

Rahmenplan Gymnasium

Stand: 9.2.2016

Lernmethoden,
Arbeit am PC
und moderne Medienwelten



SACHSEN-ANHALT

Kultusministerium

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

ANHÖRUNG

Inhaltsverzeichnis

1	Bildung und Erziehung	3
2	Entwicklung fachbezogener Kompetenzen	4
3	Kompetenzentwicklung in den Schuljahren 5 bis 9	9
3.1	Schuljahrgänge 5/6	10
3.2	Schuljahrgänge 7/8	18
3.3	Schuljahrgang 9	26

ANHÖRUNG

1 Bildung und Erziehung

Teilhabe und Teilnahme am gesellschaftlichen Leben

In den Wahlpflichtkursen „Lernmethoden“, „Arbeit am PC“ und „Moderne Medienwelten“, die aufeinander aufbauend und miteinander vernetzt in diesem Rahmenplan zusammengefasst sind, 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 Grenzen und Möglichkeiten 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 drei Wahlpflichtkursen 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 fachbezogener Kompetenzen

*Kompetenzmodell
und Kompetenz-
bereiche*

Das gemeinsame Kompetenzmodell für die drei Wahlpflichtkurse „Lernmethoden“, „Einführung in die Arbeit am PC“ und „Moderne Medienwelten“ 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.

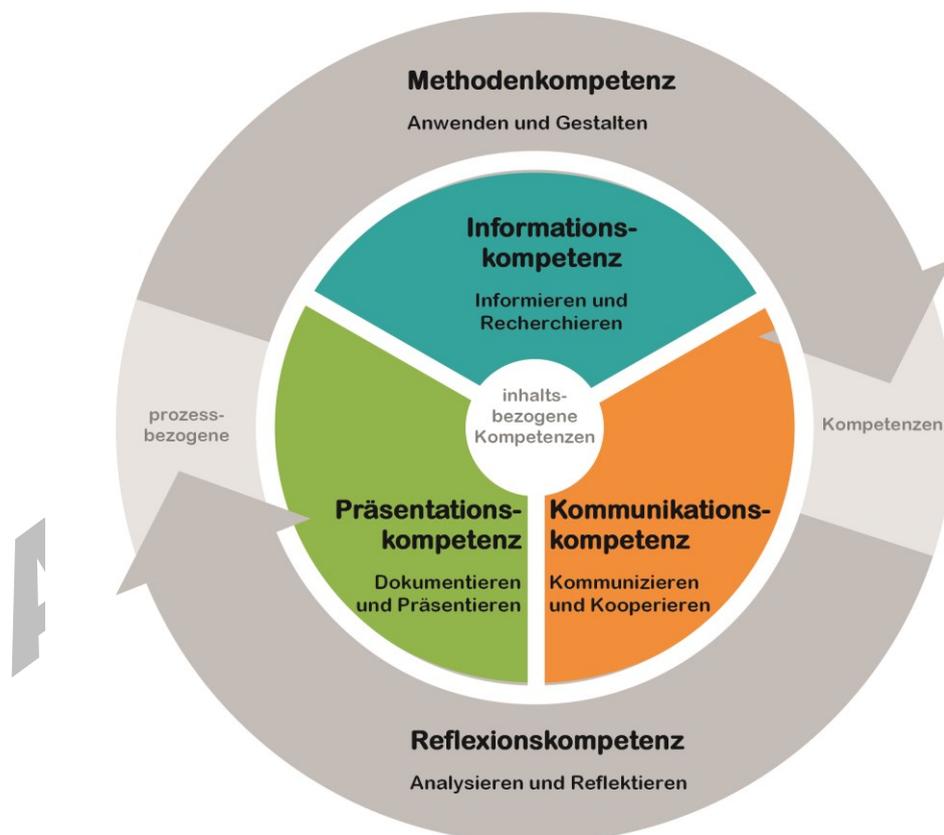


Abb. 1: Kompetenzmodell

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 Fachinhalten angebahnt, geübt und gefestigt und sollten unmittelbar im Unterricht der jeweiligen Jahrgangsstufe 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 nutzen sie verschiedene Medien sowie digitale Werkzeuge und Endgeräte.

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

- themen- und aufgabenbezogenen 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.

Kommunikationskompetenz

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 auszutauschen.

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.

Präsentationskompetenz

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

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 zu 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 und -aneignung, 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.

*Beitrag zur
Entwicklung der
Schlüssel-
kompetenzen*

Die Wahlpflichtkurse des Rahmenplans 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 Fächern der Stundentafel kann an der mathematischen, naturwissenschaftlich-technischen und wirtschaftlichen Kompetenz gearbeitet werden.

*Kompetenzen im
Umgang mit
digitalen
Werkzeugen und
Endgeräten*

Die unter dem Dach des Rahmenplans „Lernmethoden, Arbeit am PC und moderne Medienwelten“ für die Wahlpflichtkurse dargestellten Kompetenzbereiche dienen vollständig der Kompetenzentwicklung im Umgang mit digitalen Werkzeugen und Endgeräten, weil mediale Lernumgebungen ohne diese nicht mehr denkbar sind.

3 Kompetenzentwicklung in den Schuljahrgängen 5 bis 9

Schuljahrgänge	Kompetenzschwerpunkte
Wahlpflichtkurs „Lernmethoden“	
5/6	<ul style="list-style-type: none"> – Lern- und Arbeitstechniken erproben – Informationen finden und verarbeiten – Wissen ordnen und speichern – Arbeitsergebnisse in Textform aufbereiten und präsentieren – Im Internet sicher und verantwortungsbewusst kommunizieren – Digitale Werkzeuge anwenden – Den eigenen Mediengebrauch reflektieren
Wahlpflichtkurs „Arbeit am PC“	
7/8	<ul style="list-style-type: none"> – Wikis, Foren und Blogs aktiv nutzen – Lernergebnisse multimedial darstellen und vernetzen – Komplexe Präsentationen erproben – Medientutorials erschließen – Medientutorials konzipieren, herstellen und veröffentlichen – Digitale Lernprogramme und -werkzeuge sinnvoll verwenden – Spielend lernen – Medien als Sozialisationsinstanz untersuchen und reflektieren
Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“	
9	<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

Die Wahlpflichtkurse des Rahmenplans können nur in enger Verbindung mit konkreten Lernaufgaben der Schülerinnen und Schüler gestaltet werden. In die einzelnen Kompetenzschwerpunkte sind deshalb kontinuierlich fachbezogene oder -übergreifende Lerngegenstände anderer Fächer des jeweiligen Schuljahrgangs einzubinden.

3.1 Schuljahrgänge 5/6

Kompetenzschwerpunkt: Lern- und Arbeitstechniken erproben*	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich über unterschiedliche Lerntypen und -methoden informieren und die Erkenntnisse auf sich selbst beziehen – Zusammenhänge des Lernens mit sinnlicher Wahrnehmung erkennen und für sich selbst anwenden
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – an Lerngegenständen anderer Fächer diskutieren, auf welche Weise diese bearbeitet werden können und wie diese Möglichkeiten dem eigenen Lerntyp entsprechen
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Besonderheiten unterschiedlicher Lerntypen 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 – Lerntypen, 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 	

* Dieser Kompetenzschwerpunkt besitzt grundlegende und übergreifende Bedeutung, was bei der zeitlichen Planung zu berücksichtigen ist. Er sollte zudem in Korrespondenz mit weiteren KSP der Schuljahrgänge 5/6 realisiert werden.

Kompetenzschwerpunkt: Informationen finden und verarbeiten	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – aus Aufgabenstellungen eines Unterrichtsfaches des Schuljahrganges die Informationsbedarfe 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 – Suchergebnisse anhand von Kriterien vergleichen und bewerten – zielgruppenspezifische Internet-Suchmaschinen bzw. Portale erproben und beurteilen – das Medienportal emuTUBE als Quelle nutzen
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
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 – 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: Wissen ordnen und speichern*	
Informationskompetenz	– für den Lerngegenstand eines Unterrichtsfaches Ordner und Unterstrukturen so anlegen, dass ein rasches und sicheres Ablegen und Wiederfinden von Daten bzw. Informationen möglich wird
Kommunikationskompetenz	– die eigenen Ordnerstrukturen begründen, sie mit anderen vergleichend prüfen und die Vor- bzw. Nachteile der gewählten Struktur diskutieren
Präsentationskompetenz	– die Ordnerstrukturen übersichtlich visualisieren (z. B. als Tabelle, Diagramm, Baumstruktur oder Mindmap) und dabei die Vor- bzw. Nachteile auch mit Blick auf das eigene Lernverhalten erklären
Methodenkompetenz	– Möglichkeiten zum Ordnen von Informationen, Daten und Dateien kennenlernen und erproben – Wissensbestände so ordnen, dass sie langfristig als Grundlage für eigenes effektives Lernen und Arbeiten dienen können
Reflexionskompetenz	– 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"> – Strukturen, Hierarchien, Verzeichnisse, Ordner – inhaltliche Kategorien, Ober-/Unterbegriffe – Baumverzeichnis, Mindmap, Wortgruppen – Bedeutung des Ordnen von Daten für Informationsrecherche und Zeitmanagement – offene und geschlossene Dateiformate 	
Möglichkeiten zur Abstimmung mit anderen Fächern	
<ul style="list-style-type: none"> – Deutsch, Sg. 5/6: Schreibprozesse planvoll gestalten (Funktion von Notiz, Stichwort, Schreibplan sowie Formen der Visualisierung: Cluster, Mindmap, Flussdiagramm und Wortwolke) 	

* Es ist möglich, diesen Kompetenzschwerpunkt auf den Kompetenzschwerpunkt „Den eigenen Mediengebrauch reflektieren“ zu beziehen.

Kompetenzschwerpunkt: Arbeitsergebnisse in Textform aufbereiten und präsentieren*	
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 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 vergleichen und entscheiden, welche dem jeweiligen Darstellungsgegenstand angemessen ist bzw. am besten entspricht – einfache Zitierregeln und Quellennachweise anwenden
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, einfache Menüoptionen zur Schriftauswahl und -gestaltung – Grundregeln einer gegenstandsbezogenen sowie adressatengerechten Textgestaltung 	
Möglichkeiten zur Abstimmung mit anderen Fächern	
<ul style="list-style-type: none"> – Deutsch, Sg. 5/6: Schreibprozesse planvoll gestalten (Strategien der Textüberarbeitung und Fehlerberichtigung) 	

* Es ist möglich, diesen Kompetenzschwerpunkt auf den Kompetenzschwerpunkt „Den eigenen Mediengebrauch reflektieren“ zu beziehen.

Kompetenzschwerpunkt: Im Internet sicher und verantwortungsbewusst kommunizieren	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Informationen über Historie, Aufbau und Organisation des Internet zusammenstellen – 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 – Chats zur persönlichen Meinungsbildung, zum Informationsaustausch und zur thematischen Diskussion nutzen
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"> – Kommunikationsmöglichkeiten im Internet – Grundregeln der Internetkommunikation, insbesondere Verhaltensregeln für Chats – Bedeutung und Verwendung von Signaturen sowie Kriterien und Regeln für sichere Passwörter – Möglichkeiten der Kontaktverwaltung: Kontaktgruppen, Mailinglisten – rechtliche Gefahren in Chaträumen – Hilfsangebote bei Gefährdungen und Rechtsverstößen 	
Möglichkeiten zur Abstimmung mit anderen Fächern	
<ul style="list-style-type: none"> – Deutsch, Sg. 5/6: Sprache in Verwendungszusammenhängen reflektieren und gestalten 	

(Funktionen von sprachlichen und nichtsprachlichen Zeichen sowie Sprache in SMS und Chat)

ANHÖRUNG

Kompetenzschwerpunkt: Digitale Werkzeuge anwenden	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich einen Überblick über digitale Werkzeuge, Tools und Apps zu einem Unterrichtsthema verschaffen, um daraus aufgabenbezogen auszuwählen – diese auf diversen Endgeräten (z. B. Computer, Laptop, Tablet, Smartphone) sachgerecht installieren, konfigurieren und nutzen
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich über ihre Erfahrungen beim Gebrauch digitaler Werkzeuge, Tools und Apps austauschen, um sich gegenseitig zu unterstützen – ein Bewertungssystem zur Gebrauchsfähigkeit digitaler Werkzeuge anhand selbst aufgestellter Kriterien erarbeiten und nutzen
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – eine Übersicht digitaler Werkzeuge, Tools und Apps mit den jeweiligen Vor- und Nachteilen gemeinsam 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, Tools und Apps erzielten Ergebnisse bzw. Effekte einschätzen und geeignete Produkte anderen empfehlen – digitale Werkzeuge, Tools und Apps zum eigenen Lernen nutzen
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die rechtlichen Rahmenbedingungen für den Einsatz digitaler Werkzeuge, Tools und Apps einschätzen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Grundlagen der informationstechnischen Grundbildung: Hardware/Software, Peripheriegeräte und ihr funktionales Zusammenwirken – Recherchemöglichkeiten für Werkzeuge, Tools und Apps – Zugriffsrechte von Apps und In-App-Käufe – Voraussetzungen zum Download und zur Installation – Freeware und andere Lizenzformen 	
Möglichkeiten zur Abstimmung mit anderen Fächern	
<ul style="list-style-type: none"> – Mathematik, Sjg. 5/6: 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) 	

Kompetenzschwerpunkt: Den eigenen Mediengebrauch reflektieren*	
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 von Eltern und Großeltern 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 von Eltern und Großeltern visualisieren und erläutern
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – ein individuelles Medientagebuch bzw. -portfolio (ggf. auch digital) führen – einen 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 eignen 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 	
Möglichkeiten zur Abstimmung mit anderen Fächern	
<ul style="list-style-type: none"> – Geschichte, Sg. 5/6: gegenständliche Quellen untersuchen (Zeitstrahl als Orientierungsgrundlage verwenden) 	

* Die Verbindung mit dem Kompetenzschwerpunkt „Arbeitsergebnisse als digitalen Text aufbereiten und präsentieren“ ist sinnvoll.

3.2 Schuljahrgänge 7/8

Kompetenzschwerpunkt: Wikis, Foren und Blogs aktiv nutzen	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die Vielfalt und den Informationsgehalt von Wikis, Foren und 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 und Blogs medial aufbereiten und erläutern
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – in einschlägigen Online-Bibliotheken bzw. Bibliothekskatalogen und -verbänden zielgerichtet recherchieren – Wikis, Foren und 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 Blogeinträgen 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 und 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 die Gestaltung von Blogs – Funktion und Bedeutung redaktioneller Arbeit bzw. einer Moderation 	

Kompetenzschwerpunkt: Lernergebnisse multimedial darstellen und vernetzen	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich über Vor- und Nachteile linearer Texte und vernetzter Strukturen informieren – sich hypertextbezogene Gestaltungsmöglichkeiten der Textverarbeitung (z. B. Einfügen von Bildern, interne Verlinkungen, Navigation) erschließen – zu einem Lerngegenstand eines Unterrichtsfaches medial unterschiedliche Informationsbausteine (Bilder, Videos, Töne, Texte) recherchieren – sich über CC-Lizenzen informieren und gezielt nach Medien mit CC-Lizenz suchen
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich gegenseitig bei der Suche nach geeigneten Informationsbausteinen unterstützen – darüber diskutieren, welche Textsorte für welche Zwecke angemessen ist – die Hypertext-Konzepte anderer Lerner bzw. Lerngruppen diskutieren und ein konstruktives Feedback geben
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – einen Hypertext zum Lerngegenstand eines Unterrichtsfaches adressatengerecht präsentieren
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"> – Textstrukturen (linear, kausal, Hypertext), Verlinkungen, Navigation – Textsorten – erweiterte Funktionen von Textverarbeitungssoftware – Visualisierungsmöglichkeiten für Konzepte (Diagramme, Tabellen, Organigramme) 	
Möglichkeiten zur Abstimmung mit anderen Fächern	
<ul style="list-style-type: none"> – Deutsch, Sg. 7/8, Kompetenzschwerpunkte „Einen Schreibprozess planvoll gestalten“ sowie „Pragmatische Texte verstehen, reflektieren und nutzen“ 	

Kompetenzschwerpunkt: Komplexe Präsentationen erproben	
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 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
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die bei den Adressaten erzielte Wirkung der Präsentation erfassen – 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 – erweiterte Funktionen der Präsentationssoftware – Bestandteile und Dramaturgie einer komplexen Präsentation – Feedbackmöglichkeiten 	

Kompetenzschwerpunkt: Medientutorials erschließen	
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: Medientutorials konzipieren, herstellen und veröffentlichen	
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 adressatengerecht aufbereiten – die Umsetzung eines Medientutorials als gemeinsames Projekt organisieren
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die Planung und den Verlauf eines Projekts visuell darstellen – ein entsprechendes Medientutorial unter Beachtung der bereits zu Medientutorials 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 Medientutorials 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 der Veröffentlichung 	

Kompetenzschwerpunkt: Digitale Lernprogramme und -werkzeuge sinnvoll verwenden	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – fach- bzw. aufgabenbezogen nach geeigneten und altersgerechten Lernprogrammen und 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 bzw. einer App erarbeiten und darlegen
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich gegenseitig ausgewählte Lernprogramme bzw. Apps vorstellen, diese bewerten und die Bewertung begründen – Vor- und Nachteile von on- und offline-basierten Lernprogrammen gegenüberstellen – eine fach- oder aufgabenbezogene Rangliste geeigneter Lernprogramme oder Apps erstellen
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – fach- oder aufgabenbezogene Lernprogramme bzw. Apps erproben und ihre Effektivität zur Unterstützung des eigenen Lernens reflektieren
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Lizenzbestimmungen und deren rechtliche Auswirkungen berücksichtigen – Informationen zu Altersfreigaben beachten – Zugriffsrechte und die Gefahr möglicher In-App-Käufe von Apps einschätzen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – In-App-Käufe und Zugriffsrechte – Installation und Deinstallation von Lernprogrammen und Apps – Altersbezug von Lernprogrammen 	

Kompetenzschwerpunkt: Spielend lernen	
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 Stundentafel im 7./8. Schuljahrgang erproben und unter dem Gesichtspunkt 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 – Altersfreigabekriterien der USK 	

Kompetenzschwerpunkt: Medien als Sozialisationsinstanz untersuchen und reflektieren	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich zu medialen Rollenbildern, Stereotypen und darüber vermittelten Wertorientierungen informieren – Daten zu medienbasierter Werbung auswerten
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich zu medialen Rollenbildern, Stereotypen und darüber vermittelten 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 darstellen
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 – medialen Darstellungen mit eigenen Lebenserfahrungen vergleichen – Werbebotschaften erkennen und bewerten – Grundlagen des Jugendmedienschutzes 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 	
Möglichkeiten zur Abstimmung mit anderen Fächern	
<ul style="list-style-type: none"> – Deutsch, Sfg. 7/8, Kompetenzschwerpunkt „Sachbezogen, situationsangemessen und adressatengerecht mit anderen sprechen“ 	

3.3 Schuljahrgang 9

Kompetenzschwerpunkt: Digitale Lernumgebungen gemeinsam nutzen*	
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"> – technische Möglichkeiten der Kommunikation (z. B. Forum, Chat, moderierte Formen) in digitalen Lernumgebungen 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 – Content-Management-Systeme, Lern-Management-Systeme und Medienportale – Formen von standardisierten Tests – relevante juristische Aspekte 	

* Der Kompetenzschwerpunkt sollte mit dem Kompetenzschwerpunkt „Informationen zur Nachnutzung an der Schule vernetzen und bereitstellen“ verbunden werden. Er ist eine Fortschreibung der Kompetenzschwerpunkte „Digitale Werkzeuge anwenden“ und „Digitale Wissensspeicher anlegen.“

Kompetenzschwerpunkt: Informationen vernetzen und zur Nachnutzung an der Schule bereitstellen*	
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 eines Wikis analysieren, zusammenstellen und diskutieren – an einem komplexen Wiki kollaborativ arbeiten, um Texte und Medien für das Wiki zu überprüfen, zu korrigieren bzw. zu ergänzen
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Texte, Bilder, Medien und/oder Links zu Hyperstrukturen kombinieren – ein gemeinsam erstelltes 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 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 Wiki den Erwartungen Anderer entspricht – 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 – Möglichkeiten der Verlinkung, Verknüpfung und Strukturierung von Daten, Informationen und Wissensbeständen – Lernplattformen (z. B. moodle) und ihre Funktionalitäten – Vielfalt analoger und digitaler Informationsquellen 	

* Dieser Kompetenzschwerpunkt könnte im Zusammenhang mit dem Kompetenzschwerpunkt „Digitale Lernumgebungen gemeinsam gestalten und erproben“ realisiert werden. Es sollte ein Wiki entstehen bzw. weiterentwickelt werden, auf dem Unterrichtsgegenstände verschiedener Fächer digital aufbereitet und als Lernumgebung für gegenwärtige und künftige Schülerinnen und Schüler zur Verfügung stehen.

Kompetenzschwerpunkt: Die Digitalisierung des Lebens untersuchen und bewerten	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich über den Umfang der Digitalisierung verschiedener Lebensbereiche informieren und Beispiele zusammenstellen – 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"> – eine auf Argumente gestützte Pro- und Kontra-Diskussion zum Thema „Digitalisierung des Lebens“ führen – über Veränderungen traditioneller Medienbereiche (Drucktechnik, Buch- und Zeitungswesen, Hörfunk, Fernsehen), die auf die Digitalisierung zurückzuführen sind, diskutieren
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
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 – themen- bzw. medienbezogene Aspekte aus künstlerischen Utopien und Dystopien 	