



Thema/Modul		Fachliche Kompetenzen										Überfachliche Kompetenzen										
		Medien und Informatik				Ethik, Religionen, Gemeinschaft						Personale Kompetenzen			Soziale Kompetenzen			Methodische Kompetenzen				
		MI.1.1	MI.1.2	MI.1.3	MI.1.4	ERG.1.1	ERG.2.1	ERG.2.2	ERG.5.1	ERG.5.2	ERG.5.3	ERG.5.4	ERG.5.6	Selbstreflexion	Selbstständigkeit	Eigenständigkeit	Dialog und Kooperation	Konfliktfähigkeit	Umgang mit Vielfalt	Sprachfähigkeit	Informationen nutzen	Aufgaben/Probleme lösen
Cyber-grooming	Haupteinheit: <b>Gefährliche Manipulation</b>	d-f	h				a-e			c, d												
	Dialog: <b>Kontaktaufnahme durch Erwachsene</b>	d, e		f			a-e			c, d												
	Quiz: <b>Fragen und Antworten zu Cybergrooming</b>	e	f	f			a-e			c, d												
	Auftrag: <b>Ansprechpartner bei Cybergrooming</b>	d, e	f, h				a-e			c, d												
	Bewegung: <b>Umgang mit Manipulation</b>	e	f, h	f			a-e			c, d												
Cyber-Mobbing 1	Haupteinheit: <b>Wissen und Verstehen</b>	e	f		c		a-e		c		d	b										
	Dialog: <b>Cybermobbing rechtzeitig erkennen</b>	d, e	f	f			a-e		c		d	b										
	Quiz: <b>Zahlen und Fakten</b>	d, e					a-e		c		d	b										
	Auftrag: <b>Bewältigungsstrategien entwickeln</b>	d-f		f			a-e	b	c		d	b										
	Bewegung: <b>Wertschätzende Rückmeldungen</b>	e	f, h	f			a-e		c		d	b										
Cyber-Mobbing 2	Haupteinheit: <b>Lösungsorientiert unterstützen in Peergroups</b>	e	f		c		a-e		c		d	b										
	Dialog: <b>Erfahrungsaustausch</b>	d, e	f				a-e	a		d	b											
	Quiz: <b>Unterschiede zwischen Mobbing und Cybermobbing</b>	d, e	f				a-e		a		d	b										
	Auftrag: <b>Cybermobbing richtig einschätzen</b>	d, e	f, h	f			a-e	b		d	b											
	Bewegung: <b>Folgen von Cybermobbing für Betroffene</b>	d, e	h				a-e		c		d	b										
Gamen 1	Haupteinheit: <b>Computerspiele faszinieren</b>	e		f					a													
	Dialog: <b>Darstellung von Tötungsgewalt</b>	e, g		f					a													
	Quiz: <b>Alterskontrolle, Gewaltauswirkung</b>	d, e		f							d											
	Auftrag: <b>Alterskennzeichnung Computerspiele, Inhalte Computerspiele</b>	d, e	f								d											
	Bewegung: <b>Gameverhalten</b>	d, e, g		f							a											
Gamen 2	Haupteinheit: <b>Risikobereitschaft und geschlechterspezifische Unterschiede</b>	e	f			c		a, b	a		d											
	Dialog: <b>Mögliche Auswirkungen der Racing-Games auf das Verhalten in der Realität</b>	d, e	f								d											
	Quiz: <b>Erhebung und Vergleich zum Gameverhalten Jugendlicher</b>	d, e	f					a														
	Auftrag: <b>Risikoerlebnis richtig einschätzen und mit Risiken in Games vergleichen</b>	d, e	f						a, b		d											
	Bewegung: <b>Risikobereitschaft und Risikoarten</b>	d, e	f			c		a			d											
Online-Glücksspiel	Haupteinheit: <b>Gefahren einschätzen; Suchtentstehung (3-Stufen-Modell)</b>	e	f							d												
	Dialog: <b>Problematisches Spielverhalten hinterfragen</b>	d, e	f							d												
	Quiz: <b>Online-Glücksspiel – was ist richtig?</b>	e	f							d												
	Auftrag: <b>Betrügerische Gewinnspielschreiben</b>	d, e	f							d												
	Bewegung: <b>Noch ein Spiel – Verluste ausgleichen</b>	e	f							d												



Thema/Modul		Fachliche Kompetenzen											Überfachliche Kompetenzen									
		Medien und Informatik				Ethik, Religionen, Gemeinschaft							Personale Kompetenzen			Soziale Kompetenzen			Methodische Kompetenzen			
		MI.1.1	MI.1.2	MI.1.3	MI.1.4	ERG.1.1	ERG.2.1	ERG.2.2	ERG.5.1	ERG.5.2	ERG.5.3	ERG.5.4	ERG.5.6	Selbstreflexion	Selbstständigkeit	Eigenständigkeit	Dialog und Kooperation	Konfliktfähigkeit	Umgang mit Vielfalt	Sprachfähigkeit	Informationen nutzen	Aufgaben/Probleme lösen
Sexting	Haupteinheit: Anzügl. Fotos per Handy versenden; Verbreitung von erotischem Bildmaterial	d-f							b	c, d												
	Dialog: Aufreizende Selbstdarstellung	e	f, h	g						a, d												
	Quiz: Das Internet vergisst nie – auch intime Bilder nicht	e	f							a, d												
	Auftrag: Zwischen intimen und öffentlichen Bildern unterscheiden	d, e	f, h							a		d										
	Bewegung: Reaktionen auf Umgang mit freizügigen Darstellungen im Internet	d, e	f, h							a, d												
Smart-phone	Haupteinheit: Mein Alltag, mein Smartphone; Ständig verbunden und nie allein!?	e, g	f, h	f		c			a													
	Dialog: Einflussreiche Peergruppen	d, e	f	f, g		a			a													
	Quiz: Smartphone – mein Konzentrationskiller?	d-g				a																
	Auftrag: Ich und mein Smartphone	e, f		f	c	b			b													
	Bewegung: Achtsamkeit neu erfahren	e, f	f						b													
Social Media 1	Haupteinheit: Reflexion im Umgang mit persönlichen Daten im Internet	e	h	f	c	c		a														
	Dialog: Warum geben wir im Internet leichtsinnig persönliche Daten von uns preis?	d, e	f, h			c		a														
	Quiz: Social Media und Datenschutz im Internet	d, e	f																			
	Auftrag: Digitale Spuren im Internet sind nicht zu vermeiden, oder doch?	e			c																	
	Bewegung: Beziehungen in sozialen Netzwerken veranschaulichen und verstehen	e	f					a														
Social Media 2	Haupteinheit: Gesellschaftliche, wirtschaftliche und politische Zusammenhänge	e-g	h								a, b, d	a										
	Dialog: Wer hat das Sagen? Genderspez. Nutzung von Social-Media-Plattformen	e, f	f, h		c, e	a						a										
	Quiz: Social-Media-Kategorien und -Plattformen – eine Übersicht	e	f																			
	Auftrag: Klassische Medien versus Social Media	e-g	f, h									a										
	Bewegung: Etwas bewegen	d, e	f									a, d										
Social Media 3	Haupteinheit: Persönliche Identität im Internet	e, f	f	f	e			a				a, d										
	Dialog: Gefahren der Verbreitung persönlicher Informationen in sozialen Netzwerken	e	f, h					a				d										
	Quiz: Interpretation von Profilbildern	e	f					a				d										
	Auftrag: Die Wirkung von geposteten Bildern	e	f	f				a				d										
	Bewegung: Durch Weitererzählen verändert sich die Aussage eines Bildes	d, e	f					a				d										