



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

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

Der verantwortungsvolle Umgang mit (schul-)eigener Hardware sowie die Einführung in die bewusste und reflektierte Anwendung dieser begleitet stets jeglichen Einsatz von Hardware im Unterricht in sämtlichen Fächern. Aufgrund dessen wird darauf verzichtet, diese Kompetenz fachspezifisch auszuweisen.

- IF/6/UV1: Woraus besteht ein Computer? / Informatiksysteme, Hardware und Software (1.2/1.3)

1.2 Digitale Werkzeuge

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

Digitale Werkzeuge, bspw. Office-Lösungen, fachspezifische Programme wie GeoGebra, Geocache oder fachübergreifende Tools wie TaskCards, Mentimeter, EtherPads, Kialo, Genially usw. werden am MSMG regelmäßig zielführend im Unterricht eingesetzt, sowohl von den Lehrenden wie den Lernenden. Eine konkrete Auflistung würde an dieser Stelle jeden Rahmen sprengen, anbei einige beispielhafte Unterrichtsvorhaben, die nicht nur methodisch, sondern auch inhaltlich den Einsatz digitaler Werkzeuge behandeln.

- D/5/UV6: Grundlegende Funktionen der Textverarbeitung unterscheiden und einsetzen (Umstellprobe, Ersatzprobe, Weglassprobe); Möglichkeiten und Grenzen digitaler Unterstützungsmöglichkeiten bei der Textproduktion beurteilen (Rechtschreibprogramme, Thesaurus)
- M/6/(UV?): Umgang mit dem WTR, Zeichnen, Spiegeln, Drehen und Verschieben im KOS mit GeoGebra, Datenauswertung und Darstellung mit dem Tabellenkalkulationsprogramm
- M/7/(UV?): Tabellenkalkulation zur Erstellung von Wertetabellen, Graphen und Auswertung von Zuordnungen; Prozentrechnung mit einem Tabellenkalkulationsprogramm, Lösen von Gleichungen mit einem Tabellenkalkulationsprogramm
- CH/9/UV1: Nutzung von Molekülzeichnungssoftware
- SP/(UV?): Sportmotorische Bewegungsabläufe mit spezifischen Tools analysieren (s. z. B. Sportpädagogik online)
- [FR/?/?](#): Vergleich von lexikografischen Online-Tools zum Französisch-Unterricht. Wie können Online-Übersetzungstools den Schreibprozess erleichtern bzw. bei der Berichtigung helfen?
- EK: Karten/Web/Navigationssysteme/GPS zur Orientierung in einem Unterrichtsvorhaben nutzen?

1.3 Datenorganisation

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

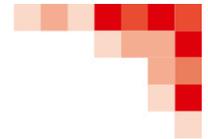
Zwecks Datenorganisation wird am MSMG das LMS Logineo / Moodle verwendet. Die Lernenden werden in jedem Fach bzgl. der Datenorganisation instruiert. Bei der Arbeit mit digitalen Endgeräten (z.B. iPads oder Windows-Rechner) wird ebenfalls in jedem Fach Wert auf eine methodische Einführung zur jeweiligen Datenorganisation gelegt, zumal im Unterricht regelmäßig längerfristige Projekte stattfinden, die eine kontinuierliche Weiterarbeit an Textdokumente, Tabellenkalkulationen oder Präsentationen erfordern.

- KR/5/UV3: Bibelaufbau als Dateistruktur visualisieren
- IF/6/UV1: Speichern von Dokumenten und Dateien; Dateimanager; Ordnerstrukturen darstellen und anpassen; Arten der Datenspeicherung (1.5-1.8)
- M/8/(UV?): Tabellenkalkulation anlegen

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

- IF/6/UV7: Schutz von Daten mit Hilfe von Informatiksystemen; Wem gehören meine Daten? – Rechte von Nutzern (7.3-7.4)
- KR/7/UV1: Digitale Selbstinszenierungen: Online-Identität, Selfies, Profile, Datenschutz, Social Media, Fake News, Filterblasen etc.
- PP/8/UV3(FK5): Technik - Nutzen und Risiko (Datensicherheit)
- M/8/UV?: Mathe-App herunterladen: Zugriffs- und Nutzungsrechte beachten → Welche App?
- MU/8 u. 9/UV?: Auswirkungen digitaler Musikrezeption, Musikdistribution und Musikproduktion sowie urheberrechtliche Fragestellungen
- KU/Jg?/UV?: Urheberrecht, Sampling und künstlerische Freiheit (KONKRETISIEREN AUF EIN UV?)
- EK/Digitalisierung/Smart Cities usw.?



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Informationsrecherchen sind Teil des Methodenrepertoires aller Fächer. Recherchen im Internet oder in der Schulbibliothek werden in vielerlei Unterrichtsvorhaben angewandt, deren Auflistung hier jeden Rahmen sprengen würde. Anbei sind einige exemplarische Unterrichtsvorhaben aufgelistet, die verbindlich einen Schwerpunkt auf die methodische Einführung einer Informationsrecherche legen. In der Regel sind die Auswertung (2.2), Bewertung (2.3) der recherchierten Informationen und Daten (2.1) erforderlich, daher sind diese Kompetenzen oftmals nicht voneinander zu trennen, daher sind die in diesen Teilbereichen genannten Unterrichtsvorhaben als exemplarisch und sich gegenseitig ergänzend zu verstehen.

- M/5/UV?: Der Mensch in Zahlen
- D/6/UV4: Grundlegende Recherchestrategien funktional einsetzen
- M/7/UV?: Recherche zum Thema Steuern, Zinssätze und Prozentpunkte
- Bio Recherche Nutz- und Haustiere? Wirbeltiere?

2.2 Informationsauswertung

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

- GE/5/UV3: Hieroglyphen – Mehr als nur Emoticons? Kommunikationsmedien der alten Ägypter als Zeichen einer Hochkultur wahrnehmen
- D/5/UV3: Wortbedeutungen aus dem Kontext erschließen und unter Zuhilfenahme von digitalen sowie analogen Wörterbüchern klären (in Gedichten und anderen Textsorten)
- EK/5/UV3-5: Geographische Sachverhalte mittels einfacher digitaler Medien identifizieren
- KR/5/UV3: Paralleler Vergleich von Bibelübersetzungen bzw. synoptischer Vergleich online (z.B. mit bibleserver.com)
- M/5/UV?: Umfrage zur Mediennutzung, Auswertung von Daten
- E/7/UV1.2: Internetrecherche durchführen und Bildmaterial zum Thema 'hometown' herausuchen
- F/8/Unité 5 Informationen über die Bretagne kritisch sondieren
- CH/UV9.2: Internetrecherche: „Power-to-Gas“-Verfahren; Energiespeicherung; Technisches Verfahren zur Industrierohstoffgewinnung

2.3 Informationsbewertung

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

Die kritische Analyse der zugrundeliegenden Intention ist ein elementarer Bestandteil strukturierter Informationsauswertung im unterrichtlichen Kontext. Bspw. im Geschichtsunterricht gilt es stets die zugrundeliegenden Interessen multiperspektivischer Quellen oder kontroverser Darstellungen zu identifizieren, daher wird die Teilkompetenz 2.3 kontinuierlich eingeübt.

- GE/5/UV4: Der spartanische Kriegsheld Leonidas in geschichtskulturellen Darstellungen – [historisch korrekt?](#)
- D/5/UV4: Angeleitet die Qualität verschiedener altersgemäßer Quellen prüfen und bewerten
- D/7/UV 5: "Geniale Erfindungen der Natur - schriftlich argumentieren, Umgang mit Sachtexten und ein Referat vorbereiten": mögliches Vorwissen, Haltungen und Interessen eines Adressaten identifizieren
- KR/7/UV1: Digitale Selbstinszenierungen: Online-Identität, Selfies, Profile, Datenschutz, Social Media, Fake News, Filterblasen. Mein Profil bei den „digitalen Riesen“ – bin ich Nutzer oder Produkt?
- KR/9/UV1: Prophetie: Engagement für Gottes Gerechtigkeit. Haben Influencer das Potential zu neuen Propheten?
- GE/10/IHF10: Historische Bilder als Waffen in sozialen Medien? [Visual Fakes zur Revolution 1989/90](#) bewerten
- D: Chancen und Risiken von Lernvideos – kritische Beurteilung der Qualität von Lernvideos zur Kommasetzung
- Politik: Medien wie Twitter im Wahlkampf? Politische Auswirkungen Sozialer Medien? Social Bots usw.?
- M/Brüche und Prozentrechnung als Mittel der manipulativen Wahrnehmung bei der Wahrnehmung von Statistiken
- EK/Tourismuswerbung?
- Biologie/Kritische Reflexion der Seriosität von Onlinequellen bei der Recherche zu Erbkrankheiten?

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

- M/5/UV?: Lambacher Schweizer Band 5: S. 2.1-2.3 S. 233 / Aufgaben 13, 14 und 15 Konkretisieren?
- IF/6/UV7: Verhalten und Umgang mit sozialen Medien (7.5)
- MU/8/UV?: Rap als Sprachrohr jugendspezifischer Themen und politischer Botschaften (Hier: Wie weit darf Kunstfreiheit gehen?)
- GE/9/UV3: NS-Propaganda und Rechtspopulismus dekonstruieren; NS- Begriffe heute: Gleichschaltung, Volksgemeinschaft, Rasse usw.
- GE/SekI/Übergreifend: Kontroversität und Multiperspektivität bei Quellenanalyse und Darstellungsanalyse (z.B. Kreuzzugs-Begriff)
- Politik: Gefahr der Medien für Demokratie? Medien als 4. Gewalt im Staat? Suchmaschinen – Hilfe oder Manipulation?
- Politik: Pressefreiheit und Zensur international?
- Biologie: Kritische Reflexion der Seriosität von Onlinequellen bei der Recherche zu Erbkrankheiten?



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

Kommunikations- und Kooperationsprozesse, auch auf digitalem Wege über die am MSMG verwendeten Kanäle Logineo und Schulcloud, sind eine elementare Voraussetzung für den Unterricht und begleiten diesen kontinuierlich. Eine Einführung in den verantwortungsvollen Umgang mit bzw. die zielführende Anwendung von Logineo und Schulcloud erfolgt in der Erprobungsphase durch die Klassenlehrer. Bei Fragen, Problemen oder sonstigen Anliegen stehen Ansprechpartner (Herr Rensinghoff für Logineo, Herr Held für Schulcloud) zur Verfügung.

Da Kommunikations- und Kooperationsprozesse (3.1) stets in einem juristisch (3.2) bzw. gesellschaftlichen (3.2/3.3) geregelten Rahmen stattfinden und die Nichtbeachtung jener Regelungen bis hin zu Gewalt und Kriminalität (3.4) führen kann, greifen die Kompetenzen des Inhaltsfelds 3 „Kommunizieren und Kooperieren“ stark ineinander und sind nicht losgelöst voneinander zu betrachten.

Nachfolgend einige exemplarische Unterrichtsvorhaben, im Rahmen derer digitale Kommunikations- und Kooperationsprozesse entweder methodisch stattfinden oder inhaltlicher Gegenstand des Unterrichts sind. Die Unterrichtsvorhaben setzen unterschiedliche Schwerpunkte (daher die Zuordnung) dienen jedoch überwiegend des Erwerbs bzw. der Vertiefung aller vier Teilkompetenzen.

- D/6/UV5 (Konkretisieren?)
- EK/5/UV1+3+5 (Konkretisieren?)
- EK/7/UV5 Unsere Erde ist verletzlich - wie können wir sie schützen? (Warum ein KK-Prozess? → Wird z.B. die Öffentlichkeit angesprochen?)
- KU/6/UV4 Trickfilm (Warum ein Kommunikations- / Kooperationsprozess? Dialog?)
- Englisch: Growing up in two cultures / Melting Pot?
- Englisch / Französisch: Digitale Kommunikation über internationale Wege?

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

- D/5/UV1: In digitaler und nicht-digitaler Kommunikation Elemente konzeptioneller Mündlichkeit bzw. Schriftlichkeit identifizieren, die Wirkung vergleichen und in eigenen Produkten (persönlicher Brief, digitale Nachricht) adressaten-angemessen verwenden
- EK/5/UV1+3+5:
- PP/6/UV2(FK2+6): Kommunikation und Cybermobbing (Wie kommuniziere ich in sozialen Medien?)
- KR/7/UV1: Digitale Selbstinszenierungen: Online-Identität, Selfies, Profile, Datenschutz, Social Media, Fake News, Filterblasen etc.
- D/7/UV3: "Reden, chatten, diskutieren": Sich im Internet richtig verhalten; Gesprächsregeln im Chat / in sozialen Netzwerken (Deutsch kompetent S. 323)
- PP/8/UV3(FK5): Technik - Nutzen und Risiko (Umgang mit personenbezogenen Daten)
- GE/9/UV3: „Likes für die Shoah?“ @Eva.Stories, #IchbinSophieScholl oder #Yolocaust – wie darf sich das historische Erinnern verändern?

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

- PP/6/UV2(FK2+6): Kommunikation und Cybermobbing (Wie kommuniziere ich in sozialen Medien?)
- KR/6/UV2: Gemeinde digital? Online-Diskussionen: Kirchenräume anders nutzen? Paypal in der Kollekte? Gottesdienst streamen?
- KR/9/UV1: Prophetie: Engagement für Gottes Gerechtigkeit. Haben Influencer das Potential zu neuen Propheten?
- GE/SekI/Übergreifend: Geschichtskulturelle Diskussionen in allen Inhaltsfeldern, z.B. Online-Diskussionen (Forum, Blogbeiträge, Artikel, Wikipedia usw.) zum deutschen Nationalfeiertag (09.11. oder 03.10.); (Um-)Benennung von Straßennamen, z.B. Hindenburgplatz / Schlossplatz Münster; Erinnerungskultur z.B. an Elser, Stauffenberg usw.
- EK/Stadtplanung
- EN/Communicating in digital age?

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

- IF/6/UV7: Daten und Gefahren im Internet (7.2)
- E/6/2.2: How to deal with cyberbullying?
- PP/6/UV2(FK2+6): Kommunikation und Cybermobbing (Wie kommuniziere ich in sozialen Medien?)
- KR/7/UV1: Digitale Selbstinszenierungen: Online-Identität, Selfies, Profile, Cyberbullying, Spielesucht etc.
- Politik/Cybermobbing/Daten, gläserner Mensch, Datenschutz?
- Biologie/Kritische Reflexion der Seriosität von Onlinequellen bei der Recherche zu Erbkrankheiten?



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

Analoge Medienprodukte (z.B. Lernplakate) und digitale Medienprodukte (z.B. Lernvideos, [Podcasts](#), PowerPoint- / Keynote-Präsentationen uvm.) werden in nahezu allen Fächern in vielfältiger Form geplant, gestaltet und präsentiert. Anbei eine Auswahl verbindlicher Medienprodukte. Darüber hinaus werden – nicht curricular verbindlich verankert aber im Unterrichtsalltag bereits Normalität – zahlreiche weitere Medienprodukte umgesetzt.

- EK/5/UV1+3+4+5: Mein Schulweg, mein Lieblingsurlaubsziel, Stadtgeschichte Telgte/Münster
- E/6/UV1.2: Eine Einladung medial gestalten
- E/6/UV1.3: Eine Sightseeing Tour durch London planen und präsentieren
- KU/6/UV4: Trickfilm gestalten
- EK/7/UV3 Klimadiagramme erstellen und auswerten
- F/7/Unité 6: Einen Podcast erstellen, eine mediengestützte Präsentation erstellen und halten
- F/8/Unité 2: Einen Comic digital gestalten (mit iPads)
- CH/8/UV1: Steckbrief als PowerPoint über ein Metall
- CH/8/UV2: Gestaltung eines Lernvideos über den Atombau

4.2 Gestaltungsmittel

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

Im Regelfall erfolgt eine Bewertung durch die Lehrenden und Lernenden der selbst erstellten Medienprodukte. Berücksichtigt werden dabei Inhalt, Präsentation und Medium. Auch fremde Medienprodukte werden kritisch reflektiert, z.B. Diskussionen über Verständlichkeit, inhaltliche Korrektheit und Vollständigkeit von Lernvideos, Podcasts etc.

- D/5/UV2: Einfache Gestaltungsmittel in Präsentationsformen literarischer Texte benennen und deren Wirkung beschreiben: Hörfassungen und Verfilmungen von Märchen
- GE/5/UV4: Der spartanische Kriegsheld Leonidas in geschichtskulturellen Darstellungen – [historisch korrekt](#)? (Nur als verbindliches Beispiel zu verstehen, generell ist die kritische Reflexion der Wirkungs- und Aussageabsicht der Gestaltungsmittel in geschichtskulturellen Darstellungen und Narrationen immer Teil des Geschichtsunterrichts)
- KR/5/UV1: Glück in Werbung
- D/7/UV5: eine förmliche Mail schreiben (Deutsch kompetent 7 S. 302)
- MU/Wirkung von Musik in Werbeanzeigen?

4.3 Quelldokumentation

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

Bei der Gestaltung von Medienprodukten (4.1) [mit Gestaltungsmitteln (4.2)] wird stets auf eine sorgfältige Quelldokumentation (4.3) und die rechtlichen Grundlagen (4.4) geachtet. Grundsätzlich wird diese Kompetenz in vielen Fächern kontinuierlich eingeübt, auch bei analogen Vorgehensweisen: Bspw. im Fach Geschichte ist die Quelldokumentation ein verbindlicher Schritt der formalen Analyse einer jeden Quelleninterpretation.

- GE/5/UV5.2: Medienprodukt zu Roms Prachtbauten gestalten, dabei Quellenangaben und Urheberrecht berücksichtigen
- KU/7-13/UV?: Urheberrecht, Sampling und künstlerische Freiheit;
- D/7/UV5: "Geniale Erfindungen der Natur - schriftlich argumentieren, Umgang mit Sachtexten und ein Referatvorbereiten": recherchieren und Quellenangaben notieren (Deutsch kompetent 7, S. 27. Lerninsel S. 299 [zu knapp])

4.4 Rechtliche Grundlagen

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

- GE/5/UV5.2: Medienprodukt zu Roms Prachtbauten gestalten, dabei Quellenangaben und Urheberrecht berücksichtigen
- D/7/UV3: "Reden, chatten, diskutieren" - sprachlicher Umgang mit anderen: den Grad der Öffentlichkeit in Formen der Internet-Kommunikation abschätzen und Handlungskonsequenzen aufzeigen (Persönlichkeitsrechte, Datenschutz, Altersbeschränkungen);
- D/7/UV3: "Reden, chatten, diskutieren": Sich im Internet richtig verhalten (Deutsch kompetent S. 323)
- PP/8/UV3(FK5): Technik - Nutzen und Risiko (Recht am eigenen Bild / Urheberrecht)
- KU/7-13/UV?: Urheberrecht, Sampling und künstlerische Freiheit
- Mu/Sek I/UV?: (Werbung, Rap etc.): Fragen des Urheberrechts und der Frage wie weit die Kunstfreiheit gehen darf



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

- D/5/UV2: Medien bezüglich ihrer Präsentationsform (Printmedien, Hörmedien, audiovisuelle Medien: Websites, interaktive Medien) und ihrer Funktion beschreiben (informative, kommunikative, unterhaltende Schwerpunkte (thematischer Zusammenhang: Märchen)
- EK/5/UV1: Vom Satellitenbild zur Karte
- M/5-6/UV?: Mediennutzung (KIM-Studie) (Konkretisieren)
- KR/7/UV1: Digitale Selbstinszenierungen: Online-Identität, Selfies, Profile, Cyberbullying, Spielesucht etc.
- F/8/Unité 6: Das eigene Medienverhalten mit dem von französischen Jugendlichen vergleichen
- GE/10/IHF10: Digitale Deutungsangebote kritisch analysieren: „War die DDR eine Diktatur?“ [Diskussion zum Wikipedia-Artikel](#) analysieren
- GE/10/IHF10: Vergleich gesellschaftlicher Debatten um technische Innovation in der Vergangenheit mit gegenwärtigen Diskussionen um die Digitalisierung
- Politik / Kritische Reflexion neuer Medien, Fake News

5.2 Meinungsbildung

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

- KR/5/UV1/UV4: Glück in der Werbung; Weihnachten in der Werbung
- KR/6/UV3; KR/8/UV5: Nachhaltigkeit und Sozialethik: Güte von Siegeln für Fair Trade, Bio usw. online kritisch überprüfen
- GE/9/IHF7: Kritische Dekonstruktion von Meinungen zum Versailler Vertrag, zeitgenössisch & gegenwärtig, z.B. online zum Artikel der [ZEIT](#)
- GE/SekI/Übergreifend: Geschichtskulturelle Diskussionen in den Medien zu allen Inhaltsfeldern, z.B. Online-Diskussionen (Forum, Blogbeiträge, Artikel, Wikipedia usw.) zum deutschen Nationalfeiertag (09.11. oder 03.10.?). (Um-)Benennung von Straßennamen, z.B. Hindenburgplatz / Schlossplatz Münster; Erinnerungskultur z.B. an Elser, Stauffenberg usw.
- MU/Musik manipuliert? Wirkung von Musik in Werbeanzeigen
- EK/Tourismuswerbung?
- Biologie/Kritische Reflexion der Seriosität von Onlinequellen bei der Recherche zu Erbkrankheiten?
- Politik/ Twitter bei Wahlkämpfen

5.3 Identitätsbildung

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

- GE/5/UV6.2: Lokale Burgen und ihre Deutungsangebote im Netz: Welchen Einfluss hat das Narrativ auf die lokale Identität? (Die Sequenz zu Burgen ist nur exemplarisch, die Identitätsbildung aufgrund geschichtskultureller Narrationen in Medien und z.B. im Telgter Museum Religio werden regelmäßig zum Gegenstand des Geschichtsunterrichts gemacht)
- KR/7/UV1: Digitale Selbstinszenierungen: Online-Identität, Selfies, Profile, Datenschutz, Social Media, Fake News, Filterblasen etc.
- E/7/UV1.1: Vorbilder in den Medien und die Auswirkung auf die Identitätsbildung reflektieren
- PP/8/UV3(FK5): Technik - Nutzen und Risiko (Selbstbild und mediale Inszenierung)
- GE/9/UV3: NS-Propaganda dekonstruieren; Einfluss von Propaganda auf die Identität eines Volks, einer Kultur kritisch reflektieren
- PP/Erkenntnistheorie

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

- M/5/UV?: Mediennutzung (KIM-Studie)
- IF/6/UV7: Verhalten und Umgang mit sozialen Medien (7.5)
- KR/7/UV1: Digitale Selbstinszenierungen: Sucht nach Bestätigung? Likes als Gradmesser für den eigenen Wert?
- KR/8/UV5: Nachhaltigkeit durch Verzicht? CO₂-Ausstoß durch Streaming-Dienste wie Netflix, YouTube, Spotify usw. im Vergleich zu analogen Datenträgern
- F/8/Unité 2: Gewohnheiten der Mediennutzung kritisch reflektieren
- PP / Ich und mein Leben
- Politik / Meinungsbeeinflussung, Social Bots usw.
- MU/Wirkung von Filmmusik



6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

- MU/8/UV?: Kritisches Bewusstsein für aufmerksamkeitsregende Bild- und Tonelemente in Musikvideos und Werbungen
- GE/10/IHF10: Vergleich gesellschaftlicher Debatten um technische Innovation in der Vergangenheit mit gegenwärtigen Diskussionen um die Digitalisierung
- Politik/Digitalisierung und Globalisierung
- Politik: Veränderung in der Arbeitswelt? Digitalisierung der Arbeitswelt? Bitcoin oder Bargeld?
- EK/WebGIS (Geoinformationssysteme) / Navigationssysteme

6.2 Algorithmen erkennen

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

- M/5/UV?: Codier-Algorithmen
- IF/6/UV4: Algorithmen: Beschreibung von Abläufen; Algorithmen im Alltag; Anweisungen, Abläufe, Abkürzungen, Verzweigungen, Programme (4.1-4.7)
- M/6/UV?: Euklidischer Algorithmus zur Bestimmung des ggT, Zahlenfolgen erkennen und bilden
- MU/6/UV?: Manipulationen des eigenen Musikgeschmacks durch den YouTube- und Spotify-Algorithmus
- KR/8/UV1: Identitätsentwicklung als Prozess im Erwachsen werden: Bin ich nur was Netflix, Spotify, YouTube usw. mir geben? Filterblasen
- KR/8/UV3: Liebe im digitalen Zeitalter: Algorithmen in Dating-Apps oder „Qualitypartner“ [Kling: Qualityland] als Weg zur wahren Liebe?
- [D/](#) Die Funktionsweise des YouTube-Suchalgorithmus nachvollziehen und in einem Schreibprodukt beurteilen
- KU / Analyse Pinterest / Insta / Snapchat auf Algorithmen
- Bio/Bestimmung von Pflanzenfamilien mit Bestimmungsschlüssel?
- EK / Politik / Religion: Online-Handel
- Reli/Politik/Philo: Identität als Folge meiner Algorithmen? (s.o.)

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

- IF/6/Programmieren mit einer visuellen Programmierumgebung: Scratch; Sequenzen von Anweisungen an ein Objekt; Reagieren auf Ereignisse; Wiederholungen; Verzweigungen; Variablen; Abbruchbedingungen, Zielgerichtetes Testen; Projektarbeit (5.1-5.11)
- M/6/UV?: Abhängigkeiten mit Termen beschreiben
- M/7/UV?: Erstellen von Kalkulationsblättern zur Entwicklung von Guthaben oder Kreditzinsen über festgelegte Zeiträume
- M/8/UV?: Schnürbandformel-Landvermessung, Additionsverfahren mit Excel lösen
- M/Stochastik?
- Physik/Geometrie?
- Technik?/ Programmieren der Fahrtstrecke von Robotern, Sensor-Befehle
- CH/ Chemische Zeichensprache: Von der Wortgleichung zur Symbolgleichung

6.4 Bedeutung von Algorithmen

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

Deckungsgleich mit 6.2, da Identifikation von Algorithmen sowie die Reflexion ihrer Auswirkungen untrennbar miteinander verbunden sind:

- M/5/UV?: Codier-Algorithmen
- IF/6/UV6: Künstliche Intelligenz im Alltag: Maschinelles Lernen; Montagsmaler; Chatbots; Schach usw.
- M/6/UV?: Euklidischer Algorithmus zur Bestimmung des ggT, Zahlenfolgen erkennen und bilden
- MU/6/UV?: Manipulationen des eigenen Musikgeschmacks durch den YouTube- und Spotify-Algorithmus
- KR/8/UV1: Identitätsentwicklung als Prozess im Erwachsen werden: Bin ich nur was Netflix, Spotify, YouTube usw. mir geben? Filterblasen
- KR/8/UV3: Liebe im digitalen Zeitalter: Algorithmen in Dating-Apps oder „Qualitypartner“ [Kling: Qualityland] als Weg zur wahren Liebe?
- KU / Analyse Pinterest / Insta / Snapchat auf Algorithmen
- Bio/Bestimmung von Pflanzenfamilien mit Bestimmungsschlüssel?
- EK / Politik / Religion: Online-Handel
- Reli/Politik/Philo: Identität als Folge meiner Algorithmen? (s.o.)

