| 3.4 Cybergewalt und -kriminalität |
| --- |
| **Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen** |
| Fach Englisch: Jahrgangsstufe 8: UV: Unit 4 Station 2: A Quickborn look back    Ein kalifornischer Teenager befasst sich in einem Blogeintrag mit den Vor- und Nachteilen des Internets. Cybermobbing bzw Cyberbullying wird erklärt und als Teil des Problems angesprochen.    Material:  Ebook / Buch S. 80 |

| 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** |
|  |