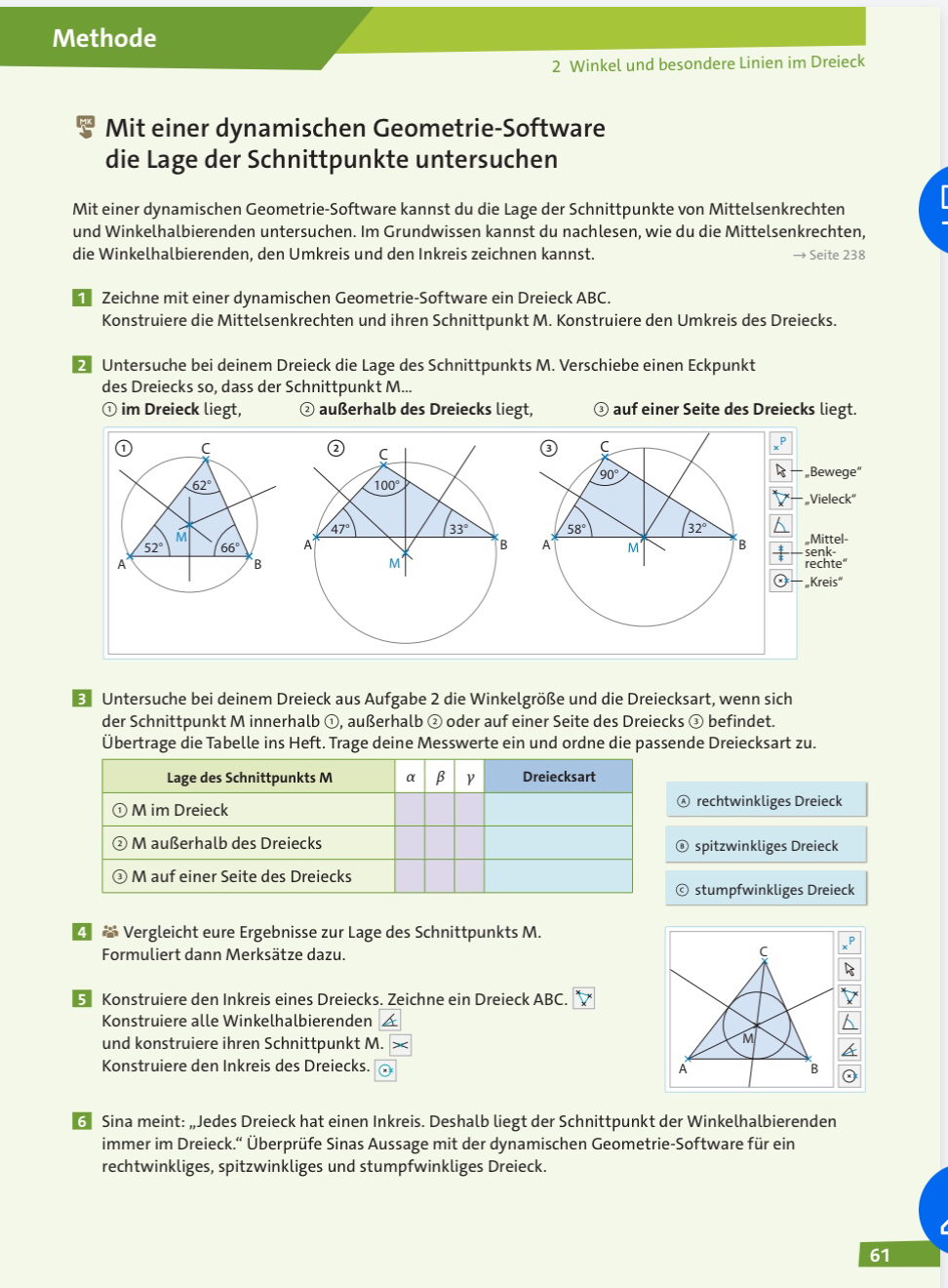
| 1.1 Medienausstattung (Hardware) |
| --- |
| **Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen** |
|  |

| 1.2 Digitale Werkzeuge |
| --- |
| **Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen** |
| Fach Mathematik: Klasse 8: UV: Dreiecke und Vierecke berechnen  Mit einer dynamischen Geometriesoftware die Lage der Schnittpunkte untersuchen:  Der Umgang mit der Geometriesoftware wird im Unterrichtsgespräch wiederholt bzw. eingeführt (s. Buch S.238).   * SchülerInnen sollen selbstständig zunächst dem Umkreis eines Dreiecks konstruieren (S.238 Nr.108). * Kleinschrittige Einführung 🡪 Sicherheit im Umgang mit dem Werkzeug GeoGebra fördern sowie den Funktionsumfang kennenlernen   SchülerInnen konstruieren Mittelsenkrechten sowie Umkreis eines Dreiecks und untersuchen anhand von Winkelgrößen und Dreiecksarten den Zusammenhang zur Lage des Schnittpunktes M. (s. Buch S.61 Nr.1-4; Differenzierung für den E-Kurs: Selbstständige Bearbeitung der Aufgaben 5 und 6 bzgl. der Winkelhalbierenden). |



| 1.3 Datenorganisation |
| --- |
| **Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren** |
| Fach Mathematik: Klasse 8: UV: Dreiecke und Vierecke berechnen  Die Ergebnisse bei GeoGebra mit Hilfe eines Screenshots bei OneNote strukturiert aufbewahren.  Die Ergebnisse bei GeoGebra über AirDrop an Whiteboard/Mitschüler teilen.  Je nach Lerngruppe wird das „sicher speichern“ und „teilen“ gemeinsam eingeführt oder selbstständig mittels einer Anleitung (s. folgende Anlage) erarbeitet.  Schritt 1: |
|  |

| 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit |
| --- |
| **Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten** |
|  |

| 2.1 Informationsrecherche |
| --- |
| **Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden** |
|  |

| 2.2 Informationsauswertung |
| --- |
| **Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten** |
|  |

| 2.3 Informationsbewertung |
| --- |
| **Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten** |
|  |

|  |
| --- |
| 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** |
|  |

| 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse |
| --- |
| **Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten  sowie mediale Produkte und Informationen teilen** |
|  |

| 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln |
| --- |
| **Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten** |
|  |

| 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** |
|  |

| 3.4 Cybergewalt und -kriminalität |
| --- |
| **Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen** |
|  |

| 4.1 Medienproduktion und Präsentation |
| --- |
| **Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen** |
|  |

| 4.2 Gestaltungsmittel |
| --- |
| **Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität,  Wirkung und Aussageabsicht beurteilen** |
|  |

| 4.3 Quellendokumentation |
| --- |
| **Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden** |
|  |

| 4.4 Rechtliche Grundlagen |
| --- |
| **Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen,  bewerten und beachten** |
|  |

| 5.1 Medienanalyse |
| --- |
| **Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren** |
|  |

| 5.2 Meinungsbildung |
| --- |
| **Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen** |
|  |

| 5.3 Identitätsbildung |
| --- |
| **Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren  sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen** |
|  |

| 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung |
| --- |
| **Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren;  andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen** |
|  |

| 6.1 Prinzipien der digitalen Welt |
| --- |
| **Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen** |
|  |

| 6.2 Algorithmen erkennen |
| --- |
| **Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren** |
|  |

| 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** |
|  |

| 6.4 Bedeutung von Algorithmen |
| --- |
| **Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren** |
|  |