



Schleswig-Holstein
Ministerium für Bildung,
Wissenschaft und Kultur

Ergänzung zu den Fachanforderungen Medienkompetenz - Lernen mit digitalen Medien

Allgemein bildende Schulen

Sekundarstufe I

Sekundarstufe II

Impressum

Herausgeber: Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein

Brunswiker Straße 16 -22, 24105 Kiel

Kontakt: pressestelle@bimi.landsh.de

Layout: Stamp Media GmbH, Agentur für Kommunikation & Design, Medienhaus Kiel, Ringstraße 19, 24114 Kiel, www.stamp-media.de

Druck: Schmidt & Klaunig, Druckerei & Verlag seit 1869, Medienhaus Kiel, Ringstraße 19, 24114 Kiel, www.schmidt-klaunig.de

Kiel Juli 2018

Die Landesregierung im Internet: www.schleswig-holstein.de

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der schleswig-holsteinischen Landesregierung herausgegeben. Sie darf weder von Parteien noch von Personen, die Wahlwerbung oder Wahlhilfe betreiben, im Wahlkampf zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die Druckschrift nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Landesregierung zugunsten einzelner Gruppen verstanden werden könnte. Den Parteien ist es gestattet, die Druckschrift zur Unterrichtung ihrer eigenen Mitglieder zu verwenden.

Ergänzung zu den Fachanforderungen Medienkompetenz - Lernen mit digitalen Medien

Allgemein bildende Schulen

Sekundarstufe I

Sekundarstufe II

Inhalt

Ergänzung zu den Fachanforderungen der Sekundarstufen: Medienkompetenz - Lernen mit digitalen Medien	4
1 Medienkompetenz in der Sekundarstufe I und II.....	4
1.1 Grundlagen und Lernausgangslage	4
1.2 Der Beitrag der Medienkompetenz zur allgemeinen und fachlichen Bildung	4
1.3 Didaktische Leitlinien.....	5
1.4 Anforderungsebenen / Anforderungsniveaus	5
2 Kompetenzbereiche.....	6
3 Themen und Inhalte des Unterrichts.....	10
4 Schulinternes Fachcurriculum	10
5 Leistungsbewertung	10
Anhang.....	11

Ergänzung zu den Fachanforderungen der Sekundarstufen: Medienkompetenz - Lernen mit digitalen Medien

1 Medienkompetenz in der Sekundarstufe I und II

1.1 Grundlagen und Lernausgangslage

Die Vorgaben zur Medienkompetenz in der Sekundarstufe I und II orientieren sich an der Strategie der Kultusministerkonferenz (KMK) „Bildung in der digitalen Welt“, beschlossen am 08.12.2016.

Medien sind Bestandteil aller Lebensbereiche. Die rasant technologische und konzeptionelle Entwicklung im digitalen Medienbereich führt zu einem stetigen Wandel im Alltag der Menschen. Digitale Medien, Werkzeuge und Kommunikationsplattformen verändern Kommunikations- und Arbeitsabläufe, erlauben neue kreative Prozesse und schaffen damit neue mediale Wirklichkeiten.

Da Digitalisierung alle Lebensbereiche und in unterschiedlicher Intensität alle Altersstufen umfasst, beginnt das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in der Primarstufe der Grundschule und wird in der Sekundarstufe I und II vertieft und ausgeweitet.

Die Fachanforderungen der Primarstufe / Grundschule weisen im Allgemeinen Teil (Kapitel 2.5 „Medienkompetenz“) eine Übersicht über die in allen Fächern zu erwerbenden Medienkompetenzen aus. In den fachspezifischen Teilen der Fachanforderungen wird darauf Bezug genommen.

Die Ergänzung zu den Fachanforderungen Sekundarstufen I und II: Medienkompetenz legt den Schwerpunkt auf die Primarstufe und auf die Sekundarstufe I. In der Sekundarstufe II werden die in der Sekundarstufe I erreichten Medienkompetenzen erneut aufgegriffen, erweitert, vertieft und spezialisiert. Dabei nehmen u. a. die Komplexität der Aufgabenstellung und der Grad der Selbstständigkeit bei deren Bewältigung zu.

1.2 Der Beitrag der Medienkompetenz zur allgemeinen und fachlichen Bildung

Im Kapitel 2.4 des Allgemeinen Teils der Fachanforderungen für die Sekundarstufen I und II wird die Medienbil-

dung als Aufgabenfeld von besonderer Bedeutung und als Bestandteil eines jeden Faches ausgewiesen.

Eine Stärkung von Medienkompetenz ist sowohl auf die Nutzung von Medien zur sinnvollen Unterstützung von Lernprozessen als auch auf die Thematisierung von Medien als Gegenstand von Unterricht gerichtet. Schülerinnen und Schüler lernen selbstbestimmt, sachgerecht, sozial verantwortlich, kommunikativ, produktiv und kreativ gestaltend mit digitalen Medien umzugehen. Sie reflektieren ihren eigenen Umgang mit den Medien und setzen sich kritisch mit Inhalten der digitalen Welt auseinander. Hierbei ist verantwortliche, auf demokratischem Grundverständnis basierende Mitgestaltung und Auseinandersetzung mit den kontinuierlich entstehenden neuen Inhalten und Strukturen wesentlich.

Die Strategie der KMK „Kompetenzen in der digitalen Welt“ sieht vor, dass Medienkompetenz integraler Bestandteil eines jeden Faches ist. Jedes Fach leistet seinen fachspezifischen Beitrag zum Erwerb der Kompetenzen, damit Schülerinnen und Schüler aktiv an der digitalen Welt partizipieren können. Durch fachliche Sach- und Handlungszugänge werden Kompetenzen mit grundlegenden (fach-)spezifischen Ausprägungen erworben. Die Entwicklung der Kompetenzen findet somit (analog zum Lesen und Schreiben) in vielfältigen Erfahrungs- und Lernmöglichkeiten statt. Die Lernenden müssen auch darauf vorbereitet werden, dass die Digitalisierung als offener Prozess einem stetigen Wandel unterliegt.

Lehrkräfte sollten in der Lage sein, selbst digitale Medien in ihrem jeweiligen Fachunterricht professionell und didaktisch sinnvoll zu nutzen sowie gemäß dem Bildungs- und Erziehungsauftrag inhaltlich zu reflektieren. Dabei setzen sie sich mit der jeweiligen Fachspezifik sowie mit der von Digitalisierung und Mediatisierung gekennzeichneten Lebenswelt und den daraus resultierenden Lernvoraussetzungen ihrer Schülerinnen und Schüler auseinander. Lehrkräfte sollten aufgeschlossen sein, die rasanten Entwicklungen im Bereich der Digitalisierung anzunehmen, für zukünftige Erfordernisse offen sein und mit der Unbestimmtheit dieser Prozesse konstruktiv umgehen.

1.3 Didaktische Leitlinien

Für den schulischen Bereich gilt, dass Lehren und Lernen in der digitalen Welt dem Primat des Pädagogischen – also dem Bildungs- und Erziehungsauftrag gemäß Schulgesetz – folgen muss. Das heißt, dass die Berücksichtigung des digitalen Wandels dem Ziel dient, aktuelle bildungspolitische Leitlinien zu ergänzen. Es gilt, Selbstständigkeit durch Veränderungen inhaltlicher und formaler Gestaltung von Lernprozessen zu fördern, individuelle Potenziale innerhalb einer inklusiven Bildung zu stärken und diese durch Nutzung digitaler Lernumgebungen besser zur Entfaltung zu bringen.

Die Einbeziehung digitaler Medien in die schulischen Lehr- und Lernprozesse bedeutet, dass Bildung und Erziehung nicht nur mit Medien umgesetzt wird und über Medien vermittelt stattfindet, sondern auch, dass Medien ebenfalls zu eigenständigen Lerngegenständen werden, dass der sachgerechte Gebrauch im Umgang mit Medien erlernt wird, eine individuelle, eigenverantwortliche und kritische Haltung zu Medien und zur Mediennutzung entwickelt wird, dass Medienkompetenz gleichermaßen eigenständig zum Kompetenzbereich wird, und dass die digitalisierte Welt, die reale und die virtuelle, als Kontext von zeitgemäßen Bildungs- und Erziehungsvorgängen zu begreifen und zu berücksichtigen sind. In diesem Sinne sind Lernerfahrungen, auch außerschulische, immer auch im Sinne einer Medienethik mit den Implikationen auf die Persönlichkeitsbildung zu bedenken. Ein systemisches Bildungsverständnis nimmt demnach auch die Entwicklung der Gesamtpersönlichkeit der Lernenden in den Blick.

1.4 Anforderungsebenen / Anforderungsniveaus

In den Fachanforderungen werden die angestrebten Kompetenzen nach Anforderungsebenen abschlussbezogen differenziert ausgewiesen.

Im Zusammenhang mit der Ausdifferenzierung für die einzelnen Jahrgangsstufen in den schulinternen Fachcurricula werden auch für die Kompetenzbereiche der Medienkompetenzen differenzierte Anforderungen berücksichtig

(vergleiche Anlage 1: Entwicklung der Medienkompetenz - Lernen mit digitalen Medien Jahrgangsstufe 4 - Ende der Sekundarstufe I und Sekundarstufe II).

Die Ausdifferenzierung ergibt sich in erster Linie im Rahmen der gestellten fachlichen Aufgabe hinsichtlich der geforderten Komplexität, der erwarteten Lösungsqualität und dem Grad der Selbstständigkeit bei der Anwendung.

2 Kompetenzbereiche

Das Konzept „Kompetenzen in der digitalen Welt“ umfasst die nachfolgend aufgeführten sechs Kompetenzbereiche:

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

Dieses Konzept integriert prozessbezogene und inhaltsbezogene Kompetenzen. Hierbei gewinnen die

prozessbezogenen Kompetenzen in einem besonderen Maß an Relevanz. Die prozessbezogenen Kompetenzen sind besonders bedeutsam, da die digitalisierte Welt sich insbesondere durch eine dynamische Entwicklung auszeichnet, die kaum vorhersehbar ist und durch ständig neu Entstehendes geprägt ist. Eine wesentliche zu erwerbende Kompetenz ist, an diesem Prozess Teilhaben zu können und damit produktiv umzugehen.

Diese Grundstruktur der sechs Kompetenzbereiche liegt allen Fächern zugrunde. Die spezifischen Ausprägungen werden in jedem Unterrichtsfach unterschiedlich sein. Entsprechend der Strategie der KMK „Bildung in der digitalen Welt“ lassen sich die Kompetenzbereiche wie folgt weiter ausdifferenzieren:

K 1	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
1.1.	Browsen, 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
K 2	Kommunizieren und Kooperieren
2.1.	Interagieren
2.1.1.	mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren
2.1.2.	digitale Kommunikationsmöglichkeiten nach Kontext 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
K 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.	Urheberrecht und Lizenzen bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen
3.3.3.	Persönlichkeitsrechte beachten

K 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 Datenmissbrauch berücksichtigen
4.2.2.	Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen
4.2.3.	ständige Aktualisierung von Sicherheitsrisiken vornehmen
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
K 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
K 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

3 Themen und Inhalte des Unterrichts

Medienkompetenzen als integrativer Bestandteil der Fächer stärken die Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler zu selbstbestimmtem, sachgerechtem, kreativem, eigenverantwortlichem und sozial verantwortlichem Handeln im Zusammenhang mit Medien und Informationstechnologien. Sie lassen sich funktional Themen und Inhalten des Unterrichts zuordnen oder werden selbst zum Thema oder Inhalt des Unterrichts.

4 Schulinternes Fachcurriculum

Der Erwerb der notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten und die Entwicklung entsprechender Kompetenzen für ein Leben in einer digitalen Welt gehen über die notwendigen informationstechnischen Grundkenntnisse weit hinaus und betreffen alle Unterrichtsfächer. Sie können daher keinem isolierten Lernbereich oder Unterrichtsfach zugeordnet werden.

Das Ziel aller Schularten ist, die Schülerinnen und Schüler im Unterricht aller Fächer dazu zu befähigen, digitale Produkte und die eigene Medienanwendung kritisch zu analysieren und zu reflektieren, um diese Medien zielgerichtet, eigenverantwortlich und sozial verantwortlich sowie sinnvoll zu nutzen. Ziel ist es außerdem, die Schülerinnen und Schüler zu befähigen, an den offenen digitalen Prozessen verantwortlich zu partizipieren. Dies ist eine fachspezifische und zugleich eine übergreifende Aufgabe.

Jedes Fach leistet zur Entwicklung der Medienkompetenzen seinen Beitrag und nimmt seine spezifischen Bezüge dazu perspektivisch in das schulinterne Fachcurriculum auf. Die schulinternen Fachcurricula sind mit den Kompetenzbereichen der KMK-Strategie abzugleichen und gegebenenfalls zu ergänzen. Bereits existierende schulinterne Methoden- oder Mediencurricula sind anzupassen.

Die überfachliche schulinterne Abstimmung unterstützt den systematischen Erwerb der Medienkompetenzen. Bei Nutzung von Tabellen für die Darstellung der Medienkompetenz in den Fächern, könnte die Abdeckung über alle Fächer über verknüpfte Tabellenblätter dargestellt werden; eine Vorlage dafür liegt vor.

5 Leistungsbewertung

Die im jeweiligen Unterrichtsfach erworbenen Medienkompetenzen als integrale Bestandteile des fachlichen Lernens fließen in die Leistungsbewertung des jeweiligen Unterrichtsfaches ein.

III Anhang

Entwicklung der Medienkompetenz

In der folgenden Tabelle sind für die Jahrgangsstufe 4 und das Ende der Sekundarstufe I die fächerübergreifend angestrebten Kompetenzen beschrieben. Sie sind sechs verschiedenen Bereichen zugeordnet und stufenbezogen konkretisiert. Durch die Gegenüberstellung der Kompe-

tenzbeschreibungen für die beiden Stufen werden die Entwicklung und die Schwerpunktsetzung aufgezeigt. Mit der Kennzeichnung grau hinterlegt/**grau hinterlegt fett** wird eine Differenzierung bezogen auf die Anforderungsebenen des Mittleren Schulabschlusses und des Übergangs in die Oberstufe dargestellt. Nicht hinterlegt sind die Kompetenzen, die alle Schülerinnen und Schüler erreichen.

K 1	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Jahrgangsstufe 4	Ende der Sekundarstufe I
1.1.	Browsen, Suchen und Filtern	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
1.1.1.	Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen	– mit Unterstützung aufgabenbezogene Suchinteressen klären und diese festlegen	– Suchinteressen klären, Arbeits- und Suchaufträge analysieren und dafür Suchstrategien entwerfen bzw. anwenden
1.1.2.	Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln	– einfache Suchstrategien nutzen und entwickeln und diese unter Anleitung weiterentwickeln	– Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen vergleichen und analysieren
1.1.3.	in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen	– für ihre Suche im Internet angeleitet einen Internetbrowser, die Funktion von Links und Internetadressen (URL) nutzen – altersgerechten digitalen Medien gezielt Informationen entnehmen und diese verwenden	– eine detaillierte Sammlung relevanter Quellen erstellen (z. B. Favoritenliste zu einem Thema) – verschiedene digitale Quellen und Medien reflektiert nutzen
1.1.4.	relevante Quellen identifizieren und zusammenführen	– mithilfe vorgegebener Informations- und Lernportalen lernen – Informationen zu einem bestimmten Thema zusammenstellen – Suchergebnisse (z. B. Bilder, Textpassagen), kopieren und diese in eigene Dateien einfügen und das Ergebnis ausdrucken	– fundierte Medienrecherchen durchführen und dabei fortgeschrittene Suchstrategien anwenden (z. B. Suchoperatoren, Filter)
1.2.	Auswerten und Bewerten	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
1.2.1.	Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten	– Suchergebnisse aus verschiedenen Quellen zusammenführen und diese darstellen	– die Zuverlässigkeit und Glaubwürdigkeit von Informationen und Daten sowie der zugehörigen Informationsquelle bewerten
1.2.2.	Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten	– zwischen Informations- und Werbebeiträgen unterscheiden	

1.3.	Speichern und Abrufen	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
1.3.1.	Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen	– Dokumente an einem vorgegebenen Ort speichern und diese wiederfinden	– relevante Suchergebnisse filtern, diese selbstständig strukturiert, geordnet zusammenführen und sie geordnet abspeichern
1.3.2.	Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren		– gespeicherte Daten abrufen – Daten in einer geteilten Lernumgebung organisieren und strukturieren
K 2	Kommunizieren und Kooperieren	Jahrgangsstufe 4	Ende der Sekundarstufe I
2.1.	Interagieren	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.1.1.	mit Hilfe verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren	– altersgemäße Möglichkeiten der digitalen Kommunikation anwenden	– aktiv eine Vielzahl an Kommunikations-Tools nutzen (z. B. E-Mail, Chat, SMS, Instant Messaging, Blogs, soziale Netzwerke)
2.1.2.	digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen	– digitale Medien und Netzwerke nutzen, um bestehende Kontakte zu pflegen	– diese unterscheiden und diese zielgerichtet und situationsgerecht auswählen
2.2.	Teilen	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.2.1.	Dateien, Informationen und Links teilen	– mit Unterstützung Dateien, Inhalte und Internetadressen (URL) mittels vorgegebener Kommunikationsprogramme austauschen	– ihre Suchergebnisse und ihre Erkenntnisse online angeben und gezielt an andere weitergeben
2.2.2.	Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)		– um die Regeln zu Quellenangaben von genutzten Informationen und Werken wissen und diese beachten
2.3.	Zusammenarbeiten	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.3.1.	digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen	– mit Unterstützung altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Arbeitsaufträgen oder Projekten nutzen	– digitale Medien zum Austausch, zur Kooperation und Problemlösung in einer Gruppe nutzen – sich mittels Medien vernetzen, kommunizieren und neue Kontakte knüpfen
2.3.2.	digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen		– mittels E-Collaboration-Tools gemeinsam mit anderen Inhalte erstellen und diese selbstständig verwalten (z. B. Kalender, Projektmanagementsysteme)

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

2.4.	Umgangsregeln kennen und einhalten	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.4.1.	Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden (<i>Netiquette</i>)	– einfache Regeln der Kommunikation bei Nutzung digitaler Medien angeleitet einhalten (z. B. SMS, E-Mail, Chat)	– um Regeln der Online-Kommunikation wissen und diese beachten – die Verhaltensregeln der realen und der virtuellen Welt in Beziehung setzen und diese gleichermaßen beachten
2.4.2.	Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen		– ihr Kommunikationsverhalten situations- und adressatengemäß sowie auf unterschiedliche Ziele eigenständig ausrichten
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	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.5.1.	öffentliche und private Dienste nutzen		– sich aktiv in virtuellen Räumen beteiligen und als selbstbestimmte Bürgerin/selbstbestimmter Bürger agieren (z. B. E-Government, Online-Banking, Online-Shopping)
2.5.2.	Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen	– ihre Medienerfahrungen weitergeben	– eigene Medienerfahrungen strukturiert weitergeben und diese in kommunikative Prozesse einbringen
2.5.3.	als selbstbestimmte Bürgerin/selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben		– detailliert den Medieneinfluss auf die Meinungsbildung in einer Gesellschaft analysieren und diesen sowie seine Wirkung erkennen – für die Weitergabe eigener Ideen ausgewählte Medienangebote nutzen
K 3	Produzieren und Präsentieren	Jahrgangsstufe 4	Ende der Sekundarstufe I
3.1.	Entwickeln und Produzieren	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
3.1.1.	mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden	– Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z. B. Computer, Tablet, Anmeldung, Passwort, Drucker, digitales Fotografieren, einfache Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Speichern und Öffnen von Dateien) – mit grundlegenden Elementen von Bedienungsflächen umgehen	– selbstständig und sachgerecht geeignete Werkzeuge für die Gestaltung von verschiedenen Medienarten auswählen (z. B. Adressat, Inhalt, Intention, Wirkung)

3.1.2.	eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen	– die Grundfunktionen von Geräten und Programmen zur Erstellung und Bearbeitung von Texten und Bildern anwenden	– komplexe digitale Inhalte produzieren (z. B. Texte, Tabellen, Bilder, Audiodateien) und in unterschiedlichen Formaten mittels digitaler Anwendungen veröffentlichen – selbstverantwortlich festlegen, welche Nutzungsrechte sie sich einräumen und welche sie sich vorbehalten
3.2.	Weiterverarbeiten und Integrieren	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
3.2.1.	Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen	– einfache digitale Medienprodukte in mindestens einem Format mittels digitaler Werkzeuge produzieren	– erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Tabellenkalkulations-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen, Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen anwenden
3.2.2.	Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren	– Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte benennen (z. B. in Hinblick auf Weiterverarbeitung, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten)	– selbstständig die algorithmischen Strukturen der Werkzeuge bei einer Medienproduktion berücksichtigen und nutzen – vorhandene digitale Produkte kooperativ weiterentwickeln unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Lizenzformen
3.3.	Rechtliche Vorgaben beachten	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
3.3.1.	Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen	– mit Unterstützung elementare rechtliche Grundlagen im Umgang mit digitalen Medien einhalten (z. B. Persönlichkeitsschutz)	– Chancen und Risiken sowie rechtliche Grundlagen im Umgang mit Medien/medialen Angeboten analysieren und berücksichtigen (z. B. Datenschutz, Datensicherheit, Urheberrecht, Lizenzrecht)
3.3.2.	Urheberrecht und Lizenzen bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen		
3.3.3.	Persönlichkeitsrechte beachten		
K 4	Schützen und sicher agieren	Jahrgangsstufe 4	Ende der Sekundarstufe I
4.1.	In digitalen Umgebungen agieren	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
4.1.1.	Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen	– Risiken und Gefahren von Schadsoftware benennen (z. B. Viren, Trojaner)	– regelmäßig selbstständig die Sicherheitseinstellungen und Sicherheitssysteme ihrer Geräte und der benutzten Anwendungen kontrollieren – Risiken auf Webseiten, in Spam- und Phishing-Mails erkennen und deren schädigende Wirkung vermeiden

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

4.1.2.	Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden	– angeleitet Geräte und Produkte vor Schadsoftware schützen	– die digitalen Geräte gezielt vor Schadsoftware schützen und selbstständig die Sicherheitseinstellungen und die Firewall ihrer digitalen Geräte konfigurieren
4.2.	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
4.2.1.	Maßnahmen für Datensicherheit und Datenmissbrauch berücksichtigen	– angeleitet Gefahren von Datenmissbrauch und -verlust vermeiden	– gezielt Empfehlungen anwenden und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter einhalten
4.2.2.	Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen	– angeleitet die Bedeutung von Passwörtern und Pseudonymen erläutern und diese nutzen	– um die Bedeutung von Passwörtern und Pseudonymen wissen und diese nutzen
4.2.3.	ständige Aktualisierung von Sicherheitsrisiken vornehmen	– angeleitet grundlegende Sicherheitsregeln in der Nutzung von Netzwerken beachten (z. B. zurückhaltende Preisgabe persönlicher Daten)	– eigenständig ihre Online-Identitäten gestalten und diese bestmöglich kontrollieren
4.2.4.	Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen		– souverän Anwendungen zur Sicherung und zum Schutz ihrer Privatsphäre nutzen – sich mit rechtlichen Vorgaben zum Datenschutz auseinandersetzen
4.3.	Gesundheit schützen	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
4.3.1.	Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen	– angeleitet ihre eigene Mediennutzung beobachten und reflektieren – bei sich selbst und in ihrer sozialen Umgebung schädliche Entwicklungen im Umgang mit digitalen Medien erkennen und darauf aufmerksam machen (z. B. Cyberbullying, Sucht)	– bei sich selbst und in ihrer sozialen Umgebung schädliche Entwicklungen im Umgang mit digitalen Medien erkennen und darauf aufmerksam machen (z. B. Cyberbullying, Schuldenfalle, Sucht)
4.3.2.	digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen		– Suchtgefahren vermeiden, das eigene Suchtpotenzial analysieren und bewerten und sich dementsprechend gesundheitsbewusst verhalten
4.3.3.	digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen		– bei süchtigem Verhalten Unterstützung finden
4.4.	Natur und Umwelt schützen	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
4.4.1.	Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen	– Beispiele für einen ressourcensparenden Beitrag bei der Nutzung digitaler Medien benennen (z. B. Papier sparen beim Verzicht von Ausdrucken, digitale Steuerung der Raumtemperatur)	– positive und negative Wirkungen der digitalen Technologie für sich selbst und auf die Umwelt analysieren und erkennen – fundierte Stellung zur Wirkung der digitalen Technologie nehmen und ihren Beitrag zum Umweltschutz leisten

K 5	Problemlösen und Handeln	Jahrgangsstufe 4	Ende der Sekundarstufe I
5.1.	Technische Probleme lösen	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.1.1.	Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren	– ihren Unterstützungsbedarf bei technischen Problemen beschreiben	– Anforderungen an digitale Umgebungen beschreiben
5.1.2.	technische Probleme identifizieren		– die bei der Nutzung digitaler Werkzeuge auftretenden technischen Probleme identifizieren und diese selbstständig lösen
5.1.3.	Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln	– einfache, wiederkehrende technische Probleme lösen	– gezielt passende Anwendung, Geräte, Programme, Software oder Services bestimmen, um Aufgaben oder Problemstellungen eigenständig fundiert zu lösen
5.2.	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.2.1.	eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden	– gezielt Werkzeuge für die Bearbeitung von Texten und Bildern sowie die Nutzung des Internets benennen und auswählen	– digitale Anwendungen selbstständig bedarfsgerecht auswählen
5.2.2.	Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren		
5.2.3.	passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren		– technische Probleme unter Anpassung der Einstellungen oder Optionen bei Anwendungen eigenständig lösen
5.2.4.	digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen	– angeleitet grundlegende Einstellungen von Programmen für ihren Gebrauch anpassen (z. B. Schrift, Farbe, Formatierungen bei Texten und Grafiken)	
5.3.	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.3.1.	eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln	– Bedarfe zur Weiterentwicklung bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und nach Lösungen suchen	– ihre digitalen Fähigkeiten, auch selbstkritisch, analysieren und ihre digitalen Fähigkeiten und Kenntnisse regelmäßig eigenständig auf den neuesten Stand bringen
5.3.2.	eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen	– Lösungen anderen mitteilen	– eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

5.4.	Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.4.1.	effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen	– effektive, digitale Lernumgebungen zur Unterstützung ihres schulischen Lernens auswählen und diese nutzen (z. B. Lernspiele, E-Book, Rechentrainer)	– zur Unterstützung des schulischen Lernens geeignete Online-Lernumgebungen identifizieren, erproben und zur Wissensaneignung, -generierung oder Zusammenarbeit nutzen
5.4.2.	persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können		– Bereiche ihrer Lernbiografie mithilfe digitaler Anwendungen selbstständig planen, reflektieren, kontrollieren und steuern
5.5.	Algorithmen erkennen und formulieren	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.5.1.	Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen	– angeleitet formale Abläufe erkennen (z. B. beim Handy, mp3-Player)	– algorithmische Strukturen in digitalen Anwendungen erkennen und diese darstellen
5.5.2.	algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren		– abschätzen, welche Abläufe sich für eine Automatisierung eignen
5.5.3.	eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden	– sich mit einfachen Abläufen und Systematiken auseinandersetzen (z. B. durch Veranschaulichung des Programmierens)	– einfache Abläufe in einer geeigneten Programmierumgebung umsetzen (z. B. Makros)
K 6	Analysieren und Reflektieren	Jahrgangsstufe 4	Ende der Sekundarstufe I
6.1.	Medien analysieren und bewerten	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
6.1.1.	Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten	– beschreiben, was ihnen an genutzten digitalen Medien gefällt oder missfällt	– ästhetische, ethische und formale Kriterien zur Bewertung der Medienproduktion reflektiert und eigenständig anwenden
6.1.2.	interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen	– erkennen, dass mediale und virtuelle Konstrukte und Umgebungen nicht eins zu eins in die Realität umsetzbar sind	– fundiert Wirkung und Einfluss medialer Produkte auf die Gesellschaft und das eigene Handeln bewerten

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

6.1.3.	Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen	<ul style="list-style-type: none"> – erklären, wie Wirkungen von digitalen Medien ihre eigene Medienutzung beeinflussen (z. B. digitale Spiele) 	<ul style="list-style-type: none"> – profund die durch Medien vermittelten Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen analysieren und bewerten sowie damit konstruktiv umgehen
6.2.	Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
6.2.1.	Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen	<ul style="list-style-type: none"> – ihre Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen darstellen 	<ul style="list-style-type: none"> – detailliert Funktion und Bedeutung digitaler Medien für Kultur, Wirtschaft und Politik beschreiben und erläutern
6.2.2.	Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren	<ul style="list-style-type: none"> – reale Folgen medialer und virtueller Handlungen (z. B. Social Media, Cybermobbing) benennen und ggf. mit Unterstützung modifizieren – über den eigenen Mediengebrauch berichten und diesen einschätzen (z. B. Medientagebuch) 	<ul style="list-style-type: none"> – die Qualität verschiedener Informationsquellen kriteriengeleitet analysieren und diese Quellen kritisch beurteilen – den eigenen Mediengebrauch reflektieren und modifizieren
6.2.3.	Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen		<ul style="list-style-type: none"> – Geschäftspraktiken ausgewählter kommerzieller Dienstleister und Services beschreiben – sich sicher unter Beachtung der rechtlichen Grundlagen in virtuellen Räumen bewegen
6.2.4.	wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen		<ul style="list-style-type: none"> – Möglichkeiten und Gefahren realistisch bewerten – digitale Möglichkeiten der Bekanntmachung und Finanzierung von Projekten erläutern
6.2.5.	die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen		<ul style="list-style-type: none"> – die Bedeutung digitaler Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung benennen – sich reflektiert mithilfe von Kommunikationsmedien an politischen Entscheidungs- und Meinungsbildungen beteiligen (z. B. Online-Petition)
6.2.6.	Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren		<ul style="list-style-type: none"> – Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und Teilhabe erkennen und diese detailliert analysieren

In der Sekundarstufe II werden die in der Sekundarstufe I erreichten Medienkompetenzen erneut aufgegriffen, erweitert, vertieft und über die Situationen sowie Arbeitsaufträge und über die Unterrichtsfächer hinweg generalisiert und spezialisiert. In diesem Prozess nehmen folgende Aspekte zu:

- die Komplexität der Aufgabenstellungen, auch in Bezug auf die Medienkompetenzen
- die Verbindung von Aufgabenstellungen und Medienkompetenzanforderungen
- die Selbstständigkeit und der Umfang geforderter Medienkompetenzen
- die Eigenverantwortlichkeit beim Lernen in der digitalisierten Welt
- die Reflexionstiefe und die Kritikfähigkeit
- die Analyse- und der Synthesefähigkeit in der digitalen Welt
- die Synthesefähigkeit zwischen realer und digitaler Welt
- die Kreativität
- die Unbestimmtheit bezüglich der Digitalisierung

Besonders bedeutsam ist in der Sekundarstufe II die zunehmende Spezifik der Medienkompetenzen entsprechend des jeweiligen Profils. Dementsprechend ist in den Profilen der Oberstufe die besondere Medienkompetenzausprägung bzw. -entwicklung anzudenken und umzusetzen. Hierdurch gewinnen die spezialisierten und die profilbezogenen Medienkompetenzen eine besondere Bedeutung im Rahmen der Entwicklung einer Studierfähigkeit.

Entsprechend ist dies in den schulinternen Fachcurricula auszuformulieren.

