

1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
<p>... informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien.</p> <p>... beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen.</p> <p>... entwickeln erste Suchstrategien.</p> <p>... entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.</p> <p>... erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen.</p> <p>... speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar.</p>	<p>... recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen.</p> <p>... analysieren relevante Quellen. ... verarbeiten Suchergebnisse.</p> <p>... analysieren und strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten.</p> <p>... organisieren, strukturieren und sichern Daten und Informationen.</p> <p>... analysieren und vergleichen Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Daten- und Informationsquellen.</p> <p>... rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab.</p>	<p>... führen selbständig komplexe Medienrecherchen durch.</p> <p>... interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch.</p> <p>... bereiten Informationen unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf.</p> <p>... bewerten kriteriengeleitet Informationsquellen und Suchergebnisse.</p> <p>... sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien.</p>

2. Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
<p>... kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.</p> <p>... sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung von medialer Kommunikation aus.</p> <p>... formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an.</p> <p>... nutzen in kooperativen Arbeitsprozessen digitale Werkzeuge.</p> <p>... teilen Dateien, Informationen und Links (inkl. Quellenangabe).</p>	<p>... passen ihre Kommunikation und ihr Verhalten der jeweiligen digitalen Umgebung an.</p> <p>... geben Erkenntnisse aus Medien-erfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein.</p> <p>... beurteilen Chancen und Risiken verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten in digitalen Umgebungen. ... reflektieren die Nutzung digitaler Kommunikationsmöglichkeiten und kommunizieren verantwortungsbewusst.</p> <p>... führen in kooperativen Arbeitsprozessen mit digitalen Werkzeugen Daten, Informationen und Ressourcen zusammen.</p> <p>... wählen in kooperativen Arbeitsprozessen passende digitale Werkzeuge bzw. Plattformen zum Teilen und beherrschen die Referenzierungspraxis (Quellenangaben).</p>	<p>... verwenden verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet, adressaten- und situationsgerecht.</p> <p>... beteiligen sich an gesellschaftlichen Diskursen, und nutzen ihre Medienerfahrungen und Kommunikationsmöglichkeiten zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.</p> <p>... berücksichtigen ethische Prinzipien und kulturelle Vielfalt bei der Kommunikation und Kooperation in digitalen Umgebungen.</p> <p>... kooperieren selbständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.</p> <p>... teilen ihre Produkte unter Berücksichtigung von Urheber- und Nutzungsrecht.</p>

3. Produzieren und Präsentieren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
Schülerinnen und Schüler ...		
<p>... sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen.</p> <p>... planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten.</p> <p>... präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukte.</p> <p>... beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen.</p>	<p>... können technische Bearbeitungswerkzeuge sowie ästhetische Gestaltungsmittel benennen und wenden diese in verschiedenen Formaten (Text, Bild, Audio, Video, etc.) an.</p> <p>... verarbeiten Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiter.</p> <p>... präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge.</p> <p>... definieren Kriterien für die Beurteilung von Medienprodukten.</p> <p>... kennen die Bedeutung von geistigem Eigentum.</p>	<p>... setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess.</p> <p>... integrieren eigene digitale Produkte in bestehendes Wissen.</p> <p>... wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte.</p> <p>... geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation.</p> <p>... berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen.</p>

4. Schützen und sicher Agieren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
<p>... benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.</p> <p>... 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.).</p> <p>... benennen die Chancen und Risiken (finanziell, sozial, gesundheitlich) digitaler Umgebungen.</p> <p>... beschreiben die Auswirkungen digitaler Technologien auf Natur und Umwelt.</p>	<p>... reflektieren ihr eigenes Nutzungsverhalten und vereinbaren Regeln zum Umgang mit digitalen Endgeräten.</p> <p>... entwickeln ein Bewusstsein für Datensicherheit, Datenschutz und Datenmissbrauch, um ihre Privatsphäre durch geeignete Maßnahmen zu schützen. ... wenden Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle an.</p> <p>... reflektieren ihre Selbstdarstellung in sozialen Medien.</p> <p>... nutzen digitale Werkzeuge (z. B. Apps) zur Förderung der eigenen Gesundheit. ... berücksichtigen Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen.</p> <p>... hinterfragen ihr eigenes Nutzungsverhalten digitaler Technologien hinsichtlich der Auswirkungen auf Natur und Umwelt.</p>	<p>... agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.</p> <p>... 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.</p> <p>... nutzen bewusst Internetdienste und wenden dort Strategien zum Schutz personenbezogener Daten an.</p> <p>... identifizieren Mechanismen zur Verbraucher manipulation und setzen mögliche Schutzmaßnahmen ein.</p> <p>... nutzen digitale Technologien zum Schutz von Natur und Umwelt.</p>

5. Problemlösen und Handeln

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
<p>... beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps, Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation).</p> <p>... benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen (zur Verarbeitung von Daten und Informationen).</p> <p>... wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus.</p> <p>... wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an.</p> <p>... identifizieren technische Probleme.</p> <p>... erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.</p>	<p>... formulieren Anforderungen an digitale Lernumgebungen.</p> <p>... setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein.</p> <p>... beurteilen den Nutzen digitaler Lernumgebungen für den persönlichen Gebrauch.</p> <p>... erarbeiten und formulieren erste algorithmische Zusammenhänge.</p> <p>... ermitteln Bedarfe für die Lösung technischer Probleme.</p> <p>... identifizieren passende Werkzeuge zur Problemlösung.</p> <p>... entwickeln Lösungsstrategien.</p> <p>... entwickeln und nutzen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.</p>	<p>... bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.</p> <p>... beurteilen verwendete digitale Werkzeuge im Hinblick auf den Datenschutz und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen.</p> <p>... passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an.</p> <p>... erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in digitalen Werkzeugen.</p> <p>... planen und verwenden eine strukturierte, algorithmische Sequenz bei der Erstellung eigener Programme zur Problemlösung.</p> <p>... finden Lösungen für technische Probleme und verstehen Funktionsweisen sowie grundlegende Prinzipien der digitalen Welt.</p> <p>... setzen Lösungsstrategien effektiv um.</p> <p>... teilen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge mit anderen.</p>

6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
<p>... stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.</p> <p>... erkennen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel in und durch Medien.</p> <p>... beschreiben ihr eigenes Medienverhalten.</p> <p>... setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander.</p> <p>... verarbeiten ihre Medienerlebnisse, indem sie Regeln für den bewussten Umgang mit Medien entwickeln.</p>	<p>... reflektieren die Wirkung von Medien auf das eigene Handeln sowie auf Individuum und Gesellschaft.</p> <p>... analysieren und vergleichen Medienangebote und deren Gestaltungsmittel.</p> <p>... erkennen die Folgen ihrer Mediennutzung auf ihr persönliches Umfeld.</p> <p>... analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch. ... orientieren ihre Mediennutzung an (z. B. durch das Grundgesetz formulierten) Werten.</p> <p>... schätzen die Auswirkungen digitaler Technologien auf wirtschaftliche, soziale und politische Prozesse ein.</p>	<p>... beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.</p> <p>... bewerten Medienangebote und deren Gestaltungsmittel. ... reflektieren die Bedeutung von Medien für die Identitätsbildung (auch in gesellschaftlichen Kontexten).</p> <p>... setzen sich mit dem Problem der ständigen Verfüg- und Erreichbarkeit kritisch auseinander.</p> <p>... 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.</p> <p>... beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung. ... beurteilen die Entwicklung digitaler Medien und Technologien.</p>