

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
<p>1.1. Medienausstattung (Hardware)</p> <p>iPads der Schule werden in allen Fächern benutzt und sind daher bekannt, die Nutzung kann man durch die Relionapp einschränken, um den verantwortungsvollen Umgang zu unterstützen</p>	<p>2.1. Informationsrecherche</p> <p>bei Recherchen reflektieren wir ggf. die Quellen (Bsp. Wikipedia), weisen stets darauf hin, dass Quellen angegeben werden müssen; Suchstrategien werden in der Klasse 9 und 10 bzw. Q1/12 vorausgesetzt</p>	<p>3.1. Kommunikations- und Kooperationsprozesse</p> <p>durch Teams und Onenote wird kommuniziert, kooperiert; Inhalte werden geteilt (ggf. werden Padlets, Taskcards u.Ä. zur Planung der Aufführung benutzt)</p>	<p>4.1. Medienproduktion und Präsentation</p> <p>z.T. werden Medienprodukte als Endergebnis geplant und adressatengerecht im geeigneten Rahmen vorgeführt, dabei planen die Kurse mit, erlangen also Kompetenzen im Organisieren und in Bezug auf Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens</p>	<p>5.1. Medienanalyse</p> <p>ggf. werden anlassbezogen verschiedene Bereiche (z.B. social media) thematisiert und reflektiert</p>	<p>6.1. Prinzipien der digitalen Welt</p> <p>bei Recherchen bzw. Nutzung von Medien werden die Ergebnisse reflektiert, daher kann man Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, verstehen und bewusst machen</p>
<p>1.2. Digitale Werkzeuge</p> <p>wir nutzen Textverarbeitungsprogramme, Tools zur Audioaufnahme, zur Filmaufnahme sowie Foto- und Videobearbeitung, onenote, Teams, die zielgerichtet eingesetzt werden</p>	<p>2.2. Informationsauswertung</p> <p>im Gespräch werden Informationen aus den Recherchen in Szenen umgesetzt und somit gefiltert, strukturiert und aufbereitet</p>	<p>3.2. Kommunikations- und Kooperationsregeln</p> <p>die Etikette bei digitaler Kommunikation wird in Klasse 9 und 10 bzw. Q1/12 vorausgesetzt, kann aber ggf. auch jederzeit (anlassbezogen) thematisiert werden</p>	<p>4.2. Gestaltungsmittel</p> <p>im Theaterunterricht werden sowohl theatrale als auch filmische oder auch literarische Gestaltungsmittel vermittelt und angewandt und werden daher in ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht reflektiert und beurteilt</p>	<p>5.2. Meinungsbildung</p> <p>da die Themen der Endprodukte durch die Anverwandlung Themen der Kurse sind, wird die interessengeleitete Setzung und Verbreitung in Medien bzw. die Meinungsbildung reflektiert</p>	<p>6.2. Algorithmen erkennen</p> <p>algorithmische Muster und Strukturen können dabei ebenfalls ggf. reflektiert werden</p>
<p>1.3. Datenorganisation</p>	<p>2.3. Informationsbewertung</p>	<p>3.3. Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p>	<p>4.3. Quellendokumentation</p>	<p>5.3. Identitätsbildung</p>	<p>6.3. Modellieren und Programmieren</p>

Informationen und Daten werden ggf. angeleitet hauptsächlich über Teams und onenote ausgetauscht, gesichert und strukturiert	da Quellen stets angegeben werden sollen, werden bei der Aufbereitung Strategien und Absichten bei Informationen und Daten reflektiert und ggf. kritisch bewertet	da ein Produkt erarbeitet wird, das in der Öffentlichkeit gezeigt wird, nimmt man in diesem Fach teil an Kommunikationsprozessen im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft, da auch oft derzeitige gesellschaftliche Entwicklungen Gegenstand der Produkte ist	die Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren werden konsequent angewendet und reflektiert	dabei werden sicherlich auch eigene Realitätswahrnehmungen als Chancen bzw. Herausforderungen von Medien analysiert und für die eigene Identitätsbildung genutzt	das Programmieren ist in diesem Fach nicht vorgesehen, Problemlösungsstrategien werden jedoch trotzdem gefunden, wenn Medien bei der Präsentation des Endergebnisses benötigt werden
1.4. Datenschutz und Informationssicherheit	2.4. Informationskritik	3.4. Cybergewalt und -kriminalität	4.4. Rechtliche Grundlagen	5.4. Selbstgesteuerte Mediennutzung	6.4. Bedeutung von Algorithmen
immer wieder wird auf Datenschutz und Privatsphäre sowie auf das Recht am eigenen Bild hingewiesen (vor allem bei Audio, Film und Mitschnitten der Aufführung); bei etwaigen Veröffentlichungen werden Einverständniserklärungen eingeholt	falls unangemessene und gefährdende Inhalte dabei genannt werden würden, würde Aufklärung unsererseits erfolgen und auf Hilfsangebote hingewiesen werden, ggf. sind solche Inhalte auch Gegenstand von den Produkten, die hergestellt werden und werden daher thematisiert	ggf. kommt dies als Thema des Produktes vor oder es wird anlassbezogen thematisiert	bei der Verwendung von Materialien beim Endprodukt wird auf rechtliche Grundlagen wie Urheber- und Nutzungsrecht geachtet (Lizenzen, Gema)	da bei der Herstellung des Endproduktes Medien genutzt werden, werden deren Wirkungen stets reflektiert, dabei lernt man einen selbstverantwortlichen Umgang	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkungen der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt können ebenfalls anlassbezogen thematisiert werden, ist aber kein direkter Bestandteil des Faches