

Rahmenplan Gymnasium

Stand: 20.6.2016

Lernmethoden,
Arbeit am PC
und moderne Medienwelten



SACHSEN-ANHALT

Ministerium für Bildung

Kursangebote

An der Erarbeitung des Rahmenplans haben mitgewirkt:

Arndt, Michael	Halle
Prof. Dr. Ballod, Matthias	Halle (fachwissenschaftliche Beratung)
Prof. Dr. Bartsch, Paul	Halle (Leitung der Fachgruppe)
Dr. Both, Siegfried	Halle

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1	Bildung und Erziehung 2
2	Entwicklung kursbezogener Kompetenzen 3
3	Kompetenzentwicklung in den Schuljahren 5 bis 9 8
3.1	Schuljahrgänge 5/6 10
3.2	Schuljahrgänge 7/8 17
3.3	Schuljahrgang 9 25

1 Bildung und Erziehung

Teilhabe und Teilnahme am gesellschaftlichen Leben

In den Kursangeboten beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler individuell und in Kooperation mit anderen in unterschiedlichen und zumeist auch auf andere Fächer bezogenen Lernsituationen mit ihrem Lernverhalten und ihrem Mediengebrauch. Sie werden in die Arbeit mit digitalen Werkzeugen und Endgeräten eingeführt und reflektieren deren Möglichkeiten und Grenzen für die Gestaltung von Lernprozessen. Sie untersuchen Medien und Medientechnologien hinsichtlich ihrer Potenziale für das eigene Lernen und integrieren sie methodisch flexibel in die individuelle wie kollaborative Bearbeitung und Lösung von Aufgabenstellungen. Auf diese Weise legen sie eine ausbaufähige Basis für lebenslanges Lernen.

Lebensweltbezogenes Lernen

Die Schülerinnen und Schüler erwerben in den Kursangeboten grundlegende Kenntnisse medialer Kommunikation und ihrer Regeln. Sie nutzen diese angemessen zur effektiven Gestaltung von Lernprozessen und wenden sie zur gleichberechtigten, individuellen wie kooperativen gesellschaftlichen Teilhabe und Teilnahme sinnvoll an. Die Schülerinnen und Schüler erschließen sich altersangemessene Formen des Mediengebrauchs, reflektieren ihre Mediensozialisation und entwickeln ein Grundverständnis für die gesellschaftliche Bedeutung der Medien. Durch ihren kreativen Umgang mit Medien erweitern sie zudem ihre kulturellen, künstlerischen und ästhetischen Erfahrungen, entwickeln und überprüfen differenzierte Wertvorstellungen und untersuchen unterschiedliche Möglichkeiten einer medienaffinen, aber nicht medienabhängigen Lebensgestaltung.

2 Entwicklung kursbezogener Kompetenzen

Das gemeinsame Kompetenzmodell für die Kursangebote leitet sich vom Grundverständnis einer umfassenden Medienkompetenz ab, deren Dimensionen Medienkunde, Medienkritik, Mediengestaltung und Mediengebrauch darstellen und die sich aus schulischer Perspektive im Lernen mit, durch und über Medien manifestiert. Dazu werden – wie in nachstehender Grafik dargestellt – inhalts- und prozessbezogene Kompetenzbereiche miteinander verbunden.

*Kompetenzmodell
und Kompetenz-
bereiche*

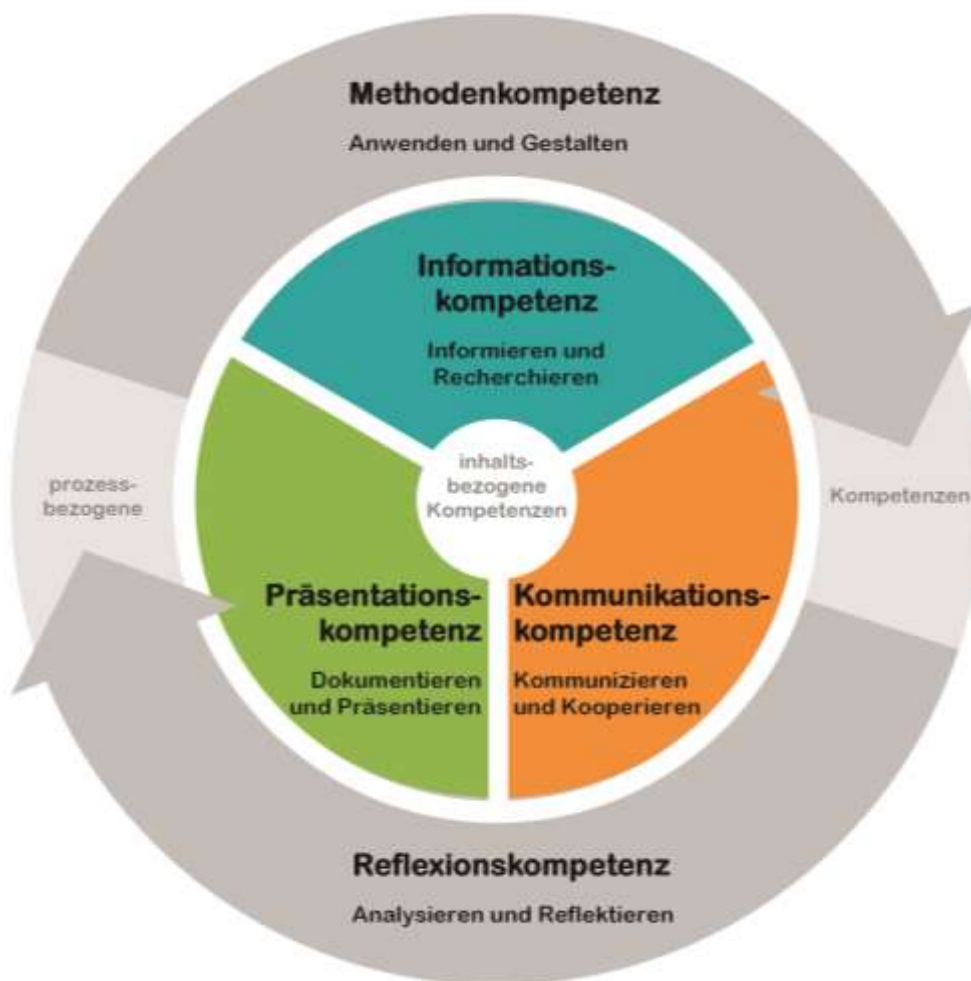


Abb. 1: Kompetenzmodell

Die inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche, die insbesondere dem *Lernen mit Medien* zuzuordnen sind, lauten:

- Informationskompetenz – Informieren und Recherchieren
- Kommunikationskompetenz – Kommunizieren und Kooperieren
- Präsentationskompetenz – Dokumentieren und Präsentieren

Sie werden an Kursinhalten angebahnt, geübt und gefestigt und sollen unmittelbar im Unterricht des jeweiligen Schuljahrganges Anwendung finden.

Als prozessbezogene Kompetenzbereiche des *Lernens durch und über Medien* gelten:

- Methodenkompetenz – Anwenden und Gestalten
- Reflexionskompetenz – Analysieren und Reflektieren sowie ethisches und rechtskonformes Handeln in der Mediengesellschaft

Sie verschränken sich immanent mit den inhaltsbezogenen Kompetenzbereichen und bilden sich im Wechselspiel aus.

Informationskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler erkennen – bezogen auf ein bestimmtes Problem oder eine Lernaufgabe – Informationsbedarfe und sind in der Lage, Informationen zu ermitteln und zu beschaffen sowie Informationen zu bewerten und effektiv zu nutzen. Zur Unterstützung setzen sie verschiedene Medien sowie digitale Werkzeuge und Endgeräte ein.

Am Ende des Schuljahrganges 9 können die Schülerinnen und Schüler in der Regel:

- themen- und aufgabenbezogene Informationsbedarfe erkennen und eingrenzen;
- Informationsbedarfe mit geeigneten Suchbegriffen beschreiben, diese kombinieren und zur Recherche nutzen;
- digitale Informationen aus dem Internet themen- und aufgabenbezogen auswerten und weiterführende Verweise verfolgen;
- themen- oder aufgabenbezogen die Relevanz und Qualität von Quellen einschätzen;
- formale und inhaltliche Kriterien für die eigene Auswahlentscheidung nutzen (z. B. Aktualität, Umfang, Original- bzw. Referenzinformation, Produzent bzw. Autorenschaft);
- Fundstellen zur Weiterverarbeitung systematisch dokumentieren;

- ethische und rechtliche Aspekte einer Informationsentnahme beachten und andere auf Verstöße aufmerksam machen;
- mit digitalen Werkzeugen und Endgeräten themen- und aufgabenbezogen arbeiten.

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, interaktiv Medien, Technologien und soziokulturelle Mittel zur effektiven Gestaltung von Lernprozessen anzuwenden. Sie können sich mit Kommunikationspartnern ergebnisorientiert in verschiedenen Formen austauschen.

Kommunikationskompetenz

Am Ende des Schuljahrganges 9 können die Schülerinnen und Schüler in der Regel:

- verschiedene Kommunikations- und Kooperationsformen bewusst anwenden;
- die Kooperation behindernde Kommunikationsprobleme erkennen und beseitigen;
- kooperative Medientechnologien zur Unterstützung von Lernprozessen weitgehend selbstständig nutzen;
- in digitalen Netzwerken Informationen rechtskonform und ergebnisorientiert austauschen;
- Chancen und Risiken des Gebrauchs digitaler Medien und Werkzeuge diskutieren und einschätzen.

Die Schülerinnen und Schüler sind sie in der Lage, eigene Lern- und Arbeitsergebnisse sach-, situations-, funktions- und adressatengerecht zu dokumentieren und zu präsentieren.

Präsentationskompetenz

Am Ende des Schuljahrganges 9 können die Schülerinnen und Schüler in der Regel:

- Kriterien für das Dokumentieren und Präsentieren von Lernergebnissen anwenden;
- Texte digital bearbeiten sowie digitale Medien und Werkzeuge themen- und aufgabenbezogen auswählen und sachgerecht einsetzen
- für Darstellungs- und Präsentationszwecke geeignete Rechercheergebnisse auswählen und aufbereiten;
- Präsentationen sach-, situations- und adressatengerecht strukturieren, gestalten, einsetzen und auswerten.

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler sind sie in der Lage, sich selbst hinsichtlich ihres Lerntyps einzuschätzen, ihre Arbeitsweise und Lernmotivation entsprechend anzupassen und durch den Gebrauch geeigneter Medien und Medientechnologien weiterzuentwickeln.

Am Ende des Schuljahrganges 9 können die Schülerinnen und Schüler in der Regel:

- ihren eigenen Lerntyp reflektieren und die jeweils geeigneten Medien auswählen;
- für sich selbst geeignete Arbeitsmethoden erkennen und unter Nutzung geeigneter Medien anwenden;
- die eigene Lernmotivation einschätzen und entwickeln;
- innerhalb von Lerngruppen teamorientiert, kooperativ und lernunterstützend agieren und dafür geeignete Medien bzw. Medientechnologien einsetzen.

Reflexionskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien bei der Gestaltung des individuellen und gesellschaftlichen Lebens. Sie erkennen Medien als Instrumente der Weltwahrnehmung, -aneignung und -erweiterung, reflektieren ihre Wirklichkeit konstruierende Funktion sowie ihre Bedeutung für die Berufs- und Arbeitswelt. Sie erörtern Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in und außerhalb von Lernprozessen, äußern sich selbstbewusst und tolerant zu ästhetischen Auffassungen und ordnen Medienangebote in Wirkungszusammenhänge ein. Zudem können die Schülerinnen und Schüler die im Umgang mit Medien wichtigen rechtlichen Regeln bewusst anwenden. Sie beachten insbesondere urheber- und datenschutzrechtliche Vorgaben, wenden das Persönlichkeitsrecht an und beachten Grundzüge des Jugendschutzes.

Am Ende des Schuljahrganges 9 können die Schülerinnen und Schüler in der Regel:

- ihre eigene Haltung und Einstellung zu Medien sowie den eigenen Mediengebrauch im Alltag reflektieren;
- den Anteil von Medien an der Konstruktion von Wirklichkeit erkennen;
- Chancen und Risiken des Mediengebrauchs abwägen;

- die Bedeutung digitaler Medien und Werkzeuge für eigene Lernprozesse kriteriengeleitet prüfen und sachlich beurteilen;
- Persönlichkeits- und Urheberrechte beim Informieren, Kommunizieren und Präsentieren von Lernergebnissen beachten;
- beim Gebrauch digitaler Medien und Werkzeuge rechtskonform handeln.

Die Kursangebote unterstützen vor allem die Lern- und die Medienkompetenz. Es wird ein Unterricht angestrebt, in dem Kommunikationen und Kooperationen zentral sind und der die eigenen Lernprozesse und den Mediengebrauch kontinuierlich reflektiert. In diesem Zusammenhang werden auch die Sozial- und Demokratiekompetenz gestärkt. Durch das Einbinden von Lerninhalten aus anderen Unterrichtsfächern kann an der mathematischen, naturwissenschaftlich-technischen und wirtschaftlichen Kompetenz gearbeitet werden.

*Beitrag zur
Entwicklung der
Schlüssel-
kompetenzen*

Die in den Kursangeboten dargestellten Kompetenzbereiche dienen vollständig der Kompetenzentwicklung im Umgang mit digitalen Werkzeugen und Endgeräten, weil mediale Lernumgebungen ohne diese nicht mehr denkbar sind.

*Kompetenzen im
Umgang mit
digitalen
Werkzeugen und
Endgeräten*

3 Kompetenzentwicklung in den Schuljahrgängen 5 bis 9

Schuljahrgänge		Kompetenzschwerpunkte
Wahlpflichtkurs „Lernmethoden“		
5/6	Pflicht	<ul style="list-style-type: none"> – Lern- und Arbeitstechniken erproben – Informationen finden und verarbeiten – Den eigenen Mediengebrauch reflektieren
	Wahl (mind. 2 KSP)	<ul style="list-style-type: none"> – Wissen ordnen und speichern – Arbeitsergebnisse in Textform aufbereiten und präsentieren – Im Internet sicher und verantwortungsbewusst kommunizieren – Digitale Werkzeuge anwenden
Wahlpflichtkurs „Arbeit am PC“		
7/8	Pflicht	<ul style="list-style-type: none"> – Digitale Lernprogramme und -werkzeuge sinnvoll verwenden – Komplexe Präsentationen erproben – Tutorials als mediale Lernhilfen erschließen – Medien als Sozialisationsinstanz untersuchen und reflektieren
	Wahl (mind. 2 KSP)	<ul style="list-style-type: none"> – Lernergebnisse multimedial darstellen und vernetzen – Wikis, Foren und Blogs aktiv nutzen – Lernmedien konzipieren, selbst herstellen und einsetzen – Spielend lernen
Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“		
9	Pflicht	<ul style="list-style-type: none"> – Digitale Lernumgebungen gemeinsam nutzen – Informationen vernetzen und zur Nachnutzung an der Schule bereitstellen – Die Digitalisierung des Lebens untersuchen und bewerten

Um den Gestaltungsspielraum der Lehrkräfte in Abhängigkeit von der technologischen Infrastruktur und der Ausstattung der jeweiligen Schule, dem Qualifizierungsstand der Lehrkräfte sowie ggf. schulspezifischen inhaltlichen Schwerpunktsetzungen zu erhöhen und den notwendigen Freiraum für die Vertiefung und Anwendung von Kompetenzen zu schaffen, sind in den Schuljahren 5 – 8 neben verpflichtend zu unterrichtenden Kompetenzschwerpunkten auch Auswahlmöglichkeiten geschaffen worden (mindestens zwei Kompetenzschwerpunkte aus vier Wahlangeboten je Doppeljahrgang). Die Auswahl obliegt den unterrichtenden Lehrkräften. Die Umsetzung des Rahmenplans im Schuljahrgang 9 erfolgt mit verpflichtend zu unterrichtenden Kompetenzschwerpunkten im Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“.

Die Kompetenzschwerpunkte des Rahmenplans sollen in enger Verbindung mit Lernaufgaben der Schülerinnen und Schüler aus deren Unterrichtsfächern gestaltet werden. In die Kurse sind deshalb kontinuierlich fachbezogene oder -übergreifende Lerngegenstände von Fächern des jeweiligen Schuljahrgangs einzubinden.

3.1 Schuljahrgänge 5/6

Kompetenzschwerpunkt: Lern- und Arbeitstechniken erproben (P)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich über unterschiedliche Lernmethoden informieren und die Erkenntnisse auf sich selbst beziehen – Zusammenhänge des Lernens mit Erfahrungsformen und Wahrnehmungsmodalitäten erkennen und für sich selbst anwenden
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – unter Anleitung kooperatives Lernen organisieren und auftretende Konflikte lösen – an Lerngegenständen anderer Fächer diskutieren, auf welche Weise diese bearbeitet werden können und wie diese Möglichkeiten dem eigenen Lernen entsprechen
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Besonderheiten unterschiedlicher Lernwege und -strategien an verständlichen Beispielen beschreiben und darstellen – an fachlichen Lerngegenständen darstellen, mit welchen Lern- und Arbeitstechniken diese bearbeitet werden können und welche aus persönlicher Sicht besonders geeignet sind
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – einfache Techniken und Methoden des individuellen Lernens an konkreten Aufgaben erproben und üben – ihre Lernprozesse planen und gestalten und dabei den Zeitfaktor als wesentliches Moment beachten – ihre individuellen methodischen Stärken erkennen und bewusst nutzen sowie in gemeinsame Lernformen einbringen
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – einschätzen, auf welche Weise und mit welchen Methoden sie selbst erfolgreich lernen – ihre methodischen Schwächen und Defizite erkennen und Möglichkeiten für deren Kompensation finden
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Wahrnehmung durch unsere Sinne und darauf bezogene Erfahrungsformen, z. B. optisch, akustisch, handlungsorientiert, dialogisch/diskursiv – Grundformen des Lernens: Beobachtung, Erfahrung, Deklaration, Transfer – Planung und Organisation des Lernens, Zeitmanagement – einfache Techniken und Methoden des individuellen und gemeinsamen Lernens 	

Kompetenzschwerpunkt: Informationen finden und verarbeiten (P)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – aus einer Aufgabenstellung den Informationsbedarf ableiten – Suchstrategien aufstellen und so umsetzen, dass aus mehreren Quellen glaubwürdige Ergebnisse gefunden werden – Suchstrategien aus der analogen Medienwelt mit der Suche im Internet vergleichen und Suchergebnisse anhand von Kriterien bewerten – zielgruppenspezifische Internet-Suchmaschinen bzw. Portale erproben und beurteilen (z. B. das Medienportal emuTUBE)
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich mit anderen zu den Suchergebnissen austauschen, diese auf ihre Eignung beurteilen und gemeinsam Lücken schließen – die Glaubwürdigkeit von Quellen und Informationen beurteilen
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die Suchergebnisse in einfacher Form übersichtlich darstellen – die Quellen in der an der Schule eingeführten Weise nachweisen
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die Beschaffung und Verarbeitung von Informationen zeiteffektiv und ergebnisorientiert planen und realisieren – sich am Schulnetz an- und abmelden und den Computer als Lern- und Arbeitsgerät einsetzen
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – den eigenen Umgang mit der Informationsbeschaffung und die damit verbundenen rechtlichen Fragen diskutieren – Argumente für und gegen die Glaubwürdigkeit von Quellen und Informationen zusammenstellen und erläutern – denkbare oder tatsächlich aufgetretene Probleme mit dem Urheberrecht und Möglichkeiten zu deren Vermeidung beschreiben
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Umgang mit Signaturen und Verständnis der Systematik von Buchkatalogen, Sachregistern und Indices – Grundlagen der Computernutzung (Hardware, Betriebssystem, Programm, Browser, Task) und Möglichkeiten zur Informationsbeschaffung im Internet – analoge und digitale Suchstrategien sowie Bewertungskriterien für Rechercheergebnisse – altersangemessene Suchmaschinen und Portale – einfache Zitierregeln und Quellennachweise; rechtliche Fragen der Informationsbeschaffung 	

Kompetenzschwerpunkt: Den eigenen Mediengebrauch reflektieren (P)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Angaben zu eigenen medialen Vorlieben (z. B. Musikgeschmack), Interessen oder Erfahrungen zusammenstellen und strukturieren – Daten zum bundesweiten Mediengebrauch in der eigenen Altersklasse zusammenstellen und mit älteren Daten vergleichen (z. B. Fernsehen vs. Internet) – den Mediengebrauch anderer Generationen erforschen
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – den eigenen Mediengebrauch mit dem von Gleichaltrigen in der eigenen Klasse und in Deutschland vergleichen und über Gemeinsamkeiten und Unterschiede diskutieren
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – den eigenen Mediengebrauch grafisch ansprechend darstellen und dabei Präsentationsmedien einsetzen – im Vergleich dazu den Mediengebrauch anderer Generationen visualisieren und erläutern
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – ein Medientagebuch bzw. -portfolio (ggf. auch digital) führen – einen einfachen Zeitstrahl zur Mediengeschichte erarbeiten und erklären – die Quellen für verwendete Daten belegen
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – den eigenen Mediengebrauch innerhalb ihrer Generation sowie intergenerativ betrachten – die Bedeutung von Medien und ihrer Nutzung für die spezifische Wahrnehmung der Welt erkennen – den eigenen Mediengebrauch in Bezug auf individuelle Bedürfnisse bzw. Erfordernisse darstellen – rechtliche Grenzen und Schranken der Mediennutzung benennen und danach handeln
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Mediengebrauch: aktuelle Daten, Tendenzen, Unterschiede zwischen Mädchen und Jungen, zwischen den Generationen und ausgewählten Ländern bzw. Kulturen – Meilensteine der Mediengeschichte: Schrift, Buch, Photographie, Telegraphie, Film, Radio, Fernsehen, Computer, Internet – Mediengebrauch, individuelle Bedürfnisse und gesellschaftliche Erfordernisse – Medien und Weltwahrnehmung – grundlegende Rechtsnormen für die Mediennutzung (Datenschutz) 	
Möglichkeiten zur Abstimmung in den Schuljahren 5/6	
<ul style="list-style-type: none"> – Geschichte: Gegenständliche Quellen untersuchen (Zeitstrahl als Orientierungsgrundlage verwenden) 	

Kompetenzschwerpunkt: Wissen ordnen und speichern (W)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Bedeutung (Information) und Darstellungsform (Daten) einer Nachricht bzw. eines Sachverhalts unterscheiden – für den Lerngegenstand eines Unterrichtsfaches Ordner und Verzeichnisse so anlegen, dass ein rasches und sicheres Ablegen und Wiederfinden von Daten möglich wird – sich über die Vor- und Nachteile offener und geschlossener Dateiformate informieren
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die eigenen Verzeichnisstrukturen begründen, sie mit anderen vergleichend prüfen und die Vor- bzw. Nachteile der gewählten Struktur diskutieren – den Zusammenhang von Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe von Daten (EVA-Prinzip) erklären
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die Verzeichnisstrukturen übersichtlich visualisieren (z. B. als Tabelle, Diagramm, Baumstruktur oder Mindmap) und dabei die Vor- bzw. Nachteile auch mit Blick auf das eigene Lernverhalten erklären – Zusammenhänge und Unterschiede von Informationen, Daten, Dokumenten und Dateien darstellen
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Möglichkeiten zum Ordnen von Daten, Dokumenten und Dateien erproben und Wissensbestände so ordnen, dass sie als Grundlage für eigenes effektives Lernen und Arbeiten dienen können
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die Bedeutung geordneter Wissensbestände für effektives Lernen und Arbeiten erkennen und begründen – die Herkunft bzw. Quellen der zu ordnenden Informationen und Daten nachweisen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Informationen, Daten, Dokumente, Dateien – Strukturen, Hierarchien, Verzeichnisse, Ordner – inhaltliche Kategorien, Ober-/Unterbegriffe, Wortgruppen, Baumverzeichnis, Mindmap – Bedeutung des Ordnen von Daten für Informationsrecherche und Zeitmanagement – EVA-Prinzip (Eingabe, Verarbeitung, Ausgabe von Daten) – offene und geschlossene Dateiformate 	
Möglichkeiten zur Abstimmung in den Schuljahrgängen 5/6	
<ul style="list-style-type: none"> – Deutsch: Schreibprozesse planvoll gestalten (Funktion von Notiz, Stichwort, Schreibplan sowie Formen der Visualisierung: Cluster, Mindmap, Flussdiagramm und Wortwolke) 	

Kompetenzschwerpunkt: Arbeitsergebnisse in Textform aufbereiten und präsentieren (W)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – zur Präsentation geeignete Arbeitsergebnisse aus einem Unterrichtsfach auswählen und die Auswahl begründen – sich in einer Textverarbeitungssoftware anhand der Menüleiste über Möglichkeiten der Textverarbeitung und -gestaltung sowie grundlegende Objekte (Seite, Absatz, Zeichen) informieren
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Kooperationsformen nutzen, um eigene Arbeitsergebnisse mit anderen hinsichtlich der Einhaltung gegebener Grundsätze der Textgestaltung zu beurteilen – sich mit anderen über ihre Erfahrungen austauschen
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die Auswahl der jeweils zur Verfügung stehenden Gestaltungsmittel und -elemente begründen – ihre Arbeitsergebnisse nach vorgegebenen inhaltlichen und formalen Kriterien so präsentieren, dass deren Einhaltung deutlich wird
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – unterschiedliche Gestaltungsmöglichkeiten erproben und vergleichen – mit der Zwischenablage arbeiten, einfache Zitierregeln und Quellennachweise anwenden sowie die Rechtschreibhilfe zur Textkorrektur angemessen einsetzen
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die Bedeutung einer angemessenen Textgestaltung einschätzen – den Stand der eigenen Fertigkeiten im Gebrauch einer Textverarbeitungssoftware beurteilen und Reserven für die Weiterentwicklung ableiten
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Textverarbeitung: Grundfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms, Objektorientierung: Seite, Absatz, Zeichen; Button, Icon, Menüleiste, einfache Menüoptionen zur Schriftauswahl und -gestaltung; Zwischenablage; Rechtschreibhilfe – Grundregeln einer gegenstandsbezogenen sowie adressatengerechten Textgestaltung 	
Möglichkeiten zur Abstimmung in den Schuljahrgängen 5/6	
<ul style="list-style-type: none"> – Deutsch: Schreibprozesse planvoll gestalten (Strategien der Textüberarbeitung und Fehlerberichtigung) 	

Kompetenzschwerpunkt: Im Internet sicher und verantwortungsbewusst kommunizieren (W)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich über Kommunikationsmöglichkeiten im Internet informieren und die Vor- und Nachteile gegenüberstellen – die Kriterien bzw. Regeln für eine sichere Passwortgestaltung und -verwendung recherchieren und anwenden
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich mit anderen über Grundregeln der Internetkommunikation sowie über Kriterien für ein persönliches Profil austauschen – einen E-Mail-Account verwalten und durch ein Passwort schützen – Chaträumen beitreten und in ihnen regelkonform kommunizieren – anhand von Chatprotokollen Chatsprache untersuchen und diskutieren – die situationsangemessene Verwendung von Smileys, Emoticons und Emojis einschätzen
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – E-Mails und Mailanhänge unter Einhalten von Grundregeln senden, empfangen und weiterleiten – ein persönliches Profil offline (z. B. als Collage) erstellen, präsentieren und die Auswahl, den Umfang und die Darstellung von Daten erläutern – in Chats gebräuchliche Gestaltungsmittel und Ausdrucksformen zusammenstellen und erläutern
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die einem konkreten Zweck angemessene Kommunikationsform wählen – ein Thema in einem geschlossenen Chat ergebnisorientiert diskutieren und die Funktion von Moderatoren bewerten
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die Problematik von unbekanntem Mailabsendern und -anhängen sowie anonymen Kommunikationspartnern in Chats einschätzen – Einsatz von Mikrofon und Webcam diskutieren und Vorsichtsmaßnahmen für die Internetkommunikation begründen – Grundregeln für den Schutz von Persönlichkeitsrechten und vor Datenmissbrauch im Internet anwenden – bei Belästigungen im Internet oder Datenmissbrauch Hilfsangebote in Anspruch nehmen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Möglichkeiten und Grundregeln der Internetkommunikation, insbesondere Verhaltensregeln für Chats und Grundlagen des Datenschutzes – Bedeutung und Verwendung von Signaturen sowie Kriterien und Regeln für sichere Passwörter – Möglichkeiten der Kontaktverwaltung: Kontaktgruppen, Listen – rechtliche Gefahren in Chaträumen sowie Hilfen bei Gefährdungen und Rechtsverstößen 	
Möglichkeiten zur Abstimmung in den Schuljahrgängen 5/6	
<ul style="list-style-type: none"> – Deutsch: Sprache in Verwendungszusammenhängen reflektieren und gestalten (Funktionen von sprachlichen und nichtsprachlichen Zeichen sowie Sprache in SMS und Chat) 	

Kompetenzschwerpunkt: Digitale Werkzeuge anwenden (W)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich einen Überblick über die an der Schule verfügbaren digitalen Werkzeuge und Tools zu einem Unterrichtsthema verschaffen
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich über ihre Erfahrungen beim Gebrauch digitaler Werkzeuge und Tools austauschen, um sich gegenseitig zu unterstützen – ein Bewertungssystem zur Gebrauchsfähigkeit digitaler Werkzeuge anhand einfacher Kriterien erarbeiten und nutzen
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – gemeinsam eine Übersicht genutzter digitaler Werkzeuge und Tools mit den jeweiligen Vor- und Nachteilen erstellen – praktische Beispiele des Gebrauchs digitaler Werkzeuge (z. B. Produkte, Arbeitsergebnisse) vorstellen und kommentieren
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Hard- und Software sowie Peripheriegeräte funktional zusammenstellen und aufgabenbezogen nutzen – die in der Arbeit mit digitalen Werkzeugen und Tools erzielten Ergebnisse bzw. Effekte einschätzen und geeignete Produkte anderen empfehlen – digitale Werkzeuge und Tools zum eigenen Lernen nutzen
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die rechtlichen Rahmenbedingungen für den Einsatz digitaler Werkzeuge und Tools einschätzen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Grundlagen der informationstechnischen Grundbildung: Hardware/Software, Peripheriegeräte und ihr funktionales Zusammenwirken – Recherchemöglichkeiten für Werkzeuge und Tools – einfache Kriterien zur Bewertung der Gebrauchsfähigkeit digitaler Werkzeuge (z. B. Verständlichkeit, Bedienbarkeit, Zweckmäßigkeit, Erfolg beim Gebrauch) – Kenntnisse über Voraussetzungen zum Download und zur Installation – Freeware und andere Lizenzformen 	
Möglichkeiten zur Abstimmung in den Schuljahren 5/6	
<ul style="list-style-type: none"> – Mathematik: Zahlen und Größen (Rechenausdrücke, in denen mehrere Zahlen und Operatoren vorkommen, berechnen), Zuordnungen und Funktionen (proportionale Zuordnungen grafisch darstellen), Raum und Form (geometrische Grundobjekte sowie grundlegende geometrische Örter darstellen, Drehungen, Spiegelungen und Verschiebungen ausführen), Daten und Zufall (Daten aufbereiten und grafisch darstellen) 	

3.2 Schuljahrgänge 7/8

Kompetenzschwerpunkt: Digitale Lernprogramme und -werkzeuge sinnvoll verwenden (P)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – fach- bzw. aufgabenbezogen nach geeigneten und altersgerechten Lernprogrammen und ggf. Apps recherchieren – sich innerhalb von Softwareportalen und App-Stores orientieren – Informationen zu Altersfreigaben recherchieren
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Hinweise zur effektiven Nutzung eines ausgewählten Lernprogramms ggf. einer App erarbeiten und darlegen
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich gegenseitig ausgewählte Lernprogramme vorstellen, diese bewerten und die Bewertung begründen – Vor- und Nachteile von on- und offline-basierten Lernprogrammen gegenüberstellen – eine fach- oder aufgabenbezogene Rangliste geeigneter Lernprogramme erstellen
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – fach- oder aufgabenbezogene Lernprogramme bzw. -werkzeuge erproben und ihre Effektivität zur Unterstützung des eigenen Lernens reflektieren
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Lizenzbestimmungen und Zugriffsrechte berücksichtigen, Informationen zu Altersfreigaben beachten sowie die Gefahr möglicher In-App-Käufe von Apps einschätzen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – kostenfreie Lernprogramme und Apps und ihre Bezugsmöglichkeiten – In-App-Käufe und Zugriffsrechte – Installation und Deinstallation von Lernprogrammen, -werkzeugen und ggf. Apps – Altersbezug von Lernprogrammen 	

Kompetenzschwerpunkt: Komplexe Präsentationen erproben (P)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – zu einem fachbezogenen oder fächerübergreifenden Thema Informationen und Medien (z. B. Bilder, Grafiken, Videos, Audios) recherchieren, bewerten und in geeigneten Dateiformaten zusammenstellen
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – mit anderen die Gebrauchsfähigkeit und die Einsatzmöglichkeiten gefundener Informationen und Medien hinsichtlich der geplanten Präsentation beurteilen, um gemeinsam eine begründete Auswahl zu treffen – verschiedene Varianten einer Präsentation diskutieren
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Gestaltungsmittel und -elemente für die Präsentation adressatengerecht und themenbezogen auswählen – multimediale Bestandteile so verknüpfen, dass die beabsichtigte Wirkung erzielt wird – Unterschiede zwischen linearen, kausalen, hierarchischen, verlinkten oder offenen Präsentationsverläufen darstellen
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich in erweiterte Funktionalitäten von Präsentationssoftware einarbeiten, um diese zweckgebunden zu nutzen – Bild-, Video- und Audiodateien in präsentationsgeeignete Dateiformate konvertieren
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die bei den Adressaten erzielte Wirkung der Präsentation erfassen und mit Feedback konstruktiv umgehen – den eigenen Arbeitsprozess hinsichtlich seiner Effektivität und seines Ergebnisses einschätzen – Informationen und Medien unter Beachtung des Urheberrechts sowie von CC-Lizenzen auswählen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Gestaltungsmittel und -elemente multimedialer Präsentationen – Dateien, Dateiformate und Möglichkeiten der Dateikonvertierung – erweiterte Funktionen der Präsentationssoftware – Bestandteile und Dramaturgie einer komplexen Präsentation – Feedbackmöglichkeiten 	

Kompetenzschwerpunkt: Tutorials als mediale Lernhilfen erschließen (P)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – zu einem bestimmten Lernzweck (z. B. Umgang mit einer Bildbearbeitungssoftware, Erläuterung mathematischer Formeln oder Erlernen eines Musikinstruments bzw. -stückes) im Netz frei verfügbare Tutorials recherchieren und zusammenstellen, um sie nach vorgegebenen Kriterien zu beurteilen – Lern-, Informations- und Ratgeberformate des Fernsehens einschätzen
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – mit anderen das Potenzial ausgewählter Tutorials diskutieren, um ihre Möglichkeiten und Grenzen zu erkennen und zu beschreiben – gemeinsam Grundsätze bzw. Schlussfolgerungen für die Gestaltung nutzbringender Tutorials ableiten
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die Auswahl von Tutorials zu einem unterrichtsrelevanten Thema anderen kriteriengestützt erklären
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – einschätzen, welche Hilfsangebote für bestimmte Lernprozesse förderlich sind und worauf ihre Wirksamkeit beruht – über Möglichkeiten diskutieren, wie eine gute und nachhaltige Lernmotivation erzeugt werden kann – Tutorials zum eigenen Lernen nutzen
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – einschätzen, wodurch die eigene Lernmotivation (positiv wie negativ) beeinflusst wird – erkennen, wenn Tutorials der vordergründigen Produktwerbung und Verkaufsförderung dienen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Tutorials als Lernhilfen, ihre Gestaltungsformen und -kriterien: Aufbau/Gliederung, Verständlichkeit, Adressatenbezug, formale Gestaltung – auf Tutorials spezialisierte Videochannels und TV-Mediatheken – einfache bzw. grundlegende didaktische Prinzipien des Lernens und Lehrens – Motivation als wichtiger Lernfaktor 	

Kompetenzschwerpunkt: Medien als Sozialisationsinstanz untersuchen und reflektieren (P)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich zu medialen Rollenbildern, Stereotypen und darüber vermittelte Wertorientierungen informieren – Daten zu medienbasierter Werbung auswerten
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich zu medialen Rollenbildern, Stereotypen und darüber vermittelte Wertorientierungen austauschen und diese bewerten
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – mediale Rollenbilder, Stereotype und darüber vermittelte Wertorientierungen darstellen und deren Bedeutung für die eigene Sozialisation erklären – ein für die eigene Sozialisation wichtiges mediales Vor- bzw. Leitbild unter Nutzung geeigneter Medien vorstellen
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – den Einfluss von Medien auf die Lebensgestaltung bewerten – medial vermittelte Rollenbilder und Stereotype auf deren zugrunde liegende Wertorientierungen zurückführen und Interessen der Autoren herausarbeiten
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die Beeinflussung der eigenen Lebensentwürfe und -vorstellungen durch mediale Angebote untersuchen – mediale Darstellungen mit eigenen Lebenserfahrungen vergleichen – Werbebotschaften erkennen und bewerten – Grundlagen des Jugendmedienschutzes und des Datenschutzes aufzeigen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – jugendorientierte Medienformate (z. B. Fernsehserien, Castingshows, Scripted-Reality-Formate, Videochannels, Crossmedia-Produkte) – mediale Formen der Werbung, virale Werbung – Entwicklungsbeeinträchtigung und Jugendgefährdung durch Medien; Jugendmedienschutz – ethische und rechtliche Aspekte der Mediennutzung, insbesondere des Datenschutzes 	
Möglichkeiten zur Abstimmung in den Schuljahren 7/8	
<ul style="list-style-type: none"> – Deutsch: Sachbezogen, situationsangemessen und adressatengerecht mit anderen sprechen 	

Kompetenzschwerpunkt: Lernergebnisse multimedial darstellen und vernetzen (W)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich über Vor- und Nachteile linearer Texte und vernetzter Strukturen informieren – sich erweiterte Funktionen der Textverarbeitung (z. B. Einfügen von Bildern, interne und externe Verlinkungen, Navigation) erschließen – zu einem Lerngegenstand eines Unterrichtsfaches medial unterschiedliche Informationsbausteine (Bilder, Videos, Töne, Texte) recherchieren und in geeigneten Dateiformaten speichern – sich über CC-Lizenzen informieren und gezielt nach Medien mit CC-Lizenz suchen
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – darüber diskutieren, welche Textsorte für welche Darstellungszwecke angemessen ist – die Hypertext-Konzepte anderer Lerner bzw. Lerngruppen diskutieren und ein konstruktives Feedback geben
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – ein Hypertextdokument zum Lerngegenstand eines Unterrichtsfaches adressatengerecht präsentieren – ihre Kenntnisse über Dateien, Dateiformate und Dateikonvertierung darstellen
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – einen Hypertext zum Lerngegenstand eines Unterrichtsfaches entsprechend des eigenen Konzeptes umsetzen und mit multimedialen Elementen verknüpfen – gezielt CC-lizenzierte Medienbausteine auswählen und den eigenen Hypertext unter CC-Lizenz veröffentlichen – Zitierregeln und Quellennachweise anwenden
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – ein erzieltes Ergebnis am ursprünglichen Konzept und den eigenen Erwartungen überprüfen – unterschiedliche Varianten medialer Inhalt-Form-Beziehungen diskutieren – die Nutzungsrechte an Bildern und Texten erkennen und beachten
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Kenntnisse zu Dateien und Dateiformaten sowie Grundkenntnisse der Konvertierung – Textstrukturen (linear, kausal, Hypertext), Verlinkungen, Navigation – Textsorten – erweiterte Funktionen von Textverarbeitungssoftware – Visualisierungsmöglichkeiten für Konzepte (Diagramme, Tabellen, Organigramme) 	
Möglichkeiten zur Abstimmung in den Schuljahrgängen 7/8	
<ul style="list-style-type: none"> – Deutsch: Einen Schreibprozess planvoll gestalten; Pragmatische Texte verstehen, reflektieren und nutzen 	

Kompetenzschwerpunkt: Wikis, Foren und Blogs aktiv nutzen (W)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die Vielfalt und den Informationsgehalt von Wikis, Foren oder Blogs erkunden und ihre Eignung für Lernprozesse untersuchen
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich aktiv und regelgerecht an einem Wiki, Forum oder Blog beteiligen – fremde Beiträge angemessen kommentieren und auf Reaktionen zu eigenen Beiträgen sachgerecht reagieren
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – ihre Erkenntnisse über Wikis, Foren oder Blogs medial aufbereiten und erläutern
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – in einschlägigen Online-Bibliotheken bzw. Bibliothekskatalogen und -verbänden zielgerichtet recherchieren – Wikis, Foren oder Blogs aktiv nutzen, um Informationen zur Bearbeitung fachlicher Aufgabenstellungen zu erhalten, zu generieren und zu kommunizieren
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – mit Kommentaren und Kritik an eigenen Wiki- oder Blogbeiträgen angemessen umgehen – die Unterschiede zwischen redaktionell betreuten Wikis und Foren zu individuellen Blogs einschätzen – Gefahren für die Einhaltung rechtlicher Bestimmungen erkennen und sich an rechtliche Regeln halten
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Wikis, Foren, Blogs: Gemeinsamkeiten und Unterschiede, Vor- und Nachteile – adressatengerechte Angebote – Online-Bibliotheken bzw. Bibliothekskataloge und -verbände – rechtliche Regeln für die Teilnahme an Wikis und Foren und für die Gestaltung von Blogs (Grundlagen des Datenschutzes) – Funktion und Bedeutung redaktioneller Arbeit bzw. einer Moderation 	

Kompetenzschwerpunkt: Lernmedien konzipieren, selbst herstellen und einsetzen (W)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Informationen recherchieren, speichern und strukturieren, die die Bearbeitung eines Sachthemas oder einer fachlichen Problemstellung unterstützen – Grundzüge und Phasen der Projektarbeit zusammenstellen
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – den Nutzen der gefundenen Informationen bezüglich der Lösung der Problemstellung einschätzen und diese adressatengerecht aufbereiten – die Umsetzung eines Tutorials als gemeinsames Projekt organisieren
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die Planung und den Verlauf eines Projekts visuell darstellen – ein entsprechendes Tutorial unter Beachtung der bereits gewonnenen Erkenntnisse produzieren und vorführen
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – eine adressatengerechte mediale Form des Tutorials auswählen, die Auswahl begründen und die Umsetzung als Projekt planen – verschiedene Techniken und Methoden der Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit erproben – in der Projektarbeit unterschiedliche Funktionen bzw. Aufgaben übernehmen
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die entstandenen Tutorials hinsichtlich ihrer Nutzbarkeit prüfen – gemeinsame Lern- und Arbeitsprozesse kooperativ, solidarisch und sozial verantwortlich planen und gestalten – Medieninhalte mit CC-Lizenz suchen, auswählen und nutzen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Tutorials als zielgerichtete und zweckbezogene Medienformate mit Bildungsanspruch – unterschiedliche Lizenzformen – kollaboratives Projektmanagement: Ansprüche und Realisierungsmöglichkeiten – Phasen einer Medienproduktion – Möglichkeiten des Einsatzes sowie ggf. der Veröffentlichung von Tutorials/Lernmedien 	

Kompetenzschwerpunkt: Spielend lernen (W)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich über online- bzw. offline-basierte Lernspiele informieren – unterschiedliche Spieltypen hinsichtlich ihrer Bedeutung für Lernprozesse untersuchen
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich gegenseitig Hinweise und Hilfestellungen bei ausgewählten Lernspielen geben – Multi-User-Spiele gemeinsam realisieren
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die zu diesem Kompetenzschwerpunkt gewonnenen Erkenntnisse angemessen präsentieren und erläutern – erprobte und bewertete Lernspiele thematisch bzw. fachbezogen zusammenstellen
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – spielebasierte Lernangebote für mindestens ein Fach der Studentafel im 7./8. Schuljahrgang erproben und unter den Gesichtspunkten des Lerneffektes und der Lernmotivation beurteilen – die Bedeutung der Eigenmotivation erkennen
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die Möglichkeiten und Grenzen spielenden Lernens im schulischen Kontext einschätzen – lizenzrechtliche Bestimmungen einhalten – Altersempfehlungen bzw. -freigaben beachten
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – unterschiedliche Spieltypen und ihre Besonderheiten – Grundlagen und Formen des Lernens – Bewertungs- und Altersfreigabekriterien der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) 	

3.3 Schuljahrgang 9

Kompetenzschwerpunkt: Digitale Lernumgebungen gemeinsam nutzen (P)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich über eine Lernplattform (z. B. moodle) informieren und vorhandene Kurs- sowie Testangebote erproben – Gemeinsamkeiten und Unterschiede von CMS (z. B. emuTUBE) und LMS (z. B. moodle) erarbeiten
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – in digitalen Lernumgebungen die Möglichkeiten der Kommunikation (z. B. Forum, Chat, moderierte Formen) und Kooperation (z. B. gemeinsame Bearbeitung von Dokumenten in Clouds) erproben
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – das komplexe Prinzip einer digitalen Lernumgebung verständlich visualisieren und erläutern
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – mit Hilfe digitaler Werkzeuge und unter Beachtung urheber-, lizenz- und datenschutzrechtlicher Grundsätze eine digitale Lernumgebung nutzen und den eigenen Bedürfnissen anpassen – eine einfache fachbezogene Unterrichtssequenz bzw. einen Test für einen fachbezogenen Lerngegenstand für eine Lernplattform (z. B. moodle) konzipieren und in der Gruppe realisieren
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – untersuchen, welche schulischen Lerngegenstände für die Aufbereitung in einer digitalen Lernumgebung geeignet sind und wie sich diese Angebote auf die eigene Lernmotivation auswirken
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Lernumgebungen/-plattformen (z. B. moodle), ihre funktionalen Bestandteile und Rollen sowie einfache Möglichkeiten der Konfiguration – Content-Management-Systeme (CMS), Lern-Management-Systeme (LMS) und Medienportale – Formen von standardisierten Tests – relevante juristische Aspekte 	

Kompetenzschwerpunkt: Informationen vernetzen und zur Nachnutzung an der Schule bereitstellen (P)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – aus unterschiedlichen analogen und digitalen Quellen Informationen zu einem komplexen Thema recherchieren, zusammenstellen und strukturieren
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Bedürfnisse potentieller Adressaten analysieren, zusammenstellen und diskutieren – an einem komplexen Hypertextdokument oder Wiki kollaborativ arbeiten, um Texte und Medien zu überprüfen, zu korrigieren bzw. zu ergänzen
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Texte, Bilder, andere Medien und/oder Links zusammenstellen und kombinieren – ein gemeinsam erstelltes Hypertextdokument oder Wiki der Schulöffentlichkeit in einem geeigneten Rahmen vorstellen und erläutern
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Informationen zu einem komplexen Thema in einem eigenen Wiki oder Hypertextdokument für die Schulöffentlichkeit zusammenstellen – das Wiki ggf. in eine Lernplattform integrieren, die im Unterricht verwendet wird – für ein Wiki neue Beiträge erstellen und diese mit vorhandenen Beiträgen vernetzen – die verwendeten Quellen bestimmen und sachgerecht nachweisen
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – überprüfen, inwieweit das selbst erstellte Hypertextdokument oder Wiki den Erwartungen Anderer entspricht – den Zusammenhang und die Unterschiede der Begrifflichkeiten Daten, Information und Wissen beschreiben und Grundregeln für die Systematik, Strukturierung und Verknüpfung von Daten bzw. Informationen anwenden – mit Kommentaren, Korrekturen und Ergänzungen angemessen umgehen – die relevanten Urheber- und Persönlichkeitsrechte beachten
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Wiki-Prinzip als Arbeitsmethode, Grundregeln für die Systematik, Strukturierung und Verknüpfung von Daten bzw. Informationen – Möglichkeiten der Verlinkung, Verknüpfung und Strukturierung von Daten, Informationen und Wissensbeständen in Hypertextdokumenten und Wikis – Lernplattformen (z. B. moodle) und ihre Funktionalitäten – Vielfalt analoger und digitaler Informationsquellen – Zusammenhang und Unterschiede der Begrifflichkeiten Daten, Information und Wissen 	

Kompetenzschwerpunkt: Die Digitalisierung des Lebens untersuchen und bewerten (P)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich über den Umfang der Digitalisierung verschiedener Lebensbereiche informieren, Beispiele zusammenstellen sowie analoge und digitale Wirklichkeitskonstruktionen vergleichen – den Einfluss der Digitalisierung auf die Entwicklung der Medien in den letzten Jahrzehnten untersuchen – Chancen und Risiken der Digitalisierung des Lebens recherchieren
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich über das Thema „Digitale Zukunft“ argumentativ und emotional austauschen – über Veränderungen traditioneller Medienbereiche (Drucktechnik, Buch- und Zeitungswesen, Hörfunk, Fernsehen, Kommunikation), die auf die Digitalisierung zurückzuführen sind, diskutieren – die Möglichkeiten des Netzes zur Meinungsbildung und -äußerung im altersgemäßen politischen Kontext nutzen
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Auswirkungen der Digitalisierung auf verschiedene Lebensbereiche (z. B. Berufe und Arbeitswelt, Freizeitgestaltung, Lernen) multimedial aufbereiten und dabei Chancen und Risiken darstellen, erläutern und diskutieren – eine digitale Off- bzw. Online-Bewerbung erstellen und die Möglichkeiten sozialer Netzwerke für Bewerbungszwecke darstellen
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – digitale Möglichkeiten (z. B. Online-Fragebogen, Mailinterviews, Austausch über soziale Netzwerke) anwenden, um Daten, Informationen und Meinungen über die Auswirkungen der Digitalisierung auf verschiedene Lebensbereiche zu erhalten – auf der Grundlage recherchierter Fakten schlüssig argumentieren und dabei andere Meinungen und Positionen berücksichtigen
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – den Unterschied zwischen einer medienaffinen und einer medienabhängigen Lebensgestaltung erkennen und begründen – die Auswirkungen der Digitalisierung auf rechtliche Fragen (z. B. Cyberkriminalität, Urheberrechtsverletzungen, Datenmissbrauch) diskutieren – die Erhebung personenbezogener Daten kritisch hinterfragen – die Problematik international unterschiedlicher rechtlicher Regelungen reflektieren
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Auswirkungen der Digitalisierung auf unterschiedliche Lebensbereiche – Grundzüge der Medienentwicklung und ihr Einfluss auf die Gesellschaft – Veränderungen traditioneller Medienbereiche durch die Digitalisierung – aktuelle Tendenzen der medientechnologischen Entwicklung und ihre ethische und rechtliche Dimension – Netzpolitik als Möglichkeit der Einflussnahme auf Meinungsbildung und Entscheidungen – themen- bzw. medienbezogene Aspekte aus künstlerischen Utopien und Dystopien 	