

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	
1.1 Medienausstattung (Hardware): <i>Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen</i>	
Deutsch	PC / Tablet zur Erstellung von Texten und zur Internetrecherche (ab 5) zum Verfassen von E-Mails (5), Tablet (ggf. Smartphone) zum Erstellen eigener Videos (7)
Musik	Audiorecorder (Tablet / ggf. Mobiltelefon) etwa zum Erstellen von Klangcollagen (ab 5), Keyboard (Digitalpiano und Tablet) zum Studium von Harmonielehre und Notation (ab 6), Videoaufnahmegerät (Tablet) zur Videovertonung (ab 8), PC / Tablet zur Notation (ab 7), zur Internetrecherche (ab 5), zum Erstellen von Präsentationen (ab ?)
Kunst	Tablet und Smartphone für digitale Fotografie (ab 5), Zeichnen am Tablet (ab 8), Tablet und Smartphone zur Videoaufnahme (ab 7)
Erdkunde	WLAN, Smartphone, Table (SuS), Internet (LAN/WLAN), PC/Laptop/Tablet, Beamer mit Sound (LuL)
Geschichte	internetfähiger PC (ab 6) für Online-Recherchen, Mobiltelefon (ab 7) für Audioaufnahmen, Beamer / Screen o. ä. für Präsentationen im Klassenraum
Sport	Tablet und ggf. Smartphone zur Videoaufnahme, Beamer (und WLAN) zur Videopräsentation (ab 8)
1.2 Digitale Werkzeuge: <i>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</i>	
Deutsch	Textverarbeitung am PC (ab 5), Erstellen von Grafiken, Mindmaps etc. auch digital, Videoerstellung: Thema „Balladen“ (7)
Englisch	interaktive Software zum Erwerb von Vokabel- und Grammatikkenntnis, z. B. „Phase 6“ oder „Quizlet“ (ab 5), den eigenen Lernfortschritt anhand einfacher digitaler Evaluationsinstrumente einschätzen sowie eigene Fehlerschwerpunkte bearbeiten (ab 7), erweitertes Arbeiten mit Lernsoftware und Online-Wörterbüchern
Latein	Selbstständiges Üben mit „Phase 6“ und „Quizlet“ (9)
Pädagogik	Visualisierungssoftware (Umfragen, Statistiken), Rechercheinstrumente
Mathematik	digitale Mathematikwerkzeuge (dynamische Geometriesoftware, Funktionenplotter, Computer-Algebra-Systeme, Multirepräsentationssysteme, Taschenrechner und Tabellenkalkulation) nutzen (6): GeoGebra (ab 7), Excel (ab 6), Funktionenplotter/GTR/CAS (ab 7) sowie Internet (ab 9)
Physik	den Umgang mit verschiedenen physikalischen Messgeräten (digital und analog) und nutzen diese zur Datengewinnung erlernen, Apps und Simulationen zur physikalischen Erkenntnisgewinnung (vgl. Mathematik)
Chemie	Reaktionen zwischen Metallatomen und Metallionen als Elektronenübertragungsreaktionen deuten und diese auch mithilfe digitaler Animationen und Teilgleichungen erläutern (?)
Erdkunde	sich unmittelbar vor Ort und mittelbar mithilfe von einfachen web-bzw. GPS-basierten Anwendungen orientieren, z. B. Thema „Die Erde erkunden“ (ab 5), Erstellung von Erklärvideos, Erstellung von Tonaufnahmen, Kooperatives Schreiben, APP für Quizanwendungen und Themenrallyes zum Nutzen u/o selbst gestalten: BIPARCOURS, WebGIS-gestützte Unterrichtsreihe zu Stadtentwicklungsmodellen (Klett)
Musik:	Audiobearbeitung (Garage Band, Audacity), Musiknotation am PC (Musescore), Videoaufnahme und -schnitt, bildgestützte Präsentationen
Kunst	digitale Fotografie (ab 5), digitale Videoaufnahme (ab 7), Bildbearbeitung, Collage (ab 7)
Sport	Videoaufnahme und -präsentation (ab 8), Erfassen von sportlichen Ereignissen: Software zum Erfassen und zur graphischen Darstellung von Leistungen (ab Kl.8), ggf. Bewegungsapps, Smartwatches (ab 9)
Geschichte	Aufnahmegeräte, Software „Audacity“ (ab 7)
1.3 Datenorganisation: <i>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</i>	
	Grundlegende Einführung in ...
	erfolgt in allen Fächern, die entsprechende Anwendungen nutzen.
Erdkunde	eine Analyse mithilfe interaktiver Kartendienste und Geographischer Informationssysteme (GIS) durchführen, z. B. Thema „Menschengerechte Stadt?“ (10)
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit: <i>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Datenumgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</i>	
	Thematisiert in ...
	Schwerpunkte in ...
diverse	übergreifendes Thema für alle Medienanwendung

Medienkompetenzrahmen des FEG – Übersicht

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	
2.1 Informationsrecherche: Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	
Deutsch	grundlegende Recherchestrategien in Printmedien und digitalen Medien (u. a. Suchmaschinen für Kinder) funktional einsetzen: z. B. Informationsrecherche zum Thema Sachtexte (ab 5)
Englisch	Recherchen zu Freizeitaktivitäten durchführen (6), einfache Informationsrecherchen zu einem Thema (London Tour, Sports etc.) (7), verschiedene Formate der Wörterbucharbeit kennen (8)
Pädagogik	Umgang mit Medien im Unterricht (Recherche von Inhalten aus dem Internet, an Filmsequenzen)
Mathematik	Informationen und Daten aus Medienangeboten (Formelsammlung, Internet) zur Informationsrecherche nutzen (9)
Physik	Informationen und Daten aus Medienangeboten (Formelsammlung, Tafeln und Tabellen, Karten, Internet, Printmedien) zur Informationsrecherche nutzen, z. B. zum Thema „Energieversorgung der Zukunft“ (10)
Chemie	nach Anleitung chemische Informationen und Daten aus analogen und digitalen Medienangeboten (Fachtexte, Filme, Tabellen, Diagramme, Abbildungen, Schemata) entnehmen, sowie deren Kernaussagen wiedergeben und die Quelle notieren (?)
Geschichte	virtuelle Führung durch die Höhle von Lascaux (6), Recherche auf der Seite des Südtiroler Archäologiemuseums (6), Mittelalterliche Weltbilder: Erkundung einer mittelalterlichen Weltkarte (EF)
Erdkunde	online das Konzept des ökologischen Fußabdrucks recherchieren (9)
Musik	Internetrecherche zu Komponisten, Interpreten (ab 5) und Epochen (ab 7)
Kunst	Informationsbeschaffung zu Künstlern, Kunstwerken, Techniken, Zusammenhängen (ab 5)
Ev. Religion	Was feiern wir Christen eigentlich? Was feiern andere? Ausdrucksformen von Religion im Jahresverlauf (5)
diverse	Informationsrecherchen zu einem Thema durchführen (ab 8)
Biologie	nach Anleitung biologische Informationen aus analogen und digitalen Medien mit Quellenangabe (Fachtexte, Filme, Tabellen, Diagramme, Abbildungen, Schemata) entnehmen, z. B. Thema „Wirbeltiere“ (ab 5)
2.2 Informationsauswertung: Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	
Deutsch	Interaktive Medien auswerten (ab 5), digitale Wörterbücher nutzen (ab 5), digitale Sachtexte gezielt auswerten (ab 5)
Englisch	Recherchen zu Freizeitaktivitäten durchführen (6), einfache Informationsrecherchen zu einem Thema (London Tour, Sports etc.) (7), verschiedene Formate der Wörterbucharbeit kennen (8)
Spanisch	Sachtexte, Emails, Blogs, Kommentare erschließen (EF)
Latein	Nutzung von Erklär-Videos zur Wiederholung (9)
Pädagogik	Umgang mit Medien im Unterricht (Analyse von Inhalten aus dem Internet, an Filmsequenzen)
Erdkunde	online das Konzept des ökologischen Fußabdrucks recherchieren und auswerten (9)
Chemie	nach Anleitung chemische Informationen und Daten aus analogen und digitalen Medienangeboten (Fachtexte, Filme, Tabellen, Diagramme, Abbildungen, Schemata) entnehmen, sowie deren Kernaussagen wiedergeben und die Quelle notieren
Biologie	nach Anleitung biologische Informationen aus analogen und digitalen Medien mit Quellenangabe (Fachtexte, Filme, Tabellen, Diagramme, Abbildungen, Schemata) entnehmen (ab 5)
Musik	Musik: Komponistenporträt erstellen
Kunst	Auswertung von Informationen zu Künstlern, Kunstwerken, Techniken, Zusammenhängen (ab 5)
Geschichte	virtuelle Führung durch die Höhle von Lascaux (6), Recherche auf der Seite des Südtiroler Archäologiemuseums (6), Nationalsozialismus: Eine App zur Information anwenden (9/10), Nationalsozialismus – Lernvideos „musste wissen“ (9/10), Mittelalterliche Weltbilder: Erkundung einer mittelalterlichen Weltkarte (EF), Berichte von französischen Zeitzeugen des Holocaust; zum Lesen und Hören (Q1/2 – bilingual)
Erdkunde	digitale Kartenanwendungen zur Orientierung und Lokalisierung nutzen, z. B. Thema „Die Erde erkunden“ (5)
diverse	Informationsrecherchen zu einem Thema durchführen und die themenrelevanten Informationen und Daten filtern, strukturieren und aufbereiten (ab 8) – alle Sprachen: Online-Wörterbücher einsetzen und auswerten (ab 5)
2.3 Informationsbewertung: Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	
Deutsch	angeleitet die Qualität verschiedener altersgemäßer Quellen prüfen und bewerten sowie Internet-Kommunikation als potenziell öffentliche Kommunikation identifizieren und grundlegende Konsequenzen für sich und andere einschätzen (5), Vergleich Printmedien – digitale Medien
Englisch	Analyse und Evaluation von fiktionalen sowie nicht-fiktionalen Texten und deren Wirkungsabsicht (9), Thema „Migration und Mobilität in der globalisierten Welt“; Bedeutung digitaler Medien für den Einzelnen und die Gesellschaft (9)
Latein	Internetrecherche, inklusive Quellenkritik (9)
Geschichte	Nationalsozialismus: Eine App zur Information anwenden (9/10), Umgang mit historischen Dokumentationen (die Deutschen: Heinrich und der Papst) (7/8)
Erdkunde	online das Konzept des ökologischen Fußabdrucks recherchieren und die Quellennutzung kritisch hinterfragen (9)
Pädagogik	Umgang mit Medien im Unterricht (Kritik von Inhalten aus dem Internet, an Filmsequenzen)
Chemie	Aussagen zu sauren, alkalischen und neutralen Lösungen in analogen und digitalen Medien kritisch hinterfragen (?)
Kunst	Kritische Auseinandersetzung mit medialen Präsentationen von und über Künstler, Kunstwerke etc. (ab 5), Digitale Plattformen (10)
Ev. Religion	Prophetischer Protest – damals und heute (7), Wer bin ich als Mann und Frau? (9)
2.4 Informationskritik: Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hin sichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	
Deutsch	Thema „soziale Netzwerke“ (7)
Pädagogik	Umgang mit Medien im Unterricht (Kritik von Inhalten aus dem Internet, an Filmsequenzen)
PP	Thema „Wahrheit oder Lüge – die Welt der Medien Realität, Simulation, Virtualität: In welcher Welt leben wir?“ (7), Digitale Plattformen (10)
Ev. Religion	Wer bin ich als Mann und Frau? (9)

Medienkompetenzrahmen des FEG – Übersicht

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse: <i>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</i>	
Deutsch	konkretisieren: wann wo ?
Musik	Musik: Publizieren von Produkten via YouTube, Soundcloud o. ä.
Kunst	Film / Video (7), „Vom Stift zur Maus: Virtuelle Bilder im digitalen Raum“: Zeichnen am Tablet, Fotografie, Bildbearbeitung (8)
Erdkunde	übernehmen Planungs- und Organisationsaufgaben im Rahmen von realen und virtuellen Exkursionen, z. B. Thema „Stadtentwicklung“ (10)
Ev. Religion	Was feiern wir Christen eigentlich? Was feiern andere? Ausdrucksformen von Religion im Jahresverlauf (5)
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln: <i>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</i>	
Deutsch	Regeln für die digitale Kommunikation nennen und die Einhaltung beurteilen (u. a. UV „nicht-fiktionale Texte“, 5)
Kunst	Film / Video (7)
3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft: <i>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</i>	
Deutsch	Informationsdarbietung in verschiedenen Medien / Kontroverse Positionen der Medientheorie (SII), Thema „soziale Netzwerke“ (7)
PP	Thema „Interkulturalität; Begegnung mit Fremden und Fremdem“ (9)
Ev. Religion	Mensch und Welt als Gottes Schöpfung (6)
Musik	Musikalisch-kreative Prozesse im Internet reflektieren
3.4 Cybergewalt und -kriminalität: <i>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</i>	
Deutsch	Thema „soziale Netzwerke“ (7)

Medienkompetenzrahmen des FEG – Übersicht

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	
4.1 Medienproduktion und Präsentation: <i>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</i>	
Deutsch	Arbeits- und Lernprozesse (z. B. Autorenporträts) mediengerecht präsentieren (ab 7), Textverarbeitung am PC (ab 5), Erstellen von Grafiken, Mindmaps etc., eigene Kurzfilme erstellen (7)
Englisch	Beschreiben von Häusern, Wohnungen, Wohnsituationen, Familie etc. (5), einen „Imagefilm“ zur Präsentation des eigenen Heimortes arbeitsteilig erstellen (6), Mail-Korrespondenz über „eTwinning“ (ab 6), einen Radiobericht planen, schreiben und aufnehmen, Videoclips erstellen, Flyer, Prospekte, Quiz erstellen (7), einen Reiseblog/ein Dossier erstellen (8), presentations, z.B. my favourite movie, travel plans to a foreign capital; Text Smart 4, Drama – acting out scenes from a play (8)
Pädagogik	Verwendung von diverser Software zwecks Präsentation, Visualisierung und Sicherung von Ergebnissen
Physik	Präsentation zum Thema „Energieversorgung der Zukunft“ (10)
Chemie	chemische Sachverhalte, Überlegungen und Arbeitsergebnisse unter Verwendung der Bildungs- und Fachsprache sowie fachtypischer Sprachstrukturen und Darstellungsformen sachgerecht, adressatengerecht und situationsbezogen in Form von kurzen Vorträgen und schriftlichen Ausarbeitungen präsentieren (?)
Erdkunde	bereiten eine virtuelle Exkursion (z.B. Vulkane der Erde) vor, führen diese durch, präsentieren ihre Ergebnisse mit digitalen Hilfsmitteln und reflektieren diese Mediennutzung kritisch, z. B. Thema „Unruhige Erde“ (8)
PP	Thema: „Ich und mein Leben: das bin ich“
Geschichte	Radiointerview zum Thema „Kreuzzüge“ (7/8), Thema „Fremd sein“: ein Erklärvideo erstellen (EF)
Musik	Audioaufnahmen anfertigen, Klangcollagen erstellen, Hörspiel / Klanggeschichte / Podcast, Referate mit Bild- Text- und Tonbeispielen vortragen und (digital-)mediengestützt präsentieren
Kunst	digitale Fotografie (5), digitale Bildbearbeitung, digitale Collage (7), (digitale) Bildbearbeitung, Drucker/CrossMedia (8), „Vom Stift zur Maus: Virtuelle Bilder im digitalen Raum“: Zeichnen am Tablet, Fotografie, Bildbearbeitung (8), „Die Macht der Bilder“ Fotografie, digitale Plattformen, SocialMedia, Video (8)
Ev. Religion	Was feiern wir Christen eigentlich? (5), Prophetischer Protest damals und heute (7), Wer bin ich als Mann und Frau? (9)
4.2 Gestaltungsmittel: <i>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</i>	
Deutsch	Informationsdarbietung in verschiedenen Medien / Kontroverse Positionen der Medientheorie (SII), Thema „soziale Netzwerke“ (7), audiovisuelle Texte analysieren (7)
Englisch	einen „Imagefilm“ zur Präsentation des eigenen Heimortes arbeitsteilig erstellen (6), einen Reiseblog/ein Dossier erstellen und gegenseitig beurteilen (8) Präsentationen von Mitschüler*innen beurteilen
Mathematik	begründet und situationsangemessen mathematische Hilfsmittel und Werkzeuge (Taschenrechner, Tabellenkalkulation, Funktionenplotter, CAS, Geometriesoftware) wählen und diese reflektiert und zielgerichtet anwenden
Physik	begründet und situationsangemessen mathematische Hilfsmittel und Werkzeuge (Taschenrechner, Tabellenkalkulation, Funktionenplotter, CAS, Geometriesoftware) wählen und diese reflektiert und zielgerichtet zur Auswertung experimenteller Daten anwenden
Chemie	chemische Sachverhalte, Überlegungen und Arbeitsergebnisse unter Verwendung der Bildungs- und Fachsprache sowie fachtypischer Sprachstrukturen und Darstellungsformen sachgerecht, adressatengerecht und situationsbezogen in Form von kurzen Vorträgen und schriftlichen Ausarbeitungen präsentieren und dafür digitale Medien reflektiert und sinnvoll verwenden (?), unterschiedliche Darstellungen von Modellen kleiner Moleküle auch mithilfe einer Software vergleichend gegenüberstellen (?)
Erdkunde	strukturiert geographische Sachverhalte mittels digitaler Werkzeuge unter Verwendung von Fachbegriffen aufgaben- und materialbezogen darstellen, z. B. Thema „Unterschiedliche Lebensräume“ (8), mit Hilfe interaktiver Kartendienste und Geographischer Informationssysteme (GIS) selbst digitale Karten erstellen (9)
PP	Thema: „Ich und mein Leben: das bin ich“
Musik	Medienprodukte erstellen (vgl. 4.1.) und kriteriengeleitet bewerten
Kunst	digitale Fotografie (5), digitale Bildbearbeitung, digitale Collage (7), (digitale) Bildbearbeitung, Drucker/CrossMedia (8), „Vom Stift zur Maus: Virtuelle Bilder im digitalen Raum“: Zeichnen am Tablet, Fotografie, Bildbearbeitung (8), „Die Macht der Bilder“ Fotografie, digitale Plattformen, SocialMedia, Video (8)
4.3 Quelldokumentation: <i>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</i>	
Deutsch	Zitierweisen (ab 8)
Chemie	selbstständig Informationen und Daten aus analogen und digitalen Medienangeboten filtern, sie in Bezug auf ihre Relevanz, ihre Qualität, ihren Nutzen und ihre Intention analysieren, sie aufbereiten und deren Quellen korrekt belegen (?)
Geschichte	Nationalsozialismus: Eine App zur Information anwenden (9/10)
Erdkunde	belegen schriftliche und mündliche Aussagen durch angemessene und korrekte Materialverweise und Quellenangabe, Thema „Räume im Wandel durch Globalisierung und Digitalisierung“ (10)
diverse	Quellenangaben in der Facharbeit (Q1) sowie bei Präsentationen aller Art (ab 8)
4.4 Rechtliche Grundlagen: <i>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</i>	
	Thema „soziale Netzwerke“ (7) ,
Kunst	„Die Macht der Bilder“ Fotografie, digitale Plattformen, SocialMedia, Video (8)
Musik	Urheberrechte zur Veröffentlichung im Internet klären (vgl. 3.1), Urheberrechtsfragen als Unterrichtsinhalt (Themen: Sampling im HipHop, Original und Bearbeitung)
Erdkunde	belegen schriftliche und mündliche Aussagen durch angemessene und korrekte Materialverweise und Quellenangabe, Thema „Räume im Wandel durch Globalisierung und Digitalisierung“ (10)
diverse:	Rechtliche Grundsätze des Urheberrechts beim Erstellen von Präsentationen kennen und berücksichtigen (ab 9? oder 8?)

Medienkompetenzrahmen des FEG – Übersicht

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	
5.1 Medienanalyse: Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	
Deutsch	Thema „Medientheorie“ (SII), Thema „Sprachwandel“, Kommunikation über E-Mail, Chat, SMS etc. (SII), Thema „soziale Netzwerke“ (7)
Pädagogik	Aufklärung über Medienkompetenz (Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung, Mediengestaltung)
Musik	Medienprodukte bewerten (Musikvideo, Social Media)
Kunst	Kritische Auseinandersetzung mit medialen Präsentationen von und über Künstler, Kunstwerke etc. (ab 5), (digitale) Bildbearbeitung, Drucker/CrossMedia (ab 8), Thema: „Vom Bild zur Präsentation“: Werbegrphik, Graphik-Design, digitaler 3D-Modellbau, Flyerherstellung, Kataloge“ (10)
Erdkunde	bereiten eine virtuelle Exkursion (z.B. Vulkane der Erde) vor, führen diese durch, präsentieren ihre Ergebnisse mit digitalen Hilfsmitteln und reflektieren diese Mediennutzung kritisch, z. B. Thema „Unruhige Erde“ (8)
Sport	den Nutzen analoger und digitaler Medien (hier Videographie beim Erlernen des Hürdenlaufs) zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen (10)
Geschichte	fachgerechte und zielgerichtete Anwendung von Schritten der Analyse und kritische Auseinandersetzung mit digitalen historischen Darstellungen
5.2 Meinungsbildung: Die interessengetriebene Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	
Deutsch	Thema „Medientheorie“ (Q1/2)
Pädagogik	Aufklärung über Medienkompetenz (Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung, Mediengestaltung), fachliche Erarbeitung verschiedener aktueller Positionen der medienpädagogischen Diskussion
PP	Thema „Wahrheit oder Lüge – die Welt der Medien Realität, Simulation, Virtualität: In welcher Welt leben wir?“ (7) Thema „Utopien – schöne neue Welt? Künstliche Intelligenz: Big data und die digitale Gesellschaft“ (10)
Kunst	Kritische Auseinandersetzung mit medialen Präsentationen von und über Künstler (ab 5), Kunstwerke etc., (digitale) Bildbearbeitung, Drucker/CrossMedia (ab 8)
Erdkunde	in Raumnutzungskonflikten unterschiedliche Positionen einnehmen und vertreten, Thema „Räume im Wandel durch Globalisierung und Digitalisierung“ (10)
Geschichte	zielgerichtetes Anwenden von Schritte der Interpretation von Quellen unterschiedlicher Gattungen auch unter Einbeziehung digitaler Medien (ab 6)
Ev. Religion	Wer bin ich als Mann und Frau? (9), Auseinandersetzung mit der Gottesfrage, vor allem angesichts des Leids auf der Welt (10)
5.3 Identitätsbildung: Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	
Deutsch	Thema „Medientheorie“ (Q1/2)
PP	Technik – Nutzen und Risiko: „Digitale Welt“ – Big data-Parcour (8)
Musik	eigene Musik produzieren und sich dadurch darstellen (vgl. 4.1/4.2)
Sport	einfache analoge und digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen (u.a. Spielzüge, Aufstellungsformen, z. B. im Volleyball) verwenden (ab 8), Muster des eigenen Bewegungsverhaltens (im Alltag und in sportlichen Handlungssituationen) auch unter Nutzung digitaler Medien erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nutzen und mögliche Risiken analysieren (ab 9)
Erdkunde	in Raumnutzungskonflikten unterschiedliche Positionen einnehmen und vertreten, Thema „Räume im Wandel durch Globalisierung und Digitalisierung“ (10)
Geschichte	Reflexion und Beurteilung historischer Narrationen
Ev. Religion	Prophetischer Protest – damals und heute (7)
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung: Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	
Deutsch	Thema „Medientheorie“ (Q1/2), Thema „soziale Netzwerke“ (7)
PP	Thema „Medienwelten: Chatten mit wem? – Spielen um was? Lieber mal abschalten?“ (6)
Pädagogik	Analyse und Bewertung des eigenen Medienverhaltens (SII)
Erdkunde	ausgewählte Gesichtspunkte ihres eigenen Urlaubs- und Freizeitverhaltens im Sinne der nachhaltigen Verbraucherbildung erörtern, Thema „Tourismus und seine Folgen“ (5)

Medienkompetenzrahmen des FEG – Übersicht

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN	
6.1 Prinzipien der digitalen Welt: <i>Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen</i>	
PP	Technik – Nutzen und Risiko: „Digitale Welt“ – Big data-Parcour (8), Thema „Utopien – schöne neue Welt? Künstliche Intelligenz: Big data und die digitale Gesellschaft“ (10)
Musik	Präsentation und Produktion von Musik im Netz thematisieren (YouTube, Soundcloud, Kooperationsplattformen u. a.)
6.2 Algorithmen erkennen: <i>Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</i>	
Physik	Algorithmen erkennen
Mathematik	Algorithmen erkennen (ab 7)
Biologie	: Algorithmen in einem Bestimmungsschlüssel erken, z. B. Thema „Vielfalt der Blüten – Fortpflanzung von Blütenpflanze“ (ab 5/6)
PP	Technik – Nutzen und Risiko: „Digitale Welt“ – Big data-Parcour (8)
6.3 Modellieren und Programmieren: <i>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</i>	
Physik	Algorithmen als Lösungsstrategien nutzen
Mathematik	Algorithmen als Lösungsstrategien nutzen
6.4 Bedeutung von Algorithmen: <i>Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren</i>	
Physik	Algorithmen reflektieren
Mathematik	Algorithmen reflektieren
PP	Technik – Nutzen und Risiko: „Digitale Welt“ – Big data-Parcour (8)