

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5 Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren	7.1 Programme / Apps
1.1 Medianausstattung (Hardware)	2.1 Informations-recherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt	7.1 Grundlagen
CH (UV 7.3): Scannen von QR-Codes	GE: SuS entdecken Quellen und Darstellungen historischer Sachverhalte und Prozesse und recherchieren zielgerichtet Informationen und Daten; mögl. Zugriffe: Christen, Juden und Muslime - Leben in der Stadt - Erfindungen und Entdecker - Wie funktionierte eigentlich der Ablasshandel?		CH (UV 7.2): Erklärvideos zur Stofftrennung	D: On sein, off sein, Ich sein - Über digitale Medien informieren und diese kritisch betrachten		Kollaboratives Arbeiten (Office)
M: (Nutzung des Taschenrechners)	Wi-PK: Jugendliche als digitale Verbraucher; Digitale Medien und Demokratie			Wi-Pk: Der Einfluss von Influencerinnen und Influencern auf Jugendliche		
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informations-auswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen	7.2 Word
L: Arbeiten mit einem Formentrainingsprogramm (KNG-Trainer) unter Windows	GE: SuS nutzen, dekonstruieren und bewerten Lernvideos: Beurteilung der Wirkmächtigkeit gegenwärtiger Mittelalterbilder	D: On sein, off sein, Ich sein		ER/KR: Woran kann ich mich orientieren? - Von Vorbildern und ihren "Followern"		

