

Kompetenz	Standards Die Schülerinnen und Schüler können...	
	D (bis Ende Klasse 6)	G (bis Ende Klasse 9)
Informieren		
Informationsquellen und ihre spezifischen Merkmale	... Unterschiede von Informationsquellen beschreiben ... mediale Informationsquellen auswählen und nutzen	... Unterschiede zwischen Informationsquellen kriterienorientiert untersuchen ... bei der Bearbeitung von Lern- und Arbeitsaufgaben mediale Quellen gezielt zur Informationsgewinnung und zum Wissenserwerb nutzen
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
MINT	Modelle, Texte, Diagramme, Filme	Software
GEWI	Informationsentnahme aus analogen Medien (Sach-/ Fachbücher, Karten, Modelle, Pläne, Diagramme, Bilder, Tabellen), digitale Medien (Internet, Filme, Podcast etc.)	Medien historischen Lernens, fachwissenschaftliche, ideengeschichtlicher Texte, Einsatz medialer Angebote des Internets/Suchmaschinen, digitaler Kartendienste, Einsatz von Atlanten
Sprachen	Tabellen, Grafiken, Bilder, Sachtexte, literarische Texte, erster Umgang mit Nachschlagewerken/ Vokabellisten, Hör- und Hörsehverstehenstexte, Experteninterviews, Bibliotheksbesuch	Internet/Suchmaschinen, Lexika / Nachschlagewerke (ein- und zweisprachig); Hinterfragen von Rechercheergebnissen, außerschulische Lernorte (Theater, Museum, Kino...)
Künste	analoge Quellen (Bilder, Bildbände, Kunstwerke, Musik, Noten, Partituren, Nachschlagewerke, Videos, Vorträge, außerschulische Lernorte, Bibliotheken) digitale Quellen (Videoplattformen, Streamingdienste)	analoge Quellen (literarische Texte) Besuch von Konzerten, Aufführungen, Ausstellungen Teilnahme an Exkursionen, Probenfahrten, Studienreisen
Sport	Bewegungsvorbilder (Videos, Demonstrationen), Bildreihen, Teilnahme an Wettkämpfen	Analysesoftware, Bewegungsbeschreibungen (in Textform und mündlich); Angebot von Sportfahrten

Suchstrategien	... Suchstrategien zur Gewinnung von Informationen aus unterschiedlichen Quellen anwenden ... Suchmaschinen sachgerecht als Recherchewerkzeuge nutzen	... Suchstrategien zur Gewinnung von Informationen aus unterschiedlichen Quellen zielorientiert auswählen und anwenden ... bei der Nutzung von Suchmaschinen die Suchergebnisse und ihr Zustandekommen kritisch reflektieren
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
MINT	Internet, Bücher (Glossar, Stichwortverzeichnis, Inhaltsverzeichnis)	Entstehen von Ergebnissen in Suchmaschinen
GEWI	Suchstrategien im Internet, Nutzung von Glossar, Inhaltsverzeichnissen, Ortsverzeichnisse, ggf. Bibliothekssysteme	Einsatz von Lexika und Nachschlagewerken, Sach- und Fachbüchern, Recherche im Internet und Bibliothekssystemen, ggf. selbstständige Anlage von Glossaren
Sprachen	Lexika/ Nachschlagewerke, Sach- und Fachbücher, Stich- und Schlüsselwörter benennen und erkennen, Internetsuchmaschinen gezielt/effektiv nutzen	Verlinkungen erkennen und nutzen, kritisches Hinterfragen von Rechercheergebnissen
Künste	Suchstrategien im Internet Lexika/Nachschlagewerke, Sach- und Fachbücher verwenden, Stich- und Schlüsselwörter benennen und erkennen	Verwenden von Suchmaschinen und multimedialer Lernprogramme ganzheitliche aufmerksamerfokussierende Aufgaben
Sport	Internet (mit vorgegebenen Schlagwörtern), Bücherquellen (vorgegebene Titel, ausgehändigte Kopien), Zeitschriften (Mediotheksbestand)	Internet (Schlagwörter mit Verbänden oder Universitäten verknüpfen) Bücher, Zeitschriften (Bibliotheken, Mediothek)

Prüfung und Bewertung von Quellen und Information	... ausgewählte Kriterien zur Unterscheidung zwischen sachlichen Informationen und interessengeleiteter Darstellung beschreiben und anwenden ... ausgewählte Kriterien bezüglich der Glaubwürdigkeit von Informationen und Informationsquellen beschreiben und anwenden	... Informationsquellen in Bezug auf Inhalt, Struktur und Darstellung kritisch bewerten ... die Glaubwürdigkeit und Wirkung von Informationsquellen kritisch beurteilen
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
MINT		Grenzen von Modellen und Experimenten, Texte (Quellenarbeit), Simulationen, Software, Filme
GEWI	Unterscheidung von Medien historisch/politischen Lernens (Gesetzestexte, Berichte etc.)	zunehmend komplexe Quellenkritik und kritische Analyse von Medienformaten des aktuell-politischen Geschehens
Sprachen		Filme (insb. historische/ soziokulturelle Aspekte), Kunst/Darstellung, Realität/Fiktion, Subjektivität vs. Objektivität, Quelle im historischen Kontext analysieren, Erzählperspektiven und ihre Wirkungen
Künste		analoge Quellen analysieren hinsichtlich ihrer Struktur, Darstellungsweise, „Botschaften“, Wirkungen digitale Quellen hinsichtlich Intentionen/Interessen der Urheber und Anbieter problematisieren (Videos, Streamingdienste, multimediale Lernprogramme) reflektierende Betrachtung von Konzerten, Aufführungen, Ausstellungen bezüglich ihrer Inhalte, Strukturen, Darstellungsformate und Wirkungen und ggf. Beurteilung der Glaubwürdigkeit
Sport		Internet (Streamingplattformen: Unterscheidung von privaten und offiziellen Quellen (Sportverbände, Universitäten)), Bücher, Zeitschriften

Informationsverarbeitung	... Informationen unter Angabe der Quellen auswählen und für die Bearbeitung von Aufgaben ordnen	... die ausgewählten Informationen strukturiert unter Beachtung grundlegender Zitierregeln sowie des Urheberrechts bearbeiten und diese medial aufbereiten
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
MINT		Versuchsprotokoll, Präsentation, Plakat, Handout, Steckbrief, Skizze, Zeichnung, Mindmap, Diagramm, Fließschema, Lernflyer, Portfolio, Erklärvideo, Hörspiel, Stop-Motion-Film
GEWI	einfache/ strukturierte Ablage von Informationen (z.B. Lernplakat, Portfolio, Quellen-/ Materialverzeichnisse, Mindmap)	Präsentationsformen wie z.B. Podcast, PPT, Erklärvideo, Simulationen etc.
Sprachen	Mindmap, Cluster, Informations- und Lernplakate, Lapbook, Leserolle	Portfolio, Präsentationen (analog und digital), Kurzvortrag, Handout (ggf. mit Thesenbildung), Hörspiel, Podcasts, Sprachmittlung, kurze Seminararbeiten, Erklärvideos
Künste	Lernplakat, Cluster, Mindmap	analoge und digitale Präsentationen
Sport		Handouts im Zusammenhang mit Präsentationen, Kurzeinheiten, Erwärmungen, Regelkunde, Technikvideos erstellen, Stationskarten erstellen (unter Beachtung des korrekten Quellennachweises)

Kommunizieren		
Verantwortungsbewusstsein, Angemessenheit und Adressatenbezug	<p>... Kommunikationsmedien aus ihrer Lebenswelt auswählen und diese sachgerecht anwenden</p> <p>... Regeln der verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien aus ihrer Lebenswelt heraus benennen und diese anwenden</p> <p>Kommunikationsmedien adressatengerecht</p>	<p>... Kommunikationsmedien adressatengerecht auswählen und diese anwenden</p> <p>... Regeln der verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien entwickeln</p> <p>... Kommunikationsmedien sozial verantwortungsbewusst nutzen</p> <p>... unterschiedliche Rollen in medialen Kommunikationsprozessen erproben und ihre Feedback-Kultur entwickeln</p>
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
MINT		Feedback im Rahmen der Vorstellung von Schülerprodukten
GEWI	sachgerechte Arbeit mit digitalen Lexika (z.B. Wikipedia)	sach- und fachgerechte Auswahl von Medien im Rahmen von Präsentationen, Einsatz und Reflektion von Komplexmethoden/ Makromethoden, Perspektivübernahme, Standbilder
Sprachen	Latein-Englisch-Projekt als fächerübergreifende szenische Darstellung (E/L) mediale Kommunikationsformen (Brief, Chat, E-Mail, Kurznachrichten) und ihre sprachspezifischen Anforderungen (besonders Vokabular und Register)	mediale Kommunikationsformen (blog/travel journals, Flyer, Werbung, Bewerbung, Lebenslauf) Regeln und Gefahren insb. digitaler sozialer Medien Perspektivübernahme (schriftlich und mündlich) Rollenspiele, Standbilder, Präsentation von Schülerprodukten
Künste	künstlerische Ausdrucks- und Kommunikationsformen erkennen und aneignen (Arbeit mit musikalischem, bildhaftem, mimisch-gestischem Ausdruck) bewusste Wahrnehmung: Zuhören, Hinsehen, Beobachten, Bezugnehmen – Einbeziehung aller Sinne!	Wahrnehmen, Reflektieren und Weiterentwickeln künstlerischer Ausdrucksformen, Entwickeln einer Feedbackkultur auf der Basis der Kompetenzen
Sport	kleine Spiele erfinden und Regeln formulieren und anpassen (Umgang mit Feedback)	Übernahme von Schiedsrichterfunktionen, Umgang mit den im Unterricht erstellten Materialien

Kriterien, Merkmale und Strukturen medialer Kommunikation	... grundlegende Begriffe der Kommunikation benennen ... mediale Werkzeuge altersgemäß für die Zusammenarbeit und den Austausch von Informationen in Lernprozessen nutzen	... die Grundstrukturen medialer Kommunikationsprozesse beschreiben und ihre Kenntnisse zielorientiert anwenden ... in Lernprozessen webbasierte Plattformen zur Kooperation, zum Austausch und zur gemeinsamen Bearbeitung von Dokumenten nutzen
	... Chancen und Risiken digitaler Kommunikation diskutieren sowie altersgerechte und lebensweltbezogene Handlungsmöglichkeiten entwickeln ... zwischen privaten und öffentlichen Daten unterscheiden	
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
MINT	Lernraum	Lernraum, Netiquette (Etikette im Netz)
GEWI	Lernraum, Chancen und Gefahren von Social Media, Cybermobbing	Lernraum, Chancen und Risiken der digitalen Gesellschaft im Öffentlichen (z.B. Fake News, digitale Demokratie) und privaten Raum (z.B. Kommunikationsregeln, Kommunikationsmodelle)
Sprachen	Lernraum, alltägliche Begrifflichkeiten der Kommunikation (Absender, Empfänger/Adressat, Betreff, Begrüßung, Verabschiedung...) Regeln der höflichen und angemessenen Kommunikation einhalten (Anrede, Du/Sie...)	Lernraum, PC-Raum, Arbeit an schülereigenen Smartphones mit Gruppenapps (z.B. Quizlet)
Künste	Lernraum, Formen künstlerischer Kommunikation verstehen und beschreiben (Komponist-Rezipient, Künstler-Betrachter, Darsteller-Zuschauer) Digitalisierung künstlerischer Arbeitsergebnisse unter Berücksichtigung von Persönlichkeitsrechten	Lernraum, Beschreiben, Analysieren, Reflektieren künstlerischer Produkte (Musikwerke, Bildwerke, szenische Produkte) und ihrer Aussagen
Sport	Lernraum	Lernraum

Kommunikationsbedingungen in der Mediengesellschaft	<p>... die Medienlandschaft aus ihrer Lebenswelt heraus in Grundzügen beschreiben</p> <p>... ihnen bekannte Kommunikationsdienstleister beschreiben</p> <p>... ausgewählte Aspekte des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes bei der medialen Kommunikation beschreiben und beachten</p>	<p>... exemplarisch die Komplexität und Dynamik der Mediengesellschaft beschreiben</p> <p>... die Interessen unterschiedlicher Kommunikationsdienstleister analysieren und bewerten</p> <p>... Aspekte des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes bei der medialen Kommunikation reflektiert anwenden</p>
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
MINT	DSGVO	DSGVO
GEWI		Reflexion der Interessengebundenheit digitaler Plattformen; Sensibilisierung für einen verantwortungsvollen Umgang mit Daten und Informationen bei der Nutzung von Kommunikationsmedien (Urheberrecht, Datenschutz etc.)
Sprachen	Grundzüge der Medienlandschaft (Zeitschriften, Bücher, Internet...)	<p>Sach- und literarische Texte zum Thema kritisch hinterfragen</p> <p>Erörterung (frei und textgebunden)</p> <p>Regeln zur Zitiertechnik einhalten und beachten</p>
Künste	<p>Auswahl und Umgang mit Kommunikationsmedien und Darstellung im öffentlichen Raum: analoge Ausstellungen, Aufführungen und Konzerte sowie deren digital aufbereiteter Medienderivate in Werbung, TV, Streamingplattformen</p> <p>DSGVO- und GEMA-konformer Umgang mit Medien</p>	<p>aktive Gestaltung von Kommunikationsmedien und Darstellung im öffentlichen Raum: Ausstellungen, Aufführungen und Konzerte im Web, Streaming, Medien</p> <p>Konzeption, Gestaltung, Durchführung und Evaluation von öffentlichen Ausstellungen, Aufführungen und Konzerten</p>
Sport		im Unterricht erstellte Medien dürfen ohne Einverständnis nicht veröffentlicht werden

Präsentieren		
Präsentationsarten und ihre sachgerechte Auswahl	... Präsentationsarten unterscheiden und in Grundzügen die Vor- und Nachteile benennen	... Präsentationsarten sowie deren Bestandteile analysieren
	... die dem jeweiligen Einsatzzweck angemessene Präsentationsart auswählen und begründen ... Aufwand und Nutzen einer Präsentation realistisch einschätzen	
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
MINT	analogen und digitalen Präsentationsformen	digitale (ppt, pdf, Prezi) und analoge (Plakate, Protokoll, Lernflyer, Steckbrief etc.) Präsentationen
GEWI	Auswahl von analogen und digitalen Präsentationsformen	Standbilder, Rollenspiele, Portfolio, Podiumsdiskussionen, Galeriegang, Lernplakate, Wandzeitungen etc.
Sprachen	Aufbau und Inhalt von Leserolle, Lapbook, Plakat, Kurzvortrag	Aufbau und Inhalt von: Kurzvortrag/ Präsentation (analog und digital), z.B. Portfolio, Handout (ggf. mit Thesenbildung), Podcasts, Hörspiel, Musik/Lieder, SlamPoetry, Sprachmittlung, kurze Seminararbeiten, szenische Darstellungen
Künste	Präsentationsformen werden bestimmt durch Art der künstlerischen Produktionsform Erwerb von musikalischen, bildnerischen oder theaterästhetischen Mitteln, Techniken und Methoden Präsentation der Arbeitsergebnisse	bewusste und eigenständige Auswahl möglicher Präsentationsarten (verschiedene theatrale, musikalische, bildende Formen) sowie Analyse und Beurteilung ihrer Eignung nach fachspezifischen Kriterien
Sport	Bewegungsdemonstration	Präsentation von Techniken, Regeln, methodischen Reihen und selbsterarbeiteten Gruppenkuren

Medienspezifische Gestaltungsprinzipien	<ul style="list-style-type: none"> ... die Gestaltung von Präsentationen an ihren Zielen ausrichten ... den grundlegenden Aufbau einer Präsentation beschreiben ... Gestaltungselemente für eine Präsentation (Text, Audio, Bildmaterial und Video) nach vorgegebenen Kriterien auswählen ... eine Präsentation von Lern- und Arbeitsergebnissen sach- und situationsgerecht gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> ... ihre Gestaltungsentscheidungen kriterienorientiert begründen ... verschiedene Formen der Dramaturgie für eine Präsentation entwickeln ... multimediale Gestaltungselemente für eine Präsentation kriterienorientiert auswählen und ihre Auswahl reflektieren ... eine Präsentation von Lern- und Arbeitsergebnissen in multimedialen Darstellungsformen gestalten
alle Fächer	vgl. Medienleitfaden der Schule	
Präsentieren in der Mediengesellschaft	... altersgemäß die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes bei der Erstellung von Präsentationen berücksichtigen	
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
alle Fächer	vgl. Medienleitfaden der Schule; Beachten von Quellenangaben und korrekter Zitiertechnik	

Durchführung einer Präsentation	... die für die Präsentation notwendige Medientechnik nach Vorgaben einsetzen ... Einzel- und Gruppenarbeitsergebnisse vor einem Publikum präsentieren ... Regeln und Methoden für das Geben und Annehmen von Feedback erproben und das Feedback zur Selbsteinschätzung nutzen	... die für die Präsentation erforderlichen Rahmenbedingungen herstellen, Medientechnologien auswählen und diese sachgerecht bedienen ... Präsentationen regelmäßig einzeln und in der Gruppe durchführen ... ihre Feedback-Kultur weiterentwickeln und sie regelmäßig zur Selbsteinschätzung und zur Optimierung der Präsentationen anwenden
	... ihre Präsentationen archivieren und sie anderen für Lernprozesse zur Verfügung stellen	
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
MINT		Präsentieren (z.B. Protokolle, Referate, Steckbriefe...)
GEWI	Präsentation und Einsatz angemessener Medien	Präsentation unter Zuhilfenahme funktionaler und zunehmend progressiver Medienformate in verschiedenen Sozialformen eigenständige Archivierung und Nutzung als Lernressource
Sprachen	gängige basale Präsentationsformen werden erklärt und unter Anleitung durchgeführt und evaluiert	Lernen am Modell
Künste	Konzerte, Ausstellungen, Theateraufführungen mit anschließender Reflexion und Diskussion	Mitgestalten und selbständiges Vorbereiten der öffentlichen Präsentationsformen Beratung und Diskussion der ästhetischen Entscheidungen während des Entwicklungsprozesses Entwicklung eines hohen Maßes an Selbstreflexion
Sport	Demonstration von Techniken, Kuren etc. (ohne schriftliche Fixierung) und Feedback	Demonstration von Techniken, Kuren etc. mit schriftlicher Fixierung und Feedback Präsentation neuer Inhalte nach dem Schema: Erklärung, Demonstration, Umsetzung

Produzieren		
Medientechnik	... Medientechnik einschließlich Hard- und Software nach Vorgaben einsetzen ... grundlegende Funktionen von Textverarbeitungs- sowie Grafik-, Bild-, Audio- und Videobearbeitungsprogrammen nutzen	... Medientechnik einschließlich Hard- und Software unter Verwendung von Anleitungstexten oder Tutorials handhaben ... Textverarbeitung sowie Grafik-, Bild-, Audio- und Videobearbeitung anwenden
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
MINT		Verwendung fachspezifischer Hard- und Software: digitale Messwerterfassung und -auswertung, Simulationen, Präsentationssoftware, Mikroskope, Modelle, Experimente Erstellen von Filmen, Erklärvideos, Stop-Motion, Präsentationen, Hörspiele
GEWI	Textverarbeitungs- und Präsentationsprogramme	Produktion von digitalen Medienformaten (z.B. Podcast, Erklärvideo, Präsentationen, Modellen etc.).
Sprachen		Klassenzeitung, Erklärvideos, Filme, Werbung, Podcasts, Hörspiele, digitale Präsentationsformen etc.
Künste	künstlerische Bildmedien und Werkstoffe, Musikinstrumente und Verarbeitungsmedien, Bühnentechnik kennenlernen, wahrnehmen, analysieren und ausprobieren, ggf. geeignete Lernprogramme verwenden (Notenschreibprogramm)	zunehmend differenzierter Einsatz von Musiksoftware
Sport		Videos erstellen mit Tablets, Smartphones, Kameras, Auswerten mit z.B. Slow-Motion-Funktion oder zeitverzögertem Abspielen und direktem Feedback

Medienproduktion als planvoller Prozess	... eine Medienart für ihre Medienproduktion auswählen ... eine Medienproduktion in Einzel- oder Gruppenarbeit nach Vorgaben planen	... diese Auswahl begründen ... eine (multi-)mediale Produktion kriterienorientiert in Einzel- und Gruppenarbeit planen
	... bei der Planung einer Medienproduktion die Rahmenbedingungen berücksichtigen	
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
MINT		Planen von Experimenten Planen die Erstellung von digitalen (ppt., pdf, Prezi) und analogen (Plakate, Protokoll, Lernflyer, Steckbrief, ...) Präsentationen sowie Erklärvideos, Stop-Motion und Hörspielen
GEWI	Planung von Lernprodukten nach Vorgaben/ Kriterien	Themenfindung und Rechercheprozess, Zielpublikum definieren
Sprachen	Themenfindung und Rechercheprozess, Zielpublikum definieren Umsetzung in mediale Form (analog): Präsentation, Plakat, Lapbook	Umsetzung in mediale Form (analog/digital): Handout, Portfolio, Kurzvortrag, Sprachmittlung, Seminararbeit, Werbung, szenische Darstellungsform, Film, Hörspiel, Erklärvideos, Podcast...
Künste	Nutzung zeitlicher und räumlicher Voraussetzungen im Umgang mit analogen und digitalen Medien, z.B. künstlerische Bildmedien und Werkstoffe, Musikinstrumente, Verarbeitungsmedien, Bühnentechnik	zeitliche und räumliche Ressourcen zur Anwendung, Gestaltung, praktischen Einübung nutzen sowie Eigenkontrolle und Reflexion im Umgang mit analogen und digitalen Medien mit dem Ziel der Darstellung eines Ergebnisses (vgl. Präsentation)
Sport		Begründung der zielorientierten Auswahl des Mediums

Gestaltung von Medienproduktionen	<ul style="list-style-type: none"> ... mediale Gestaltungselemente (z. B. Bild-, Video-, Audiomaterial) unterscheiden ... grundlegende Elemente der (Bewegt-)Bild-, Ton- und Textgestaltung nach Vorgaben einsetzen ... eigene Gestaltungsprozesse mit unterschiedlichen Medien umsetzen ... die Gestaltung und Wirkung von eigenen Medienproduktionen nach vorgegebenen Kriterien einschätzen ... eigene und lizenzierte Gestaltungselemente unterscheiden 	<ul style="list-style-type: none"> ... Gestaltungselemente für ihre Medienproduktion kriterienorientiert auswählen und sie sachgerecht einsetzen ... ästhetische Gestaltungskriterien sachgerecht anwenden und ihre Wirkung reflektieren ... Gestaltungsprozesse von der Idee bis zur Umsetzung darstellen ... die Gestaltung und Wirkung von eigenen und fremden Medienproduktionen kriterienorientiert bewerten ... lizenzrechtliche Vorgaben berücksichtigen und ausgewählte Angebote nutzen
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
alle Fächer	vgl. Medienleitfaden der Schule; Beachten von Quellenangaben und korrekter Zitiertechnik	
Herstellung von Medienprodukten	... mit Hilfestellung eigene Medienprodukte einzeln und in der Gruppe herstellen	... unter Nutzung erforderlicher Technologien (multi-) mediale Produkte einzeln und in der Gruppe herstellen
	<ul style="list-style-type: none"> ... bei der Herstellung die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen ... Rückmeldungen zur Optimierung ihrer Medienproduktion nutzen 	
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
MINT	Erstellung von Lernprodukten in verschiedenen Sozialformen	vgl. Medienleitfaden
GEWI		
Sprachen		
Künste	Kennenlernen, Umgang und Reflexion medialer Gestaltungselemente in digitaler und analoger Form	Gestaltung und Wirkung von eigenen Gestaltungslösungen in den Bereichen Bild, Ton und Bühne analysieren und beurteilen
Sport	Spiele/Regeln entwickeln und dokumentieren	Stationskarten, Lernvideos, Bildreihen erstellen

Veröffentlichung von Medienproduktionen	... Regeln und Methoden für das Geben und Nehmen von Rückmeldungen anwenden	... mit Rückmeldungen und Kritik verantwortungsbewusst umgehen ... Anregungen konstruktiv aufgreifen
	... vorhandene Möglichkeiten zur Veröffentlichung eigener Medienproduktionen prüfen und sie nutzen ... altersgemäß und medienbezogene Grundkenntnisse des Urheber- und Persönlichkeitsrechts, des Datenschutzes und des Jugendmedienschutzes in Bezug zur eigenen Lebenswelt berücksichtigen	
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
MINT		allgemeine Feedbackregeln anwenden
GEWI	konstruktive/kriteriengeleitete Feedbackkultur	Funktion von Urheberrecht und Datenschutz in Bezug auf die eigene Lebenswirklichkeit, Möglichkeiten und Grenzen des Datenschutzes (z.B. digitale Gesellschaft), Notwendigkeit, Funktion und Elemente des Jugendmedienschutzes
Sprachen	Schülerfeedback/Partnerkorrektur/Schreibkonferenz Klassenzeitung mit selbstverfassten Texten	vgl. Medienleitfaden
Künste	Möglichkeiten zur Veröffentlichung eigener Medienprodukte prüfen und nutzen. Außerunterrichtliche Projektarbeiten wahrnehmen und wertschätzen	Schnittstellen zur öffentlichkeitswirksamen Unterstützung von Ausstellungs-, Aufführungs- und Konzerthinweisen recherchieren, prüfen und nutzen
Sport	Demonstration/Präsentation vor Mitschülern Partnerkorrektur (geben und annehmen)	Veröffentlichen von Ergebnissen auf der Homepage

Analysieren		
Orientierung im Medienangebot	... das von ihnen genutzte Medienangebot beschreiben ... Merkmale, Gemeinsamkeiten und Unterschiede verschiedener Medienarten benennen	... die Vielfalt des aktuellen Medienangebots analysieren ... Merkmale, Gemeinsamkeiten (Medienkonvergenz) und Unterschiede verschiedener Medienarten, -formate und -genres vergleichen
	... Medienangebote situations- und bedürfnisbezogen auswählen	
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
MINT		
GEWI	Eignung verschiedener Medienangebote prüfen	Quelleninterpretation, Vielfalt und Perspektivgebundenheit von Medienformaten, Anbahnung einer materialgebundenen philosophischen Problemreflektion, Unterscheidungskriterien von populär- und fachwissenschaftlichen Materialien
Sprachen	Grundzüge der Medienlandschaft kennen, benennen, situativ angemessen auswählen (Zeitschrift, Zeitung, Buch, Internet)	Vergleich medialer Präsentationsformen wie Text, erweiterter Textbegriff, Film, auditive Medien
Künste	Reflexion von Medienangeboten Überblick über relevante Medienangebote gewinnen sinnvolle, themenorientierte und hilfreiche Medien auswählen	Recherche bezüglich der medialen Angebote zu einem Thema spezifische Unterschiede, Gemeinsamkeiten und Schnittmengen von Medienangeboten herausarbeiten
Sport	geleitete Nutzung des Medienangebots	selbstständige Auswahl aus dem Angebot

<p>Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten</p>	<p>... Gestaltungselemente medialer Angebote und deren Wirkung exemplarisch beschreiben ... mediale Symbole und Zeichensysteme aus ihrem unmittelbaren Lebensweltbezug beschreiben ... gestalterische Grundlagen der Bild- und Filmsprache bei der Medienanalyse exemplarisch anwenden ... Werbung und deren Botschaft in ihrer Lebenswelt beschreiben</p>	<p>... Gestaltungselemente medialer Angebote untersuchen und deren Wirkungsabsichten kriterienorientiert bewerten ... die Verwendung medialer Symbole und Zeichensysteme untersuchen und ihre Auswirkungen auf Aussage und Botschaft von Medienangeboten bewerten ... Methoden der Filmanalyse anwenden und das Medium Film regelmäßig als wichtiges Kulturgut nutzen ... Computerspiele nach vorgegebenen Kriterien vergleichen ... den Zusammenhang von Gestaltung und intendierter Funktion von Medienangeboten (Information, Unterhaltung, Werbung, Manipulation) untersuchen und bewerten</p>
	<p>Anbahnung der Arbeit mit:</p>	<p>Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:</p>
<p>MINT</p>		
<p>GEWI</p>		<p>Analyse z.B. filmischer oder auditiver (z.B. historische Dokumentation) Darstellungsmöglichkeiten unter Einbezug der entsprechenden Fachbegriffe (Aufnahmeart, Perspektive etc.)</p>
<p>Sprachen</p>		<p>Analyse z.B. filmischer oder auditiver (z.B. Literaturpodcast) Darstellungsmöglichkeiten unter Einbezug der entsprechenden Fachbegriffe (Aufnahmeart, Perspektive etc.), Werbeanalyse (AIDA-Formel)</p>
<p>Künste</p>	<p>Erkennen ästhetischer Gestaltungsmittel in Film, Bild, Szene und Musik</p>	<p>Quellen betrachten hinsichtlich möglicher beabsichtigter Wirkungen, möglicher erreichter Wirkung bei digitalen Quellen Intentionen und Interessen der Urheber und Anbieter problematisieren (Videoplattformen, Streamingdienste, multimediale Lernprogramme)</p>

Sport	Umgang mit dem Leitbild des Sportlers aus der Werbung	Umgang mit dem Leitbild des Sportlers aus der Werbung (Auslösung von Fitnesswahn)
Bedeutung und Wirkung von Medienangeboten	... ausgewählte Kriterien zur Unterscheidung fiktionaler und nicht-fiktionaler Medienformate und -angebote benennen ... die interessensbezogene Gestaltung medialer Angebote und deren Botschaften anhand ihrer persönlichen Empfindungen beschreiben	... fiktionale und nicht-fiktionale Medienformate untersuchen und deren Konvergenz diskutieren ... interessengeleitete Wirkungsabsichten von Medienangeboten analysieren und ihre Wirkung untersuchen
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
MINT		
GEWI	Prüfung der Seriosität von Medienangeboten im Internet	Vergleich von Medienformaten und ihrer Wirkungsabsicht hinsichtlich eines thematischen/ inhaltlichen Schwerpunktes, Perspektiv- und Motivgebundenheit von Medien (analog und digital) Analyse von Bildmitteln auf ihre Wirkungsabsicht
Sprachen	grundlegende Erläuterungen des Textbegriffs und seiner Inhalte	Dokumentationen/Biographien im Vergleich mit romantisierter Vorlage Werbeanalyse (Print- und Fernsehen)
Künste		Betrachtung und Unterscheidung künstlerischer Produkte hinsichtlich realer bzw. fiktiver Anteile, Perspektiven und beabsichtigter/erreichter Wirkung bei digitalen Quellen Intentionen und Interessen der Urheber und Anbieter problematisieren (Videoplattformen, Streaming-Dienste, multimediale Lernprogramme)
Sport		

Reflektieren		
Eigener Mediengebrauch	<p>... die Bedeutung von Medienangeboten (wie z. B. soziale Netzwerke, Computerspiele) für ihren Alltag beschreiben</p> <p>... Chancen (z. B. zeit- und ortsunabhängige Kommunikation) und Risiken (z. B. Cybermobbing) des eigenen und fremden Mediengebrauchs diskutieren</p>	<p>... den eigenen Mediengebrauch kritisch reflektieren</p> <p>... die Einflüsse von Medienangeboten auf ihren Alltag und ihre Persönlichkeitsentwicklung, insbesondere hinsichtlich der Gefahren von Süchten, Cybermobbing und Realitätsverlust, reflektieren</p> <p>... Chancen und Risiken von Geschäftsaktivitäten im Internet untersuchen und Schlussfolgerungen für eigene Geschäftsaktivitäten ziehen</p>
	<p>... sich über Medienerlebnisse austauschen und diese auf der Grundlage gegenseitiger Toleranz und Achtung bewerten</p> <p>... alters- und situationsangemessene Handlungsmöglichkeiten in Bezug auf einen sozial, ethisch und ökonomisch verantwortlichen Mediengebrauch entwickeln</p> <p>... Privatheit und Öffentlichkeit des eigenen Mediengebrauchs unterscheiden</p> <p>... altersgemäß die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen</p>	
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
MINT		
GEWI		kritische Reflektion des Umgangs mit Medien im Alltag, Anbahnung einer strukturierten Urteilsfähigkeit unter Anleitung
Sprachen	soziale Medien und ihr Gebrauch sowie ihre Wirkung in Sach- und fiktionalen Texten untersuchen und hinterfragen	problematische Themen wie Cybermobbing, digitaler Fußabdruck, Sucht, Schönheitsideale, Druck durch soziale Medien in Texten aufgreifen und diskutieren
Künste	Quantität und Qualität des täglichen Musikkonsums, Gefahren im Straßenverkehr kritische Auseinandersetzung mit der Bilderflut Vor- und Nachteile soziale Medien (Klassenchat)	kritische Reflexion des täglichen Musikkonsums (Musik, Filme, Video) und eigene Positionierung
Sport		Thematisieren von Veröffentlichung eigener Sportvideos (Sinn und Gefahr)

Die Konstruktion von Wirklichkeit durch Medien	... anhand eigener Medienerfahrungen zwischen medial vermittelter und realer Welt unterscheiden ... exemplarisch mediale Manipulationen aus ihrer Lebenswelt erkennen und beschreiben ... Vorbilder, Heldinnen und Helden sowie Idole aus den Medien beschreiben	... den Zusammenhang zwischen medial vermittelter und realer Welt beispielhaft analysieren ... die Möglichkeiten und Methoden medialer Manipulation exemplarisch analysieren ... Vorbilder, Heldinnen und Helden sowie Idole aus den Medien analysieren und mit der eigenen Lebenswirklichkeit vergleichen ... den Einfluss von Medien auf Wahrnehmung, Wertvorstellungen und Verhaltensweisen untersuchen und bewerten
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
MINT		Grenzen von Modellen analysieren Persönlichkeiten der Wissenschaftsgeschichte / besondere Leistungen Mathematik: Darstellungsformen von Statistiken
GEWI		historische Medien als Instrument der geschichtlichen Konstruktion und mediale Konstruktionen von gesellschaftlicher und politischer „Wirklichkeit“, mediale Mechanismen hinsichtlich gesellschaftlicher Wertvorstellungen (z.B. Heldenmythen) exemplarisch untersuchen
Sprachen	Rollenvorbilder und vorbildhaftes Verhalten	Selbstdarstellung und Fremdwahrnehmung, Utopien und Dystopien, digital footprint, Rollenvorbilder politische Texte/Reden unterschiedlicher medialer Präsentationsformen und aus verschiedenen Zeiten kriterienorientiert untersuchen
Künste	Starkult erkennen	Starkult (Geschlechterrollen) analysieren und kritisch betrachten Musik, Kunst und Film im Dienst von Politik und Wirtschaft Musik in Film und Werbung

Sport	Vorbilder aus dem Sport	Sportler als Vorbilder (Gesundheitsaspekte, Profisportler, aber auch Fehlverhalten von Sportlern (Rote Karten/Doping), Umgang mit einem taktischen Foul)
Medien in Politik und Gesellschaft	<ul style="list-style-type: none"> ... aus ihrer Lebenswelt heraus Medien als Mittel zur Herstellung von Öffentlichkeit benennen ... mediale Gewalt aus ihrer Lebenswelt und ihre Wirkungen beschreiben ... mediale Darstellung von Motiven der Werbung (Gesundheit, Sexualität, Mobilität u. a.) beschreiben ... an aktuellen regionalen Beispielen den Einfluss von Medien auf die öffentliche Meinungsbildung beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> ... mediale Möglichkeiten bewusst zur altersgemäßen gesellschaftlichen Teilhabe an demokratischen Prozessen nutzen ... mediale Gewalt und Gewaltdarstellungen analysieren und ihre Wirkung untersuchen ... mediale Darstellungsmuster (Gesundheit, Sexualität, Mobilität u. a.) in der Öffentlichkeit identifizieren und ihre Wirkung in Bezug auf Rollenklischees und Menschenbilder untersuchen ... an aktuellen und historischen Beispielen den ökonomischen und politischen Einfluss von Medien(-konzernen) auf Meinungsbildungsprozesse in der Gesellschaft exemplarisch analysieren ... Medien als Wirtschaftsfaktor an Beispielen untersuchen
	Anbahnung der Arbeit mit:	Zusätzlich zu D und zunehmend selbstständig:
MINT		wesentliche Strategien für Gesundheitserhaltung (Ernährung, Bewegung) und Suchtprävention (u.a. Alkohol, Drogen, Spielsucht) und Stärkung der Eigenverantwortung wissenschaftliche Entwicklungen in verschiedenen Kontexten beurteilen (z.B. Kerntechnik)
GEWI		Medien als Mittel der gesellschaftlichen Beeinflussung (z.B. Information vs. Manipulation) in allen Lebensbereichen

Sprachen	Auseinandersetzung mit Realität und Fiktion	Individuum und Gesellschaft, konstruierte Rollen- und Geschlechterbilder Gegenüberstellung von Realität und Fiktion, historische Texte
Künste		Nationalhymnen YouTube/Videoplattformen als Wirtschaftsfaktor Rollenklischees in Musikvideos Gewalthematik, Frauenbilder in Deutsch-RAP Rollenbilder in Filmen Auseinandersetzung mit tradierten Rollenbildern in dramatischen Texten
Sport		Strategien zur Gesundheitserhaltung Rollenklischees im Sport sensibilisieren Reduzierung der Sportwelt auf einzelne Sportarten durch Präsenz in Nachrichten und Zeitung