

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an (z. B. Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur).</p> <p>Computer, Betriebssystem</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.</p> <p>Computer, Browser, Internet</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.</p> <p>Computer, Handy, Browser, Internet</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation Audio-/ Videobeitrag).</p> <p>-</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.</p> <p>-</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.</p> <p>Computer, Textverarbeitung, Präsentationssoftware, Bildbearbeitungssoftware</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts.</p> <p>-</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte).</p> <p>-</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.).</p> <p>-</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten.</p> <p>-</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen (z. B. Schnitt) von Video- und Audioprogrammen an.</p> <p>Computer, Videoschnitt-Software, Audioschnitt-Software</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen (z. B. von Nachricht und Kommentar).</p> <p>-</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.</p> <p>-</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p> <p>-</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen.</p> <p>-</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben technische Grundlagen des Internets (z. B. URL, IP-Adresse, Provider, Server).</p> <p>-</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z.B. bei Werbung).</p> <p>-</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler nutzen altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.</p> <p>Computer, Browser, Internet</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p>-</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen Grundregeln des Urheberrechts.</p> <p>-</p>