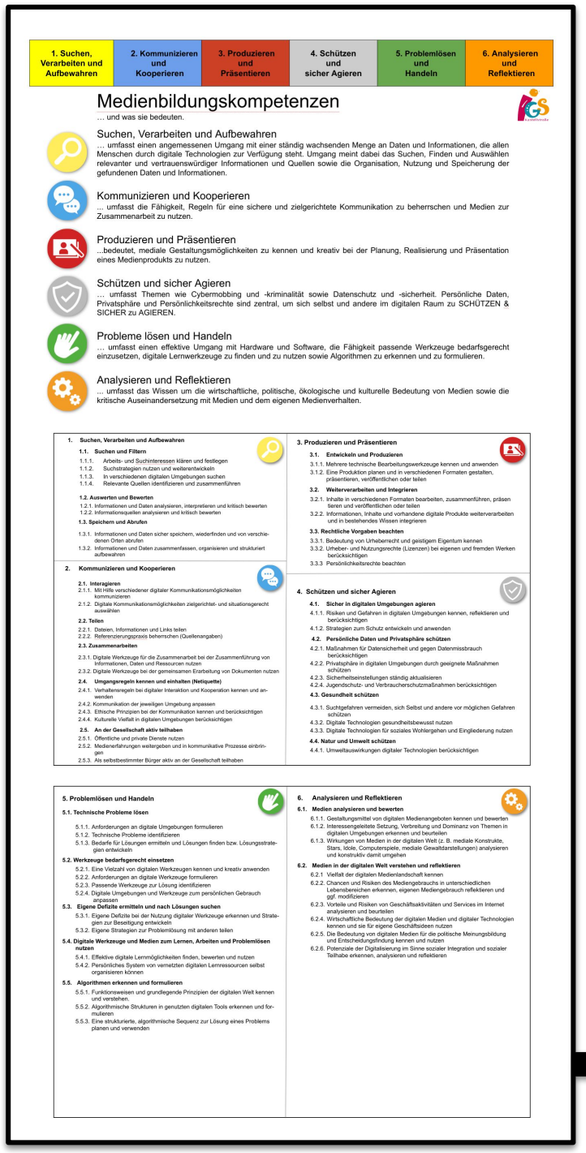
Medienbildungskonzept: Curriculare Verankerung

IGS Kastellstrasse, Wiesbaden

Medienkompetenzen
Vereinfachte und detaillierte Darstellung

Mediencurriculum
mit Jahrgangs- und Fachbezug

Ideenpool
Anregungen, kompetenz-, fach- u. jahrgangsbezogene Vorschläge



1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	2. Kommunizieren und Kooperieren	3. Produzieren und Präsentieren	4. Schützen und sicher Agieren	5. Problemlösen und Handeln	6. Analysieren und Reflektieren

Medienbildungskompetenzen
... und was sie bedeuten.

Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
... umfasst einen angemessenen Umgang mit einer ständig wachsenden Menge an Daten und Informationen, die allen Menschen durch digitale Technologien zur Verfügung steht. Umgang meint dabei das Suchen, Finden und Auswählen relevanter und vertrauenswürdiger Informationen und Quellen sowie die Organisation, Nutzung und Speicherung der gefundenen Daten und Informationen.

Kommunizieren und Kooperieren
... umfasst die Fähigkeit, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen.

Produzieren und Präsentieren
...bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und kreativ bei der Planung, Realisierung und Präsentation eines Medienprodukts zu nutzen.

Schützen und sicher Agieren
... umfasst Themen wie Cybermobbing und -kriminalität sowie Datenschutz und -sicherheit. Persönliche Daten, Privatsphäre und Persönlichkeitsrechte sind zentral, um sich selbst und andere im digitalen Raum zu SCHÜTZEN & SICHER zu AGIEREN.

Probleme lösen und Handeln
... umfasst einen effektive Umgang mit Hardware und Software, die Fähigkeit passende Werkzeuge bedarfsgerecht einzusetzen, digitale Lernwerkzeuge zu finden und zu nutzen sowie Algorithmen zu erkennen und zu formulieren.

Analysieren und Reflektieren
... umfasst das Wissen um die wirtschaftliche, politische, ökologische und kulturelle Bedeutung von Medien sowie die kritische Auseinandersetzung mit Medien und dem eigenen Medienverhalten.

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
1.1. Suchen und Filtern
1.1.1. Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
1.1.2. Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
1.1.3. In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen
1.1.4. Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen
1.2. Auswerten und Bewerten
1.2.1. Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten
1.2.2. Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten
1.3. Speichern und Abrufen
1.3.1. Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen
1.3.2. Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

2. Kommunizieren und Kooperieren
2.1. Interagieren
2.1.1. Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren
2.1.2. Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet- und situationsgerecht auswählen
2.2. Teilen
2.2.1. Dateien, Informationen und Links teilen
2.2.2. Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)
2.3. Zusammenarbeiten
2.3.1. Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen
2.3.2. Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen
2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)
2.4.1. Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden
2.4.2. Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen
2.4.3. Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen
2.4.4. Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen
2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben
2.5.1. Öffentliche und private Dienste nutzen
2.5.2. Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen
2.5.3. Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben

3. Produzieren und Präsentieren
3.1. Entwickeln und Produzieren
3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden
3.1.2. Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen
3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren
3.2.1. Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen
3.2.2. Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren
3.3. Rechtliche Vorgaben beachten
3.3.1. Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen
3.3.2. Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen
3.3.3 Persönlichkeitsrechte beachten

4. Schützen und sicher Agieren
4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren
4.1.1. Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
4.1.2. Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden
4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen
4.2.1. Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen
4.2.2. Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen
4.2.3. Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren
4.2.4. Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen
4.3. Gesundheit schützen
4.3.1. Suchtgefahren vermeiden, sich Selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen
4.3.2. Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen
4.3.3. Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen
4.4. Natur und Umwelt schützen
4.4.1. Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen

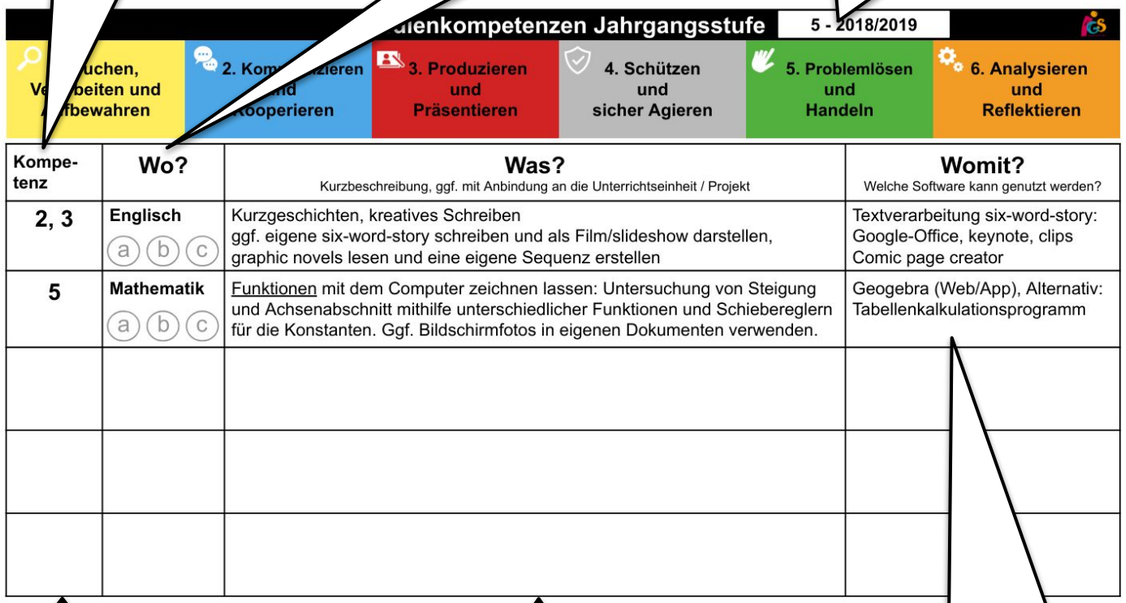
5. Problemlösen und Handeln
5.1. Technische Probleme lösen
5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren
5.1.2. Technische Probleme identifizieren
5.1.3. Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen
5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden
5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren
5.2.3. Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren
5.2.4. Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen
5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen
5.3.1. Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln
5.3.2. Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
5.4.1. Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen
5.4.2. Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können
5.5. Algorithmen erkennen und formulieren
5.5.1. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen.
5.5.2. Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren
5.5.3. Eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden

6. Analysieren und Reflektieren
6.1. Medien analysieren und bewerten
6.1.1. Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten
6.1.2. Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen
6.1.3. Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen
6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
6.2.1 Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen
6.2.2. Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren
6.2.3. Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen
6.2.4. Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen
6.2.5. Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen
6.2.6. Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren

Kompetenzen
In jedem Schuljahr sollen alle Kompetenzen mindestens einmal vermittelt werden.

Fachbezug
Jedes Fach soll in jedem Jahrgang Medienkompetenzen vermitteln.

Jahrgangszuordnung
Jedes Jahrgangsteam dokumentiert die Bausteine.

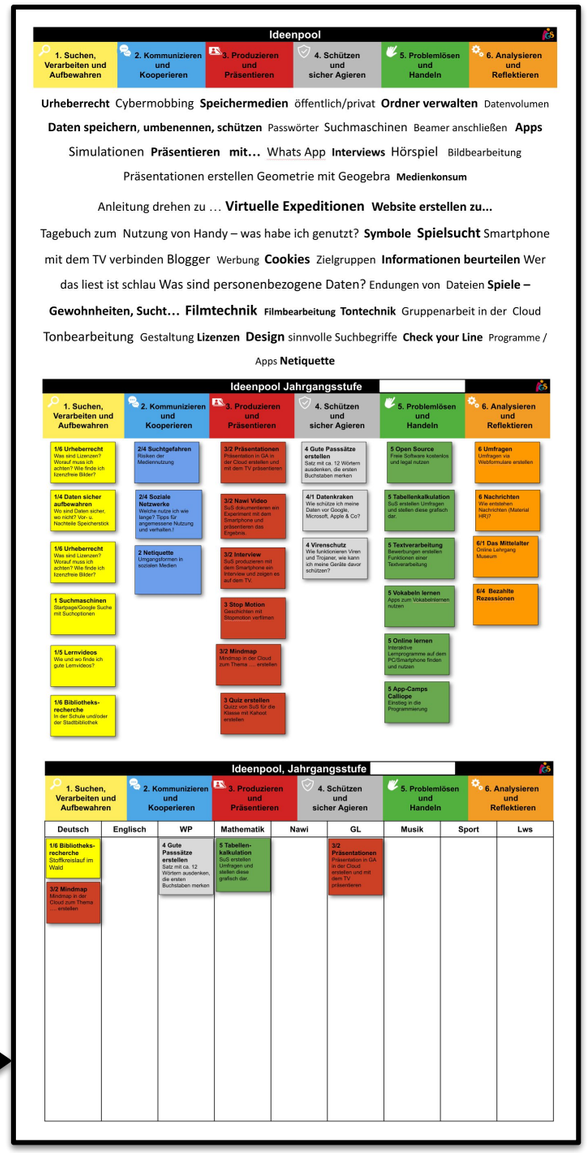


1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	2. Kommunizieren und Kooperieren	3. Produzieren und Präsentieren	4. Schützen und sicher Agieren	5. Problemlösen und Handeln	6. Analysieren und Reflektieren

Medienkompetenzen Jahrgangsstufe 5 - 2018/2019

Kompetenz	Wo?	Was? Kurzbeschreibung, ggf. mit Anbindung an die Unterrichtseinheit / Projekt	Womit? Welche Software kann genutzt werden?
2, 3	Englisch (a) (b) (c)	Kurzgeschichten, kreatives Schreiben ggf. eigene six-word-story schreiben und als Film/slideshow darstellen, graphic novels lesen und eine eigene Sequenz erstellen	Textverarbeitung six-word-story: Google-Office, keynote, clips Comic page creator
5	Mathematik (a) (b) (c)	Funktionen mit dem Computer zeichnen lassen: Untersuchung von Steigung und Achsenabschnitt mithilfe unterschiedlicher Funktionen und Schiebereglern für die Konstanten. Ggf. Bildschirmfotos in eigenen Dokumenten verwenden.	Geogebra (Web/App), Alternativ: Tabellenkalkulationsprogramm

Werkzeuge
Welche Soft- u. Hardware kann verwendet werden?



Ideenpool

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	2. Kommunizieren und Kooperieren	3. Produzieren und Präsentieren	4. Schützen und sicher Agieren	5. Problemlösen und Handeln	6. Analysieren und Reflektieren

Urheberrecht Cybermobbing **Speichermedien** öffentlich/privat **Ordner verwalten** Datenvolumen **Daten speichern, umbenennen, schützen** Passwörter Suchmaschinen Beamer anschließen **Apps** Simulationen **Präsentieren mit…** Whats App **Interviews** Hörspiel Bildbearbeitung Präsentationen erstellen Geometrie mit Geogebra **Medienkonsum** Anleitung drehen zu … **Virtuelle Expeditionen** **Website erstellen zu...** Tagebuch zum Nutzung von Handy – was habe ich genutzt? **Symbole** **Spielsucht** Smartphone mit dem TV verbinden Blogger Werbung **Cookies** Zielgruppen **Informationen beurteilen** Wer das liest ist schlau Was sind personenbezogene Daten? Endungen von Dateien **Spiele – Gewohnheiten, Sucht…** **Filmtechnik** **Filmbearbeitung** **Tontechnik** Gruppenarbeit in der Cloud Tonbearbeitung Gestaltung **Lizenzen** **Design** sinnvolle Suchbegriffe **Check your Line** Programme / Apps **Netiquette**

Ideenpool Jahrgangsstufe

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	2. Kommunizieren und Kooperieren	3. Produzieren und Präsentieren	4. Schützen und sicher Agieren	5. Problemlösen und Handeln	6. Analysieren und Reflektieren
1/6 Urheberrecht Wer wird Lizenzer? Worauf muss ich achten? Wie finde ich lizenzfreie Bilder?	**2/4 Suchtgefahren** Risiken der Mediennutzung	**3/2 Präsentationen** Präsentation in GA in der Cloud erstellen und mit dem TV präsentieren	**4 Gute Passsätze erstellen** Satz mit ca. 12 Wörtern ausdenken, die ersten Buchstaben merken	**5 Open Source** Freie Software kostenlos und legal nutzen	**6 Umfragen** Umfragen via Webformulare erstellen
1/4 Daten sicher aufbewahren Wo sind Daten sicher, wo nicht? Wo - u. Nachteile Speicherstick	**2/4 Soziale Netzwerke** Welche nutze ich wie lange? Tages & angemessene Nutzung und verhalten.!	**3/2 Nawi Video** SuS dokumentieren ein Experiment mit dem Smartphone und präsentieren das Ergebnis.	**4/1 Datenkraken** Wie schütze ich meine Daten vor Google, Microsoft, Apple & Co?	**5 Tabellenkalkulation** SuS erstellen Umfragen und stellen diese grafisch dar.	**6 Nachrichten** Wie entstehen Nachrichten (Material HR)?
1/6 Urheberrecht Was sind Lizenzen? Worauf muss ich achten? Wie finde ich lizenzfreie Bilder?	**2 Netiquette** Umgangsformen in sozialen Medien	**3/2 Interview** SuS produzieren mit dem Smartphone ein Interview und neigen es auf dem TV.	**4 Virenschutz** Wie funktionieren Viren und Trojaner, wie kann ich meine Geräte davor schützen?	**5 Textverarbeitung** Bewerbungen erstellen Funktionen einer Textverarbeitung	**6/1 Das Mittelalter** Online Lehrgang Museum
1 Suchmaschinen Startpage/Google Suche mit Suchoptionen		**3 Stop Motion** Geschichten mit Stopmotion verfilmen		**5 Vokabeln lernen** Apps zum Vokabelnlernen nutzen	**6/4 Bezahlte Rezessionen**
1/5 Lernvideos Wie und wo finde ich gute Lernvideos?		**3/2 Mindmap** Mindmap in der Cloud zum Thema … erstellen		**5 Online lernen** Interaktive Lernprogramme auf dem PC/Smartphone finden und nutzen	
1/6 Bibliotheks-recherche In der Schule und/oder der Stadtbibliothek		**3 Quiz erstellen** Quiz von SuS für die Klasse mit Kahoot erstellen		**5 App-Camps Calliope** Einstieg in die Programmierung	

Ideenpool, Jahrgangsstufe

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	2. Kommunizieren und Kooperieren	3. Produzieren und Präsentieren	4. Schützen und sicher Agieren	5. Problemlösen und Handeln	6. Analysieren und Reflektieren

Deutsch	Englisch	WP	Mathematik	Nawi	GL	Musik	Sport	Lws
1/6 Bibliotheks-recherche Stoffkreislauf im Wald		**4 Gute Passsätze erstellen** Satz mit ca. 12 Wörtern ausdenken, die ersten Buchstaben merken	**5 Tabellen-kalkulation** SuS erstellen Umfragen und stellen diese grafisch dar.		**3/2 Präsentationen** Präsentation in GA in der Cloud erstellen und mit dem TV präsentieren			
3/2 Mindmap Mindmap in der Cloud zum Thema … erstellen								

Kontinuität & Weiterentwicklung: Die Unterstützung der Jahrgänge und Fachschaften erfolgt durch die Mediengruppe. Die Mediengruppe sichert die Ergebnisse digital und aktualisiert den Ideenpool. Die Übergabe an den jeweils unteren Jahrgang erfolgt während des Bilanzaustausches am Schuljahresende.

©Mediengruppe IGSK

Medienkompetenzen Jahrgangsstufe Jg - 2019/2020

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	2. Kommunizieren und Kooperieren	3. Produzieren und Präsentieren	4. Schützen und sicher Agieren	5. Problemlösen und Handeln	6. Analysieren und Reflektieren

Kompe-tenz	Wo?	Was? Kurzbeschreibung, ggf. mit Anbindung an die Unterrichtseinheit / Projekt	Womit? Welche Software kann genutzt werden?
2, 3	**Englisch** a b c	Kurzgeschichten, kreatives Schreiben ggf. eigene six-word-story schreiben und als Film/slideshow darstellen, graphic novels lesen und eine eigene Sequenz erstellen	Textverarbeitung six-word-story: Google-Office, keynote, clips Comic page creator
5	**Mathematik** a b c	Funktionen mit dem Computer zeichnen lassen: Untersuchung von Steigung und Achsenabschnitt mithilfe unterschiedlicher Funktionen und Schiebereglern für die Konstanten. Ggf. Bildschirmfotos in eigenen Dokumenten verwenden.	Geogebra (Web/App), Alternativ: Tabellenkalkulationsprogramm

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	2. Kommunizieren und Kooperieren	3. Produzieren und Präsentieren	4. Schützen und sicher Agieren	5. Problemlösen und Handeln	6. Analysieren und Reflektieren

Medienbildungskompetenzen

… und was sie bedeuten.

Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

… umfasst einen angemessenen Umgang mit einer ständig wachsenden Menge an Daten und Informationen, die allen Menschen durch digitale Technologien zur Verfügung steht. Umgang meint dabei das Suchen, Finden und Auswählen relevanter und vertrauenswürdiger Informationen und Quellen sowie die Organisation, Nutzung und Speicherung der gefundenen Daten und Informationen.

Kommunizieren und Kooperieren

... umfasst die Fähigkeit, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen.

Produzieren und Präsentieren

...bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und kreativ bei der Planung, Realisierung und Präsentation eines Medienprodukts zu nutzen.

Schützen und sicher Agieren

… umfasst Themen wie Cybermobbing und -kriminalität sowie Datenschutz und -sicherheit. Persönliche Daten, Privatsphäre und Persönlichkeitsrechte sind zentral, um sich selbst und andere im digitalen Raum zu SCHÜTZEN & SICHER zu AGIEREN.

Probleme lösen und Handeln

… umfasst einen effektive Umgang mit Hardware und Software, die Fähigkeit passende Werkzeuge bedarfsgerecht einzusetzen, digitale Lernwerkzeuge zu finden und zu nutzen sowie Algorithmen zu erkennen und zu formulieren.

Analysieren und Reflektieren

... umfasst das Wissen um die wirtschaftliche, politische, ökologische und kulturelle Bedeutung von Medien sowie die kritische Auseinandersetzung mit Medien und dem eigenen Medienverhalten.

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

1.1. Suchen und Filtern

1.1.1. Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
1.1.2. Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
1.1.3. In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen
1.1.4. Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen

1.2. Auswerten und Bewerten

1.2.1. Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten
1.2.2. Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten

1.3. Speichern und Abrufen

1.3.1. Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen
1.3.2. Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

2. Kommunizieren und Kooperieren

2.1. Interagieren

2.1.1. Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren
2.1.2. Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet- und situationsgerecht auswählen

2.2. Teilen

2.2.1. Dateien, Informationen und Links teilen
2.2.2. Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)

2.3. Zusammenarbeiten

2.3.1. Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen
2.3.2. Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen

2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)

2.4.1. Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden
2.4.2. Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen
2.4.3. Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen
2.4.4. Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen

2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben

2.5.1. Öffentliche und private Dienste nutzen
2.5.2. Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen
2.5.3. Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben

3. Produzieren und Präsentieren

3.1. Entwickeln und Produzieren

3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden
3.1.2. Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen

3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren

3.2.1. Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen
3.2.2. Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren

3.3. Rechtliche Vorgaben beachten

3.3.1. Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen
3.3.2. Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen
3.3.3 Persönlichkeitsrechte beachten

4. Schützen und sicher Agieren

4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren

4.1.1. Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
4.1.2. Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden

4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

4.2.1. Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen
4.2.2. Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen
4.2.3. Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren
4.2.4. Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen

4.3. Gesundheit schützen

4.3.1. Suchtgefahren vermeiden, sich Selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen
4.3.2. Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen
4.3.3. Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen

4.4. Natur und Umwelt schützen

4.4.1. Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen

5. Problemlösen und Handeln

5.1. Technische Probleme lösen

5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren
5.1.2. Technische Probleme identifizieren
5.1.3. Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln

5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden
5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren
5.2.3. Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren
5.2.4. Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen

5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

5.3.1. Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln
5.3.2. Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen

5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

5.4.1. Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen
5.4.2. Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können

5.5. Algorithmen erkennen und formulieren

5.5.1. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen.
5.5.2. Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren
5.5.3. Eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden

6. Analysieren und Reflektieren

6.1. Medien analysieren und bewerten

6.1.1. Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten
6.1.2. Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen
6.1.3. Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen

6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

6.2.1 Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen
6.2.2. Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren
6.2.3. Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen
6.2.4. Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen
6.2.5. Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen
6.2.6. Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

- **1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren**
  - 1.1. Suchen und Filtern
    - 1.1.1. Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
    - 1.1.2. Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
    - 1.1.3. In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen
    - 1.1.4. Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen
  - 1.2. Auswerten und Bewerten
    - 1.2.1. Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten
    - 1.2.2. Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten
  - 1.3. Speichern und Abrufen
    - 1.3.1. Informationen und Daten abrufen, sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen
    - 1.3.2. Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

2. Kommunizieren und Kooperieren

- **2. Kommunizieren und Kooperieren**
  - 2.1. Interagieren
    - 2.1.1. Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren
    - 2.1.2. Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen
  - 2.2. Teilen
    - 2.2.1. Dateien, Informationen und Links teilen
    - 2.2.2. Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)
  - 2.3. Zusammenarbeiten
    - 2.3.1. Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen
    - 2.3.2. Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen
  - 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)
    - 2.4.1. Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden
    - 2.4.2. Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen
    - 2.4.3. Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen
    - 2.4.4. Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen
  - 2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben
    - 2.5.1. Öffentliche und private Dienste nutzen
    - 2.5.2. Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen
    - 2.5.3. Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben

3. Produzieren und Präsentieren

- **3. Produzierenund Präsentieren**
  - 3.1. Entwickeln und Produzieren
    - 3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden
    - 3.1.2. Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen
  - 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren
    - 3.2.1. Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen
    - 3.2.2. Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren
  - 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten
    - 3.3.1. Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen
    - 3.3.2. Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen
    - 3.3.3. Persönlichkeitsrechte beachten

4. Schützen und sicher Agieren

- **4. Schützen und sicher agieren**
  - 4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren
    - 4.1.1. Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
    - 4.1.2. Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden können
  - 4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen
    - 4.2.1. Maßnahmen für Datensicherheit und Datenmissbrauch berücksichtigen
    - 4.2.2. Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen
    - 4.2.3. Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren
    - 4.2.4. Jugend- und Verbraucherschutz- maßnahmen berücksichtigen
  - 4.3. Gesundheit schützen
    - 4.3.1. Suchtgefahren vermeiden sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen
    - 4.3.2. Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen
    - 4.3.3. Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen
  - 4.4. Natur und Umwelt schützen
    - 4.4.1. Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen

5. Problemlösen und Handeln

- **5. Problemlösen und Handeln**
  - 5.1. Technische Probleme lösen
    - 5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren
    - 5.1.2. Technische Probleme identifizieren
    - 5.1.3. Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln
  - 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen
    - 5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden
    - 5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren
    - 5.2.3. Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren
    - 5.2.4. Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen
  - 5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen
    - 5.3.1. Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln
    - 5.3.2. Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen
  - 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
    - 5.4.1. Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen
    - 5.4.2. Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können
  - 5.5. Algorithmen erkennen und formulieren
    - 5.5.1. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen.
    - 5.5.2. Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren
    - 5.5.3. Eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden

6. Analysieren und Reflektieren

- **6. Analysieren und Reflektieren**
  - 6.1. Medien analysieren und bewerten
    - 6.1.1. Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten
    - 6.1.2. Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen
    - 6.1.3. Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z.B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele und mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen
  - 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
    - 6.2.1. Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen
    - 6.2.2. Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eignen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren
    - 6.2.3. Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen
    - 6.2.3. Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen
    - 6.2.4. Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennenund sie für eigene Geschäftsideen nutzen
    - 6.2.5. Die Bedeutung vondigitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen
    - 6.2.6. Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren.

Scan me

Ideenpool

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	2. Kommunizieren und Kooperieren	3. Produzieren und Präsentieren	4. Schützen und sicher Agieren	5. Problemlösen und Handeln	6. Analysieren und Reflektieren

Urheberrecht Cybermobbing **Speichermedien** öffentlich/privat **Ordner verwalten** Datenvolumen

Daten speichern, umbenennen, schützen Passwörter Suchmaschinen Beamer anschließen **Apps**

Simulationen **Präsentieren mit…** Whats App **Interviews** Hörspiel Bildbearbeitung

Präsentationen erstellen Geometrie mit Geogebra **Medienkonsum**

Anleitung drehen zu … **Virtuelle Expeditionen** **Website erstellen zu...**

Tagebuch zum Nutzung von Handy – was habe ich genutzt? **Symbole** **Spielsucht** Smartphone mit dem TV verbinden Blogger Werbung **Cookies** Zielgruppen **Informationen beurteilen** Wer das liest ist schlau Was sind personenbezogene Daten? Endungen von Dateien **Spiele – Gewohnheiten, Sucht…** **Filmtechnik** **Filmbearbeitung** **Tontechnik** Gruppenarbeit in der Cloud Tonbearbeitung Gestaltung **Lizenzen** **Design** sinnvolle Suchbegriffe **Check your Line** Programme / Apps **Netiquette**

Ideenpool, Jahrgangsstufe

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	2. Kommunizieren und Kooperieren	3. Produzieren und Präsentieren	4. Schützen und sicher Agieren	5. Problemlösen und Handeln	6. Analysieren und Reflektieren

Deutsch	Englisch	WP	Mathematik	Nawi	GL	Musik	Sport	Lws
1/6 Bibliotheks-recherche Stoffkreislauf im Wald **3/2 Mindmap** Mindmap in der Cloud zum Thema …. erstellen		**4 Gute Passsätze erstellen** Satz mit ca. 12 Wörtern ausdenken, die ersten Buchstaben merken	**5 Tabellen-kalkulation** SuS erstellen Umfragen und stellen diese grafisch dar.		**3/2 Präsentationen** Präsentation in GA in der Cloud erstellen und mit dem TV präsentieren			

Ideenpool Jahrgangsstufe

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

1/6 Urheberrecht
Was sind Lizenzen? Worauf muss ich achten? Wie finde ich lizenzfreie Bilder?

1/4 Daten sicher aufbewahren
Wo sind Daten sicher, wo nicht? Vor- u. Nachteile Speicherstick

1/6 Urheberrecht
Was sind Lizenzen? Worauf muss ich achten? Wie finde ich lizenzfreie Bilder?

1 Suchmaschinen
Startpage/Google Suche mit Suchoptionen

1/5 Lernvideos
Wie und wo finde ich gute Lernvideos?

1/6 Bibliotheks-recherche
In der Schule und/oder der Stadtbibliothek

2. Kommunizieren und Kooperieren

2/4 Suchtgefahren
Risiken der Mediennutzung

2/4 Soziale Netzwerke
Welche nutze ich wie lange? Tipps für angemessene Nutzung und verhalten.!

2 Netiquette
Umgangsformen in sozialen Medien

3. Produzieren und Präsentieren

3/2 Präsentationen
Präsentation in GA in der Cloud erstellen und mit dem TV präsentieren

3/2 Nawi Video
SuS dokumentieren ein Experiment mit dem Smartphone und präsentieren das Ergebnis.

3/2 Interview
SuS produzieren mit dem Smartphone ein Interview und zeigen es auf dem TV.

3 Stop Motion
Geschichten mit Stopmotion verfilmen

3/2 Mindmap
Mindmap in der Cloud zum Thema …. erstellen

3 Quiz erstellen
Quizz von SuS für die Klasse mit Kahoot erstellen

4. Schützen und sicher Agieren

4 Gute Passsätze erstellen
Satz mit ca. 12 Wörtern ausdenken, die ersten Buchstaben merken

4/1 Datenkraken
Wie schütze ich meine Daten vor Google, Microsoft, Apple & Co?

4 Virenschutz
Wie funktionieren Viren und Trojaner, wie kann ich meine Geräte davor schützen?

5. Problemlösen und Handeln

5 Open Source
Freie Software kostenlos und legal nutzen

5 Tabellenkalkulation
SuS erstellen Umfragen und stellen diese grafisch dar.

5 Textverarbeitung
Bewerbungen erstellen Funktionen einer Textverarbeitung

5 Vokabeln lernen
Apps zum Vokabelnlernen nutzen

5 Online lernen
Interaktive Lernprogramme auf dem PC/Smartphone finden und nutzen

5 App-Camps Calliope
Einstieg in die Programmierung

6. Analysieren und Reflektieren

6 Umfragen
Umfragen via Webformulare erstellen

6 Nachrichten
Wie entstehen Nachrichten (Material HR)?

6/1 Das Mittelalter
Online Lehrgang Museum

6/4 Bezahlte Rezessionen