> ➤ <u>Algorithmwatch</u> ➤ <u>Propstop</u>

1. Bedienen und Anwenden „Bedienen und Anwenden“ beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.			
Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>...,welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
1.1 Medienausstattung (Hardware)	<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung der Computerraumordnung / Mediennutzungsordnung / Handynutzungsordnung <ul style="list-style-type: none"> ○ turnusmäßige inhaltliche Erarbeitung und Unterzeichnung durch die Schüler mit den Lehrern 	fächerübergreifend SL	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Medienführerschein - wann welche Medien?</u> ➤ <u>3D Druck in der Schule</u> ➤ <u>Handyführerschein</u>
1.2 Digitale Werkzeuge	Beobachtung: <ul style="list-style-type: none"> • Active Inspire Anwendung: <ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Office Anwendungen (Word, Excel, Power Point) • Suchmaschinen, 	D, GE, PHY BIO, M, E etc.	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Kinderwebsites für Unterricht und Ganztags</u> ➤ <u>Das Internet ABC</u> ➤ <u>BIPARCOURS die Bildungs App</u>
1.3 Datenorganisation	<ul style="list-style-type: none"> • Abspeichern von Lebensläufen, persönlichen Berichten, Arbeitsergebnissen, etc. in (persönlichen) Ordnern auf dem zentralen Netzwerk der Schule (Serverzugriff) 	AL-WI D	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Liste von Cloudspeichern</u> ➤ <u>Cloud Anwendungen im Unterricht</u>
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	<ul style="list-style-type: none"> • Auszüge aus der Unterrichtsreihe zu Privatsphäre im Internet ("Soziale Netzwerke - Verantwortungsbewusst und sicher im Netz kommunizieren", Persen-Verlag) • Elemente der Unterrichtsreihe "Wie finde ich was ich suche - Suchmaschinen kompetent nutzen" (KlickSafe.de) <ul style="list-style-type: none"> ○ Zum Download hier klicken ○ "Datenschutz und Suchmaschinen" (S.30-34) ○ "Jugendschutz und Suchmaschinen" (S.35-14) • Elemente der Unterrichtsreihe "Schutz der Privatsphäre im Internet" (KlickSafe.de) Zum Download hier klicken 	POL AL-WI	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Medienkoffer der Internauten</u> ➤ <u>Wettbewerb zur Sicherheit im Netz - Mydigitalworld</u> ➤ <u>Datenschutz geht zur Schule</u>

2. Informieren und Recherchieren

„Informieren und Recherchieren“ umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>...,welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
2.1 Informationsrecherche	<ul style="list-style-type: none"> • Lernplakate erstellen in unterschiedlichen Fächern <ul style="list-style-type: none"> ○ vorheriges selbstständiges bzw. angeleitetes Recherchieren • Elemente der Unterrichtsreihe "Wie finde ich was ich suche - Suchmaschinen kompetent nutzen" (KlickSafe.de) <ul style="list-style-type: none"> ○ Zum Download hier klicken ○ "Sachinformationen zu Suchmaschinen" (S.6-20) 	PHY D E	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Suchmaschinen, wie finde ich was? ➤ Suchen und Finden im Internet
2.2 Informationsauswertung	<ul style="list-style-type: none"> • Lernplakate erstellen in unterschiedlichen Fächern <ul style="list-style-type: none"> ○ angemessene Texte/Homepages zu den Inhalten finden und nutzen und Informationen herausfiltern und in Lernplakaten visualisieren • Elemente der Unterrichtsreihe "Wie finde ich was ich suche - Suchmaschinen kompetent nutzen" (KlickSafe.de) <ul style="list-style-type: none"> ○ Zum Download hier klicken ○ "Quellenkritik und Bewertungskompetenz" (S.24) 	PHY D E	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Medienführerschein Bayern
2.3 Informationsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> • Elemente der Unterrichtsreihe "Wie finde ich was ich suche - Suchmaschinen kompetent nutzen" (KlickSafe.de) <ul style="list-style-type: none"> ○ Zum Download hier klicken ○ "Quellenkritik und Bewertungskompetenz" (S.24) • Werbung untersuchen und auswerten 	D MU	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ AJS Medien passen immer Kinder und Onlinewerbung
2.4 Informationskritik	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsmaterialien Arbeitsblätter "Fake News entlarven" <ul style="list-style-type: none"> ○ Zum Download hier klicken • SWR-Fakefinder (Onlinespiel zur Identifizierung von Fakt oder Fake) <ul style="list-style-type: none"> ○ Zum Spielen hier klicken • Anregung: <ul style="list-style-type: none"> ○ http://www.jugendschutz-parcours.de/der-parcours/ 	POL D	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Falschmeldungen im Netz erkennen ➤ Fake News und Social Bots ➤ Lügner und Betrüger im Internet ➤ Planet Schule - Unbekannte im Netz

3. Kommunizieren und Kooperieren

„Kommunizieren und Kooperieren“ heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>...,welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
<p style="text-align: center;">3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anregung: e-Twinning https://www.kmk-pad.org/programme/etwinning.html • Ausgewählte Auszüge und Materialien aus "Jugend und Handy" Zum Download hier klicken 	<p>E D EK/POL</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ eTwinning ➤ Seitenstark Chats ➤ Jugend und Handy ➤ Chatten, Teilen, Schützen
<p style="text-align: center;">3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bewerbungsschreiben und Bewerbungskommunikation <ul style="list-style-type: none"> ○ Anschreiben formulieren (Sachsprache, Form, etc.) ○ Form und Regeln des E-Mailverkehrs • Unterschiede zu informellen Medien herausarbeiten (Chats, WhatsApp, etc.) 	<p>D AL- WI POL</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Respekt im Netz - Netiquette ➤ Knigge fürs Netz ➤ Hate Speech
<p style="text-align: center;">3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Im Sinne des sozialen Lernens: • kulturelle Unterschiede von Kommunikation herausarbeiten <ul style="list-style-type: none"> ○ verbal ○ nonverbal ○ Rollenspiele & Theaterpädagogik 	<p>D SL AL-WI</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Medienscouts NRW
<p style="text-align: center;">3.4 Cybergewalt und -kriminalität</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elemente der Unterrichtsreihe " Safer Internet Day spezial: Unterrichtspaket (Cyber)Mobbing" (KlickSafe.de) Zum Download hier klicken • Elemente der Unterrichtsreihe "Mobbing in der Schule" (bpb.de) Zum Download hier klicken • Anregung: Informationsvortrag bzw. Projekttag der Polizei Gummersbach (Opferschutzbeauftragter Uwe Köster) 		<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sinus Cybermobbing ➤ Planet Schule - Vorsicht Hacker ➤ Cybermobbing begegnen ➤ Cybermobbing ist nicht cool

4. Produzieren und Präsentieren
„Produzieren und Präsentieren“ bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ...,welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
4.1 Medienproduktion und -präsentation	<ul style="list-style-type: none"> • Erklärvideos produzieren und adäquat veröffentlichen (z.B. YouTube) • Powerpoint-Präsentation zu unterschiedlichen Inhalten/Themenbereichen gestalten • Wetterberichte im Erdkundeunterricht vorbereiten, filmen und präsentieren 	fächerübergreifend EK	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gestalten von Hörspielen ➤ Videos im Unterricht (Erstellen)
4.2 Gestaltungsmittel	<ul style="list-style-type: none"> • Produkt-Design: vom Entwurf bis zur Vermarktung des Produkts • Werbung und Musikvideos analysieren 	KU MU AL-WI	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Topshot die Filmbildungs App ➤ Smartphones im Naturwissenschaftlichen Unterricht
4.3 Quellendokumentation	<ul style="list-style-type: none"> • Ordnungsgemäßes Angeben von Quellen in Referaten und Präsentationen 	D fächerübergreifend	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilder nutzen und zitieren ➤ Creative Commons und Urheberrecht
4.4 Rechtliche Grundlagen	<ul style="list-style-type: none"> • Elemente der Unterrichtsreihe "Ich im Netz III – Rechtliche Grundlagen kennen und reflektieren" (Medienführerschein Bayern) Zum Download hier klicken • Elemente der Unterrichtsreihe "Ich als Urheber - Urheberrechte kennen und reflektieren" (Medienführerschein Bayern) Zum Download hier klicken • Elemente der Unterrichtsreihe "Jugendliche Bilderwelten" (saferinternet.at) Zum Download hier klicken 	POL D AL-WI PP-RE	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Was darf ich in der Filmbildung? ➤ Edmond NRW ➤ Die Creative Commons Lizenzen ➤ Urheber und Rechtsfragen

5. Analysieren und Reflektieren

„Analysieren und Reflektieren“ ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einem selbstbestimmten und selbstreguliertem Umgang mit der eigenen Mediennutzung zu gelangen.

Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>...,welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
5.1 Medienanalyse	<ul style="list-style-type: none"> • Medienkunde • ständige Überprüfung und Aktualisierung • Unterrichtsreihe im Fach Geschichte (Medienpropaganda im 1. Weltkrieg) 	GE POL D	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Grundwissen Fernsehen</u>
5.2 Meinungsbildung	<ul style="list-style-type: none"> • Wahl-O-Mat Zum Wahl-O-Mat hier klicken • Aktuelle Wahlplakate und Wahlwerbespots hinsichtlich Intention und Zielgruppe analysieren 	POL AL-WI D	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>So geht Medien</u> ➤ <u>fake news</u> ➤ <u>Massenmedien</u>
5.3 Identitätsbildung	<ul style="list-style-type: none"> • Elemente der Unterrichtsreihe "Persönliche Identität im Internet" (www.be-freelance.net) Zum Download hier klicken 	POL AL-WI	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Computerspiele</u> ➤ <u>Digitale Spielwelten</u>
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> • Elemente der Unterrichtsreihe "Didaktik-Methodik: Zwischen Medienkompetenz und Onlinesucht" (www.dgvlug.de) Zum Download hier klicken • Elemente der Unterrichtsreihe "Medienabhängigkeit" (www.kmdd.de) Zu den Downloads hier klicken 	BIO D POL	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Handyfasten</u>

6. Problemlösen und Modellieren

„Problemlösen und Modellieren“ bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, nämlich die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ...welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
<p>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</p> <p>Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 		<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Minibiber</u> ➤ <u>Planet Schule - Sendereihe Dennis Digital</u>
<p>6.2 Algorithmen erkennen</p> <p>Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elemente der Unterrichtsreihe "Wie finde ich was ich suche - Suchmaschinen kompetent nutzen" (KlickSafe.de) Zum Download hier klicken 		<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Algorithmen im Alltag erkennen -Stationenlernen</u> ➤ <u>Bundeswettbewerb Informatik Biber</u>
<p>6.3 Modellieren und Programmieren</p> <p>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</p>			<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Unterrichtsbeispiele Programmieren</u> ➤ <u>Appcamps</u>
<p>6.4 Bedeutung von Algorithmen</p> <p>Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren</p>			<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Versteckte Werbung im Netz</u> ➤ <u>Was ist eine Filterblase?</u> ➤ <u>Algorithmwatch</u> ➤ <u>Propstop</u>

1. Bedienen und Anwenden „Bedienen und Anwenden“ beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.			
Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
1.1 Medienausstattung (Hardware)	<ul style="list-style-type: none"> • Laptops • Tablets • Smartphones • Drucker • ActiveBoard • Dokumentenkamera • Beamer 	alle	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Medienführerschein – wann welche Medien?</u> ➤ <u>3D Druck in der Schule</u> ➤ <u>Handyführerschein</u>
1.2 Digitale Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none"> • Medienkompetenz entwickeln: Grundkurs Word (Persen) • Microsoft Office (Word, Excel, Power Point.) • Bildbearbeitungsprogramm (z.B. Paint) • Videocutter • ActiveBoard (ActivInspire/ ActivView) 	alle	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Kinderwebsites für Unterricht und Ganztags</u> ➤ <u>Das Internet ABC</u> ➤ <u>BIPARCOURS die Bildungs App</u>
1.3 Datenorganisation	<ul style="list-style-type: none"> • USB-Sticks (differenzierte Unterordner anlegen) • Erstellte Dateien benennen/ umbenennen 	alle	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Liste von Cloudspeichern</u> ➤ <u>Cloud Anwendungen im Unterricht</u>
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	<ul style="list-style-type: none"> • Natur und Technik 9/10 (Information und Kommunikation) • Materialliste Klasse 9: eigener USB Stick • Präventionsworkshop moderiert durch die Kripo 	Physik GL	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Wettbewerb zur Sicherheit im Netz - Mydigitalworld</u> ➤ <u>Datenschutz geht zur Schule</u>

2. Informieren und Recherchieren

„Informieren und Recherchieren“ umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
2.1 Informationsrecherche	<ul style="list-style-type: none"> • Richtig recherchieren im Internet (AOL Verlag) • Wie finde ich, was ich suche? (Materialien für den Unterricht von klicksafe.de) 	alle	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Suchmaschinen, wie finde ich was?</u> ➤ <u>Suchen und Finden im Internet</u>
2.2 Informationsauswertung	<ul style="list-style-type: none"> • Produkt sucht Käufer: Werbung analysieren – Konsum reflektieren (Medienführerschein Bayern) • Praktikums-/Ausbildungsbetriebe recherchieren, Adressen bzw. Ansprechpartner finden 	WI D	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Medienführerschein Bayern</u>
2.3 Informationsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> • Personalisierte Werbung und Cookies • Fakenews analysieren • Kettenbriefe über soziale Netzwerke • Thema Faule Grafiken 	PP PO MA	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>AJS Medien passen immer Kinder und Onlinewerbung</u>
2.4 Informationskritik	<ul style="list-style-type: none"> • Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen 	alle	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Falschmeldungen im Netz erkennen</u> ➤ <u>Fake News und Social Bots</u> ➤ <u>Lügner und Betrüger im Internet</u> ➤ <u>Planet Schule – Unbekannte im Netz</u>

3. Kommunizieren und Kooperieren

„Kommunizieren und Kooperieren“ heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

	Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<ul style="list-style-type: none"> • Whatsapp-Schreib-Wettbewerb der Bergischen Morgenpost • Aufklärung: Für und Wider von Socialmedia-Plattformen (Natur und Technik 9/10: „Big brother is watching you“) • Profilbilder, Darstellung im Internet, Nachteile in Bewerbungsprozessen (smartphones der SuS) 	D PO PP WI	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ eTwinning ➤ Seitenstark Chats ➤ Jugend und Handy ➤ Chatten, Teilen, Schützen
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<ul style="list-style-type: none"> • Etikette im Netz- Was ist denn das? (Planet Schule) • (Social) Online Communities (Medienscouts) • Verklickt! Ein Film über Sicherheit im Medienalltag (Materialien von klicksafe) 		<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Respekt im Netz – Netiquette ➤ Knigge fürs Netz ➤ Hate Speech
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	<ul style="list-style-type: none"> • Banken und Geld: onlinebanking (Grundwissen Hauptschule Arbeit, Wirtschaft, Technik) 	WI	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Medienscouts NRW
3.4 Cybergewalt und -kriminalität	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und –kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	<ul style="list-style-type: none"> • Cyberbullying (New Highlight 5) • Methode: Unterstützt du mich? Drei für einen (Cyber-Mobbing: Medienkompetenz trifft Gewaltprävention) • Polizeisprechstunde (Wie kann ich mich wehren?) • Digitaler Erste Hilfe Kasten (klicksafe.de) 	E PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sinus Cybermobbing ➤ Planet Schule – Vorsicht Hacker ➤ Cybermobbing begegnen ➤ Cybermobbing ist nicht cool

4. Produzieren und Präsentieren
„Produzieren und Präsentieren“ bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
4.1 Medienproduktion und –präsentation	<ul style="list-style-type: none"> • Bild- und Filmpräsentationen für schulinterne Feiern • PPP als Referatgrundlage 	alle	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gestalten von Hörspielen ➤ Videos im Unterricht (Erstellen)
4.2 Gestaltungsmittel	<ul style="list-style-type: none"> • Experimente filmisch festhalten, bearbeiten und präsentieren • Feedback zu Präsentationen der Mitschüler anhand von überprüfbaren Kriterien 	PH/ CH	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Topshot die Filmbildungs App ➤ Smartphones im Naturwissenschaftlichen Unterricht
4.3 Quellendokumentation	<ul style="list-style-type: none"> • Eigene Behauptungen mit passenden und korrekt markierten Zitaten aus der Lektüre belegen (Der Junge im gestreiften Pyjama) • Wie zitiere ich richtig? (www.medienziehung-bw.de) • Seriösität/ Wahrheitsgehalt von Quellen im Internet besprechen besprechen (z.B. Wikipedia) 	D Referate in allen Klassen	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilder nutzen und zitieren ➤ Creative Commons und Urheberrecht
4.4 Rechtliche Grundlagen	<ul style="list-style-type: none"> • Ich im Netz III – Rechtliche Grundlagen kennen und reflektieren (Medienführerschein Bayern) • Ich als Urheber – Urheberrechte kennen und reflektieren (Medienführerschein Bayern) 	PO	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Was darf ich in der Filmbildung? ➤ Edmond NRW ➤ Die Creative Commons Lizenzen ➤ Urheber und Rechtsfragen

5. Analysieren und Reflektieren

„Analysieren und Reflektieren“ ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einem selbstbestimmten und selbstreguliertem Umgang mit der eigenen Mediennutzung zu gelangen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
5.1 Medienanalyse	<p>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was ist Fernsehen? (Medienpass NRW Grundwissen Fernsehen) • Sendeformate und ihre Bedeutung (Medienpass NRW Grundwissen Fernsehen) • Kommunikation auf einen Blick (Natur und Technik 9/10) 	PH WI	<i>Aus dem Medienpass NRW: <u>Grundwissen Fernsehen</u></i>
5.2 Meinungsbildung	<p>Die interesselgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Im Informationsdschungel- Meinungsbildungsprozesse verstehen und hinterfragen (Medienführerschein Bayern) • Produkt sucht Käufer: Werbung analysieren – Konsum reflektieren (Medienführerschein Bayern) • Was bedeutet „Always on“ (Materialien von klicksafe.de) 	D E	<i>Aus dem Medienpass NRW: ➤ <u>So geht Medien</u> ➤ <u>fake news</u> ➤ <u>Massenmedien</u> ➤ <u>Medienführerschein Bayern</u></i>
5.3 Identitätsbildung	<p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alle anders- alle gleich? Analyse und Erleben von digitalen Spielen (Digitale Spielwelten) • Mädchengruppe/ Jungengruppe: Analyse von Filmen in Bezug auf Geschlechteridentitäten und Rollenbilder (z.B. Die letzte Kriegerin, Kehrtwende) 	PP	<i>Aus dem Medienpass NRW: ➤ <u>Computerspiele</u> ➤ <u>Digitale Spielwelten</u></i>
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	<p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vergleich Printmedien und digitale Medien (Zeitungsprojekt Texthelden) • Real life challenge (klicksafe.de) • Aufklärung über Gefahren der Handynutzung im Straßenverkehr (Polizei/ Verkehrsbus) • Schülerwettbewerb „Sendepause“ 	D	<i>Aus dem Medienpass NRW: ➤ <u>Handyfasten</u></i>

6. Problemlösen und Modellieren

„Problemlösen und Modellieren“ bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, nämlich die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
6.1 Prinzipien der digitalen Welt	<ul style="list-style-type: none"> • Dualsystem (Natur und Technik 9/10) • Dennis Digital (Planet Schule) 	PH	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Minibiber</u> ➤ <u>Planet Schule – Sendereihe Dennis Digital</u>
6.2 Algorithmen erkennen	<ul style="list-style-type: none"> • Gespräche über personalisierte Werbung im Internet 	alle	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Algorithmen im Alltag erkennen -Stationenlernen</u> ➤ <u>Bundeswettbewerb Informatik Biber</u>
6.3 Modellieren und Programmieren	<ul style="list-style-type: none"> • Schülerlabor Informatik RWTH Aachen (<u>Java-Programmierung - Leitprogramm.pdf</u>) 	PH	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Unterrichtsbeispiele Programmieren</u> ➤ <u>Appcamps</u>
6.4 Bedeutung von Algorithmen	<ul style="list-style-type: none"> • Auswirkungen digitalisierter Werbung auf die Geschäftswelt, Vertriebswege- und strategien (Betriebsbesichtigungen) • Auswirkung der Automatisierung auf die Arbeitswelt, Stellenabbau, Qualifizierung von Mitarbeitern, Entmenschlichung (Praktika, Betriebsbesichtigung, Berufsberatung) 	AL	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Versteckte Werbung im Netz</u> ➤ <u>Was ist eine Filterblase?</u> ➤ <u>Algorithmwatch</u> ➤ <u>Propstop</u>

1. Bedienen und Anwenden „Bedienen und Anwenden“ beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.			
Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
1.1 Medienausstattung (Hardware)	Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	<ul style="list-style-type: none"> • Active Board (Bedienung → Ein- und Ausschalten Hardware nutzen, externe Speichermedien einfügen) • Lautsprecher bedienen • Laptopbedienung / PC Bedienung • Active View (Dokumentenkamera für Activeboard) • Nutzung und Anwendung des Beamer (in Kombination mit Laptop oder PC) → selbstständiger Auf- und Abbau, Bedienung • Nutzung des Computerraums (ausschließlich AMS) • Nutzung CD-Player, Kopfhörer • Nutzung Overheadprojektor • Nutzung des Laminiergeräts, Etikettendrucker, Kopierer und Drucker 	Alle Fächer <i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Medienführerschein - wann welche Medien?</u> ➤ <u>3D Druck in der Schule</u> ➤ <u>Handyführerschein</u>
1.2 Digitale Werkzeuge	Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erweitertes Bedienen der Tools im Menü z.B. Lineale, Zirkel, Formen, Bildbearbeitung, Audiodateien etc. Activeboard, Videodateien (Youtube etc.) • Verknüpfung der Medien mit dem Activeboard: • Bedienung der Software für Active View (Dokumentenkamera) • Textverarbeitungsprogramme (z.B. Microsoft Word...) • Tabellenkalkulationsprogramme (z.B. Exe...l) • Präsentationsprogramme (z.B: Microsoft Powerpoint, Magix...) • Einrichtung des digitalen Mediums „E-Mail“ für den Lebenslauf (Seriöser Nutzernamen und Umgang mit E-Mailprogramm) • Bildbearbeitungsprogramme • Vokabellernprogramme (Quizlet) • I Mindmap 	Alle Fächer <i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Kinderwebsites für Unterricht und Ganztags</u> ➤ <u>Das Internet ABC</u> ➤ <u>BIPARCOURS die Bildungs App</u>

<p style="text-align: center;">1.3 Datenorganisation</p>	<p>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzung von Speicherhardware (USB Stick) • Nutzung einer Dropbox für Unterrichtsangelegenheiten • UE: „Anwendung/Sicherheit unterschiedlicher Speichermedien“ (USB Stick, Clouds, Dropboxen, WhatsApp, E-Mails) 	<p>Alle Fächer AL/WI</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Liste von Cloudspeichern</u> ➤ <u>Cloud Anwendungen im Unterricht</u>
<p style="text-align: center;">1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</p>	<p>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • UE: „Cybermobbing/Cyberkriminalität“ → Rechtslage, Gefahren, Umgang bei Betroffenheit, Auswege, Hilfen 		<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Internet Fibel für die Grundschule</u> ➤ <u>Medienkoffer der Internauten</u> ➤ <u>Wettbewerb zur Sicherheit im Netz - Mydigitalworld</u> ➤ <u>Datenschutz geht zur Schule</u>

2. Informieren und Recherchieren

„Informieren und Recherchieren“ umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
2.1 Informationsrecherche	<ul style="list-style-type: none"> • Informationsrecherche zu Abschlüssen und Berufsfeldern • Informationsrecherche Praktikumsbetrieben/Ausbildungsstellen • Informationsrecherche „Life and Travel in India“ • Informationsrecherche Individuelle Musikpräferenzen den modernen Musikstilen zuordnen • Nutzung digitaler Wörterbücher • Nutzung digitaler Lexika/Datenbanken/Grafiken/Statistiken 	AL/WI AL/WI E MU D, E M, D, WI	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Suchmaschinen, wie finde ich was?</u> ➤ <u>Suchen und Finden im Internet</u>
2.2 Informationsauswertung	<ul style="list-style-type: none"> • Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten 	AL/WI E MU	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Medienführerschein Bayern</u>
2.3 Informationsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> • UE: „Grafiken und Datensätze auf Manipulationen überprüfen (z.B. Balkendiagramme)“ 	M	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>AJS Medien passen immer Kinder und Onlinewerbung</u>
2.4 Informationskritik	<ul style="list-style-type: none"> • UE: „Manipulationsabsichten oder Warum kann ich nicht auf Wikipedia verlassen?“ • UE: „Grafiken und Datensätze auf Manipulationen überprüfen (z.B. Balkendiagramme)“ • Informationsquellen hinterfragen • Film: Wer ist das? Unbekannte im Netz 	PP M	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Falschmeldungen im Netz erkennen</u> ➤ <u>Fake News und Social Bots</u> ➤ <u>Lügner und Betrüger im Internet</u> ➤ <u>Planet Schule - Unbekannte im Netz</u>

3. Kommunizieren und Kooperieren

„Kommunizieren und Kooperieren“ heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

Konkretisierung <small>Kompetenzerwartung</small>	Anwendung/Material <small>..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll</small>	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges <small>Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)</small>
<p style="text-align: center;">3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</p>	<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung des digitalen Mediums „E-Mail“ für den Lebenslauf (Seriöser Nutzernamen und Umgang mit E-Mailprogramm) • Nutzung des digitalen Mediums „E-Mail“ zur Kommunikation mit potentiellen Arbeitgebern/Berufskollegen 	<p>WI</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ eTwinning ➤ Seitenstark Chats ➤ Jugend und Handy Chatten, Teilen, Schützen
<p style="text-align: center;">3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</p>	<p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p> <ul style="list-style-type: none"> • UE: „Immer cool bleiben – Respekt im Netz“ • UE: „Mein Chef ist nicht mein Kumpel“ Differenzierte Kommunikations- und Umgangsformen 	<p>PP D</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Respekt im Netz - Netiquette ➤ Knigge fürs Netz ➤ Hate Speech
<p style="text-align: center;">3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p>	<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einen digitalen Beschwerdebrief schreiben / Complaining • Einen Vertrag schließen/kündigen • Nutzung des Wahlomats 	<p>D, E WI PO</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Medienscouts NRW
<p style="text-align: center;">3.4 Cybergewalt und -kriminalität</p>	<p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • UE: „Cybergrooming - Wenn Erwachsene Kontakt zu Jüngeren suchen.“ • UE: „Spammails erkennen und ignorieren lernen“ • UE: „Kostenfalle Apps.“ 	<p>PP WI/AL TC</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sinus Cybermobbing ➤ Planet Schule - Vorsicht Hacker ➤ Cybermobbing begegnen ➤ Cybermobbing ist nicht cool

4. Produzieren und Präsentieren
„Produzieren und Präsentieren“ bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
<p style="text-align: center;">4.1 Medienproduktion und -präsentation</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationen zu Praktika, Berufsfeldern, Epochen etc. mit Powerpoint, Activeboard, Moviemaker, Smartphones, Tablets etc. gestalten und präsentieren • Gestaltung der Schulhomepage mit Hilfe von Bildern und Texten zu Exkursionen und Projekten • Gestaltung einer eigenen Homepage • UE: „Einen Wikipediartikel schreiben – Quellenanalyse.“ 	<p>alle Fächer</p> <p>AL/WI</p> <p>TC/AL/WI</p> <p>D, E</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gestalten von Hörspielen ➤ Videos im Unterricht (Erstellen)
<p style="text-align: center;">4.2 Gestaltungsmittel</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anwendung von Apps zur Gestaltung von Präsentationen in allen Kontexten (Audio, Video, Bilder) • Analyse von Youtubevideos (Adressatenbezug, Absicht, Glaubwürdigkeit) 	<p>alle Fächer</p> <p>KU, MU</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Topshot die Filmbildungs App ➤ Smartphones im Naturwissenschaftlichen Unterricht
<p style="text-align: center;">4.3 Quellendokumentation</p>	<ul style="list-style-type: none"> • UE: „Überprüfen der Quellenangaben von Wikipediaartikeln.“ • UE: „Gefälschte Geschichte – Bilder im Original und in der Fälschung.“ 	<p>D, POL, WI</p> <p>GE, BIO, EK</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilder nutzen und zitieren ➤ Creative Commons und Urheberrecht
<p style="text-align: center;">4.4 Rechtliche Grundlagen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • UE: „Der Artikel 13 in meiner Welt (Urheberrecht in der EU).“ • UE: „Cybermobbing – Das Recht am eigenen Bild.“ 	<p>POL</p>	<p><i>Aus dem Medienpass NRW:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Was darf ich in der Filmbildung? ➤ Edmond NRW ➤ Die Creative Commons Lizenzen ➤ Urheber und Rechtsfragen

5. Analysieren und Reflektieren

„Analysieren und Reflektieren“ ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einem selbstbestimmten und selbstreguliertem Umgang mit der eigenen Mediennutzung zu gelangen.

Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
5.1 Medienanalyse	<ul style="list-style-type: none"> • UE: „Fernsehen auf dem Weg zum Massenmedium.“ • UE: „Privatrechtliches Fernsehen und duales Rundfunksystem.“ • „Von der Höhlenmalerei zu Instagram“ Wandel der Bildverbreitung 	POL, GE D, POL GE, POL, KU	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <u>Grundwissen Fernsehen</u>
5.2 Meinungsbildung	<ul style="list-style-type: none"> • „BILD dir deine Meinung – Wenn Medien Meinung machen. Facebook und Co machen auch nur Meinung?“ • Bots und Nachrichten • Influencer als Beruf?! Wie erkenne ich bewusste Produktplatzierung. Bin ich nur noch Konsument oder auch noch Individuum? 	D, POL, GE D, POL PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>So geht Medien</u> ➤ <u>fake news</u> ➤ <u>Massenmedien</u>
5.3 Identitätsbildung	<ul style="list-style-type: none"> • UE: „Reality-Formate im TV – von der Dokusoap zum Dokutainment.“ • Eine Dokusoap selbst drehen (Bild- oder Videogeschichte) • Film: „Ben X“ – Verschmelzung von digitaler und realer Welt. • Rollenbilder in Videos (HipHop), Fernsehen (Dokusoaps), Filmen (Tomb Raider) und Büchern (Über kurz oder lang). 	PP, D, KU PP, KU D, MU, KU, PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Computerspiele</u> ➤ <u>Digitale Spielwelten</u>
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> • UE: „Generation Kopf unten - Handy und andere Süchte (klicksafe).“ • Fragebogen als Reflexionsgrundlage: Wie schätzt du deine eigene Medienkompetenz ein? (www.mediamanual.at/fileadmin/user_upload/Fragebogen_Schuelerinnen_Medienkompetenz.pdf) 	PP, D PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> ➤ <u>Handyfasten</u>

6. Problemlösen und Modellieren

„Problemlösen und Modellieren“ bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, nämlich die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.

	Konkretisierung Kompetenzerwartung	Anwendung/Material ..., welches im Unterricht genutzt wird/werden soll	durchführbar in folgenden Fächern	Sonstiges Materialvorschläge im Netz - einfach anklicken (ggfls. + Strg)
6.1 Prinzipien der digitalen Welt	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen	<ul style="list-style-type: none"> Suchanfragen bei unterschiedlichen Suchmaschinen stellen. Gemeinsamkeiten und Unterschiede identifizieren (Laptops) Wie funktioniert eine Suchmaschine? Frag Fred – SRF mySchool (Youtube) 	PP	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Minibiber</u> ➤ <u>Planet Schule - Sendereihe Dennis Digital</u>
6.2 Algorithmen erkennen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> Was ist ein BOT? Seriöse Nachrichtenbots: Bsp. Der Informant von 1Live (WDR) Algorithmen, Muster und Strukturen im Kontext von Einstellungstesttrainings erkennen und fortführen (Testtrainer von Guth und Mery, Verlag: Ausbildungspark.com) Sichere Passwörterstellung (siehe ZAP Deutsch 2017) 	PP, WI WI, AL D	<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Algorithmen im Alltag erkennen -Stationenlernen</u> ➤ <u>Bundeswettbewerb Informatik Biber</u>
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			<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Unterrichtsbeispiele Programmieren</u> ➤ <u>Appcamps</u>
6.4 Bedeutung von Algorithmen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren			<i>Aus dem Medienpass NRW:</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Versteckte Werbung im Netz</u> ➤ <u>Was ist eine Filterblase?</u> ➤ <u>Algorithmwatch</u> ➤ <u>Propstop</u>