



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

- Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen.
- Das Schul-W-Lan verantwortungsvoll nutzen können

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen
z.B.

- eine eigene Erhebung, auch unter Verwendung digitaler Medien, durchführen

1.3 Datenorganisation

- Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren
- Informationsspeicher über die Office-Lösungen/ Sharepoint auch anderen S'uS zur Verfügung stellen

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

- Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten





2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

z.B.

- mithilfe verschiedener digitaler und analoger Medien sowie elementarer Lern- und Arbeitstechniken philosophische ökonomische, politische und gesellschaftliche Sachverhalte erschließen und digitale Sekundärliteratur nutzen
- Informationen und Daten zu fachbezogenen Sachverhalten unter Verwendung von Suchstrategien und digitalen wie analogen Medienangeboten recherchieren und analysieren

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

z.B.

- Informationen und Daten zu fachbezogenen Sachverhalten unter Verwendung von Suchstrategien und digitalen wie analogen Medienangeboten recherchieren und analysieren

2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

z.B.

- verschiedene, auch digitale, Verkaufsstrategien vergleichen

2.4 Informationskritik

- Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen





3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

- **Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen, z.B. analoge und digitale Medienprodukte zu konkreten, fachbezogenen Sachverhalten sowie Problemlagen argumentativ einsetzen**

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

- **Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten**

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

- **Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten**

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

- **Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen, z.B. unterschiedliche Maßnahmen zur Bekämpfung von Jugendkriminalität sowie Cybergewalt und -kriminalität diskutieren**





4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

- Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen
- Verbindliche Absprachen zu Präsentationsgestaltungen und -standards kennen und sicher beachten.

4.2 Gestaltungsmittel

- Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

4.3 Quelldokumentation

- Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

4.4 Rechtliche Grundlagen

- Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten





5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

z.B.

- in Grundzügen Funktionen und Wirkungen von Medien in der digitalisierten Welt beschreiben
- Möglichkeiten der Informationsgewinnung sowie Wirkungen digitaler und analoger Medien beschreiben

5.2 Meinungsbildung

Die interessenorientierte Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

z.B.

- die Bedeutung medialer Einflüsse auf den Willensbildungsprozess erläutern
- Chancen und Risiken digitaler Medien im Hinblick auf den politischen Willensbildungsprozess diskutieren

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

z.B.

- den Einfluss sozialer Netzwerke im Alltag darstellen
- die Bedeutung digitaler Medien für die Identitätsbildung von Jugendlichen beurteilen

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

z.B.

- sich kritisch mit Medienangeboten und der eigenen Mediennutzung auseinandersetzen
- in Ansätzen den Stellenwert der interessenorientierten Setzung und Verbreitung von medial vermittelten Inhalten ermitteln





6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

z.B.

- Bedeutung und Wirkung der Digitalisierung und Globalisierung in Wirtschaft, Politik und Gesellschaft erläutern
-

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

z.B.

6.3 Modellieren und Programmieren

6.4 Bedeutung von Algorithmen

