

<b>Kompetenzstufe 1</b>						
Die Schülerinnen und Schüler ...						
<b>1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren</b>	- informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien.	- beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen.	- entwickeln erste Suchstrategien.	- entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.	- erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen.	- speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar.
<b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>	- kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	- sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung von medialer Kommunikation aus.	- formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an.	- nutzen in kooperativen Arbeitsprozessen digitale Werkzeuge.	- teilen Dateien, Informationen und Links (inkl. Quellenangabe).	
<b>3. Produzieren und Präsentieren</b>	- sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen.	- planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten.	- präsentieren, bzw. veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukte.	- beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen.		
<b>4. Schützen und sicher Agieren</b>	- benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.	- wenden einfache Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten an (zum Beispiel personalisierte Accounts).	- nutzen Strategien zur Herstellung von Gerätesicherheit (Virens Scanner, Firewall, Zugangssicherung, etc.).	- benennen die Chancen und Risiken (finanziell, sozial, gesundheitlich) digitaler Umgebungen.	- beschreiben die Auswirkungen digitaler Technologien auf Natur und Umwelt.	
<b>5. Problemlösen und Handeln</b>	- beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps, Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation).	- benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen (zur Verarbeitung von Daten und Informationen).	- wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus.	- wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an.	- identifizieren technische Probleme.	- erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.
<b>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</b>	- stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.	- erkennen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel in und durch Medien.	- beschreiben ihr eigenes Medienverhalten.	- setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander.	- verarbeiten ihre Medienerlebnisse, indem sie Regeln für den bewussten Umgang mit Medien entwickeln.	



<b>Kompetenzstufe 2</b>						
Die Schülerinnen und Schüler ...						
<b>1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren</b>	- recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen.	- analysieren relevante Quellen. - verarbeiten Suchergebnisse.	- analysieren und strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten.	- organisieren, strukturieren und sichern Daten und Informationen.	- analysieren und vergleichen Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Daten- und Informationsquellen.	- rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab.
<b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>	- passen ihre Kommunikation und ihr Verhalten der jeweiligen digitalen Umgebung an.	- geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein.	- beurteilen Chancen und Risiken verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten in digitalen Umgebungen.	- reflektieren die Nutzung digitaler Kommunikationsmöglichkeiten und kommunizieren verantwortungsbewusst.	- führen in kooperativen Arbeitsprozessen mit digitalen Werkzeugen Daten, Informationen und Ressourcen zusammen.	- wählen in kooperativen Arbeitsprozessen passende digitale Werkzeuge bzw. Plattformen zum Teilen und beherrschen die Referenzierungspraxis (Quellenangaben).
<b>3. Produzieren und Präsentieren</b>	- können technische Bearbeitungswerkzeuge sowie ästhetische Gestaltungsmittel benennen und wenden diese in verschiedenen Formaten (Text, Bild, Audio, Video, etc.) an.	- verarbeiten Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiter.	- präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge.	- definieren Kriterien für die Beurteilung von Medienprodukten.	- kennen die Bedeutung von geistigem Eigentum.	
<b>4. Schützen und sicher Agieren</b>	- reflektieren ihr eigenes Nutzungsverhalten und vereinbaren Regeln zum Umgang mit digitalen Endgeräten.	- entwickeln ein Bewusstsein für Datensicherheit, Datenschutz und Datenmissbrauch, um ihre Privatsphäre durch geeignete Maßnahmen zu schützen. - wenden Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle an.	- reflektieren ihre Selbstdarstellung in sozialen Medien.	- nutzen digitale Werkzeuge (z. B. Apps) zur Förderung der eigenen Gesundheit.	- berücksichtigen Jugendschutz und Verbraucherschutzmaßnahmen.	- hinterfragen ihr eigenes Nutzungsverhalten digitaler Technologien hinsichtlich der Auswirkungen auf Natur und Umwelt.
<b>5. Problemlösen und Handeln</b>	- formulieren Anforderungen an digitale Lernumgebungen.	- setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein.	- beurteilen den Nutzen digitaler Lernumgebungen für den persönlichen Gebrauch.	- erarbeiten und formulieren erste algorithmische Zusammenhänge.	- ermitteln Bedarfe für die Lösung technischer Probleme. - identifizieren passende Werkzeuge zur Problemlösung. - entwickeln Lösungsstrategien.	- entwickeln und nutzen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge
<b>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</b>	- reflektieren die Wirkung von Medien auf das eigene Handeln sowie auf Individuum und Gesellschaft.	- analysieren und vergleichen Medienangebote und deren Gestaltungsmittel.	- erkennen die Folgen ihrer Mediennutzung auf ihr persönliches Umfeld.	- analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch.	- orientieren ihre Mediennutzung an (z. B. durch das Grundgesetz formulierten) Werten.	- schätzen die Auswirkungen digitaler Technologien auf wirtschaftliche, soziale und politische Prozesse ein.



<b>Kompetenzstufe 3</b>						
Die Schülerinnen und Schüler ...						
<b>1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren</b>	- führen selbständig komplexe Medienrecherchen durch.	- interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch.	- bereiten Informationen unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf.	- bewerten kriteriengeleitet Informationsquellen und Suchergebnisse.	- sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien.	
<b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>	- verwenden verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet, adressaten- und situationsgerecht.	- beteiligen sich an gesellschaftlichen Diskursen, und nutzen ihre Medienerfahrungen und Kommunikationsmöglichkeiten zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.	- berücksichtigen ethische Prinzipien und kulturelle Vielfalt bei der Kommunikation und Kooperation in digitalen Umgebungen.	- kooperieren selbständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.	- teilen ihre Produkte unter Berücksichtigung von Urheber- und Nutzungsrecht.	
<b>3. Produzieren und Präsentieren</b>	- setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess.	- integrieren eigene digitale Produkte in bestehendes Wissen.	- wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte.	- geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation.	- berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen.	
<b>4. Schützen und sicher Agieren</b>	- agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.	- entwickeln ein Bewusstsein für ethische Fragen der Datenverwendung und bringen ihre Haltung in den gesellschaftlichen Diskurs ein.	- nutzen digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung.	- nutzen bewusst Internetdienste und wenden dort Strategien zum Schutz personenbezogener Daten an.	- identifizieren Mechanismen zur Verbraucher-manipulation und setzen mögliche Schutzmaßnahmen ein.	- nutzen digitale Technologien zum Schutz von Natur und Umwelt.
<b>5. Problemlösen und Handeln</b>	- bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.	- beurteilen verwendete digitale Werkzeuge im Hinblick auf den Datenschutz und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen.	- passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an.	- erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in digitalen Werkzeugen. - planen und verwenden eine strukturierte, algorithmische Sequenz bei der Erstellung eigener Programme zur Problemlösung.	- finden Lösungen für technische Probleme und verstehen Funktionsweisen sowie grundlegende Prinzipien der digitalen Welt.	- setzen Lösungsstrategien effektiv um. - teilen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge mit anderen.
<b>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</b>	- beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.	- bewerten Medienangebote und deren Gestaltungsmittel. - reflektieren die Bedeutung von Medien für die Identitätsbildung (auch in gesellschaftlichen Kontexten).	- setzen sich mit dem Problem der ständigen Verfüg- und Erreichbarkeit kritisch auseinander.	- analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte.	- reflektieren die Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration sowie zur gesellschaftlichen Partizipation.	- beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung. - beurteilen die Entwicklung digitaler Medien und Technologien.

