

Universität Rostock / D 18051 Rostock

Herrn
Philipp Böhm
Ministerium für Bildung, Wissenschaft und
Kultur Mecklenburg-Vorpommern
Koordinierungsreferat- VII KSt L a
Werderstraße 124
19053 Schwerin

DIE DIREKTORIN

Sitz: Doberaner Str. 115, 2. OG
18057 Rostock

Fon +49(0)381 498-2900
Fax +49(0)381 498-2902

E-Mail:
direktor.zlb@uni-rostock.de
zlb@uni-rostock.de

Rostock, 2018-06-15

Stellungnahme des Direktoriums des landesweiten Zentrums für Lehrerbildung und Bildungsforschung M-V (ZLB) zum Rahmenplan für digitale Kompetenzen

Der vorliegende Rahmenplan ist in seiner Entwurfsfassung zu begrüßen. Er unternimmt den Versuch, die KMK Kriterien fächer- und schulartenübergreifend mit Inhalten zu füllen.

Im Einzelnen ergeben sich für das Direktorium des ZLB folgende Nachfragen bzw. Beobachtungen:

- Da grundsätzlich von einem Leitfach ausgegangen wird, kann der Entwurf keine Gültigkeit für die Grundschule beanspruchen. Hierfür müsste eine eigene Vorlage erarbeitet werden.
- Die Idee, ein Leitfach für eine Kompetenzgruppe festzulegen, ist grundsätzlich sinnvoll. In den Aufgabenbereich des Leitfaches sollten folgende Dinge fallen: zum einen Einführen und Üben der Basiskompetenzen, zum anderen aber auch das Reflektieren über die Bedeutung dieser Kompetenzen (Meta-Ebene) und das Reflektieren über den Entwicklungsstand im Bereich dieser Kompetenz. Darüber hinaus würden wir vorschlagen, noch einmal zu überdenken, ob tatsächlich so viele Kompetenzgruppen den Leitfächern Deutsch und Informatik und Medienbildung zugeordnet werden sollten. Wir halten eine breitere Verteilung durchaus für möglich und sinnvoll – nicht zuletzt, um die breite Verantwortlichkeit aller Fächer zu verdeutlichen.
- Die KMK-Strategie zum Leben in der digitalen Welt fordert explizit eine Veränderung bestehender Bildungsprozesse. Vorhandene Lehr-Lern-Formen und Strukturen sollen überdacht und neu gestaltet werden. Individuelle Förderung, selbst gesteuertes, prozess- wie ergebnisorientiertes Lernen sollen gestärkt werden. Um eine qualitative Weiterentwicklung zu erreichen, sollten diese Punkte in den exemplarischen Umsetzungsvorschlägen noch stärker berücksichtigt werden.
- Die Verknüpfung mit den Möglichkeiten einer inklusiven Schulentwicklung fehlen, obwohl sich gerade hier neue Möglichkeiten eröffnen.

- Warum knüpfen die Überlegungen nicht an die Erfahrungen an, die im Rahmen des Schulversuches „Auf den Weg zur Medienschule“ in MV gesammelt oder im „Medienkompass MV“ schularten- und jahrgangsspezifisch entwickelt wurden?
- Die zentralen Problemlagen wie Datenschutz und Datensicherheit sind nicht prominent genug beachtet.
- Die Fächer bzw. Fächergruppen sollten durchgehend eindeutig benannt und vereinheitlicht werden. Bsp.: Es wird das Fach „Informatik und Medienbildung“ als Informatik bezeichnet; „Kunst und Gestaltung“ als Kunst; oder: Evangelische und Katholische Religion tauchen einmal zusammen und dann wieder getrennt als Fächer auf.
- Grundsätzlich ist der Entwurf des Rahmenplans als separate Einheit, die nach und nach in den Rahmenplänen der einzelnen Fächer aufgeht, eine gute Idee, da so klar wird, dass alle Fächer ihren Anteil beitragen. Nichtsdestotrotz sollte es nach der Übergangsphase ein Dokument zu den digitalen Kompetenzen geben in dem zentral nachzuvollziehen ist, welches Fach welchen Bereich wie abdeckt. Dies ist aus unserer Sicht notwendig, um sicherzustellen, dass die Gesamtheit der geforderten Kompetenzen tatsächlich abgedeckt ist.

Die Anmerkungen der Vertreter*innen der einzelnen Fachdidaktiken entnehmen Sie den Kommentaren in der Entwurfsfassung.



Prof. Dr. Carolin Retzlaff-Fürst

ZENTRUM FÜR LEHRERBILDUNG UND BILDUNGSFORSCHUNG

Inhaltsverzeichnis

1.	Grundlagen	1
1.1	Aufbau und Verbindlichkeit des Rahmenplans.....	1
2.	Beitrag der Kompetenzen in der digitalen Welt zum Kompetenzerwerb	2
3.	Kompetenzen in der digitalen Welt.....	3
1	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	3
2	Kommunizieren und Kooperieren.....	9
3	Produzieren und Präsentieren	18
4	Schützen und sicher Agieren.....	23
5	Problemlösen und Handeln.....	29
6	Analysieren und Reflektieren.....	35

1. Grundlagen

1.1 Aufbau und Verbindlichkeit des Rahmenplans

Intention	<p>Die Kultusministerkonferenz hat am 8.12.2016 die Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ verabschiedet. Im Zentrum des vorliegenden Rahmenplans steht die Verankerung dieser Strategie im alltäglichen Unterrichten.</p> <p>Der Rahmenplan ist als unterstützendes Instrument für die Unterrichtsgestaltung zu verstehen.</p>
Gültigkeit	<p>Dieser Rahmenplan ist ein Übergangsplan, der zunächst für alle Schularten, Fächer und Klassenstufen gilt. Die Vorgaben dieses Plans werden zukünftig in die einzelnen Fachpläne integriert, sodass der vorliegende Rahmenplan schrittweise mit der Inkraftsetzung der Fachpläne seine Gültigkeit für die jeweilige Schulart, das Fach bzw. die Jahrgangsstufe verliert.</p>
Kompetenzen	<p>Im Zentrum des Unterrichts steht der Kompetenzerwerb. Dieser Rahmenplan listet die in der digitalen Welt verbindlich zu erreichenden Kompetenzen auf, die in der Auseinandersetzung mit entsprechenden Inhalten entwickelt werden.</p>
Leitfach	<p>Für jede Kompetenzgruppe ist ein Leitfach festgelegt. Dieses ist – je nach schulinterner Abstimmung auch in Zusammenarbeit mit anderen Fächern – dafür verantwortlich, dass die Basiskompetenzen der entsprechenden Kompetenzgruppe entwickelt werden.</p>
Basiskompetenzen	<p>Die in der KMK-Strategie genannten Kompetenzen sind hervorgehoben und zählen zu den Basiskompetenzen.</p> <p>Weitere Basiskompetenzen, die im Allgemeinen schon eine Konkretisierung der KMK-Kompetenzen darstellen, werden hier ebenfalls aufgeführt.</p> <p>Eine Zuordnung zu einzelnen Jahrgangsstufen erfolgt, wenn die entsprechenden Anforderungen in den bestehenden Fachplänen bereits einer Jahrgangsstufe zugeordnet oder für das Gelingen von Übergängen von besonderer Bedeutung sind. Angegeben ist die Jahrgangsstufe, in der die Kompetenz spätestens erworben sein muss.</p> <p>Basiskompetenzen ohne Angabe einer Klassenstufe werden kontinuierlich entwickelt.</p>
Umsetzung in den Fachplänen	<p>Hier finden sich Anregungen für den Unterricht der einzelnen Fächer bzw. Fachgruppen.</p> <p>Themenvorschläge sind fachspezifische Inhalte, die besonders gut zur Entwicklung der genannten Basiskompetenzen geeignet sind.</p>

2. Beitrag der Kompetenzen in der digitalen Welt zum Kompetenzerwerb

Der Einsatz digitaler Medien ermöglicht unseren Lehrerinnen und Lehrern neue Formen der Veranschaulichung und Motivation. Digitale Lernumgebungen eröffnen unseren Schülerinnen und Schülern neue Formen der Auseinandersetzung mit Unterrichtsinhalten. Darüber hinaus werden im Unterricht die Voraussetzungen geschaffen, Schülerinnen und Schüler an den kommunikativen Möglichkeiten der globalisierten Gesellschaft teilhaben zu lassen. -> Ein fachwissenschaftlicher Bezug zur Medienbildung, Mediendidaktik, Dagstuhl etc. fehlt

Der digitale Wandel birgt jedoch auch erhebliche Risiken für den Einzelnen wie für die Gemeinschaft. Reizüberflutung, Desinformationskampagnen, Shitstorms, Gruppenzwang zum Chatten: die individuelle Freiheit wie auch der gesamtgesellschaftliche Zusammenhalt bleiben nur erreichbar, wenn die Nutzer des Netzes bewusst, verantwortungsvoll und fachkundig mit ihm umzugehen lernen.

Wenn Schule, Elternhaus und Öffentlichkeit gemeinsam diesem Ziel folgen, trägt dies zum Erwerb fachlicher und überfachlicher Kompetenzen bei, die für die aktuelle Lebensgestaltung ebenso wie für die Bewältigung künftiger Herausforderungen unverzichtbar sind.

Den Lehrerinnen und Lehrern werden mit diesem Rahmenplan Handlungsmöglichkeiten angeboten, die den Schülerinnen und Schülern erweiterte Erfahrungen eröffnen und sie für öffentliche Diskurse befähigen. Dabei stehen auch die Aspekte der informationellen Selbstbestimmung und der Datensouveränität im Vordergrund sowie zentrale Präventionsanliegen wie der Schutz vor Diskriminierung und Mobbing.

Die KMK hat in ihrer Strategie einen Kompetenzrahmen verabschiedet, der beschreibt, welche Kompetenzen die Schülerinnen und Schüler am Ende ihrer schulischen Bildungslaufbahn erworben haben sollen. Wenn man den Kompetenzrahmen dahingehend analysiert, welchen Beitrag jedes einzelne Fach zu dessen Umsetzung leisten kann, wird deutlich, dass in nahezu allen Fächern das Lernen und Lehren mit digitalen Medien den Unterricht bereichern kann. Dies gilt sowohl inhaltlich als auch methodisch. Neben dem Fach „Informatik und Medienbildung“, das auch in die Nutzung digitaler Werkzeuge einführen wird, gibt es Fächer, die für die kulturelle, ethische, ästhetische und gesellschaftswissenschaftliche Reflexion der Mediennutzung prädestiniert sind und damit zu einem reflektierten Umgang mit Medien in einer digitalen Welt beitragen können.

3. Kompetenzen in der digitalen Welt

In diesem Kapitel wird die Umsetzung der Kompetenzen aus den sechs Kompetenzbereichen der KMK-Strategie dargestellt. Das Leitfach ist für die Entwicklung der Basiskompetenzen verantwortlich, die jeweils folgende Tabelle zeigt Beispiele für die Umsetzung in den einzelnen Fächern.

1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

1.1 Suchen und Filtern

Leitfach Deutsch

3

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
<p>Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen relevante Quellen identifizieren und zusammenführen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ aussagekräftige Begriffe für die Suche formulieren (Schlagwörter) ▪ Kataloge öffentlicher Bibliotheken kennen und nutzen ▪ Spezialsuchmaschinen für wissenschaftliche Fragen kennen und nutzen (z. B. UB-Kataloge) 	<p>Klasse 8 Klasse 10</p>

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Astronomie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ unterschiedliche Aussagen in ihren jeweiligen historischen Kontexten einschließlich des Entwicklungsstandes der zur Verfügung stehenden (Beobachtungs-) Technik untersuchen
AWT	<ul style="list-style-type: none"> ▪ eine Produktplanung mittels Internetmarktanalyse durchführen, Materialbedarfsplanungen erstellen ▪ Bauen und Wohnen, z. B. Raumausstattung mit begrenztem Budget planen (Klasse 8) ▪ Haushalt und Technik, z. B. Modellbau eines Energiesparhauses planen und durchführen (Klasse 8) ▪ online-Formulare zur Ermittlung eigener Stärken und Schwächen für die Berufsorientierung nutzen
Darstellendes Spiel	<ul style="list-style-type: none"> ▪ verschiedene theaterrelevante Plattformen (z. B. nachtkritik.de, gutenberg.de, Theaterhomepages) zur thematischen Recherche nutzen
Deutsch / Sachunterricht (Grundschule)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ in verschiedenen Medien nach Informationen suchen ▪ Schreibideen sammeln und ordnen ▪ individuell ausgewählte Texte und deren Autoren vorstellen ▪ Bibliotheksangebote für persönliche und schulische Zwecke nutzen ▪ unbekannte Wortbedeutungen erschließen ▪ Schreibangebote nach eigenem Interesse auswählen ▪

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Geografie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Informationen zu aktuellen Ereignissen (z. B. Erdbeben, Starkregenereignisse, Dürren) recherchieren und in eigene Darstellungen umsetzen sowie vor dem Hintergrund erworbener Kenntnisse erläutern und einordnen
Informatik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Bildrecherche in Mediensammlungen ausführen</u> ▪ <u>Aufbau und Funktionsweise von Suchmaschinen beschreiben</u> ▪ <u>Filter-Techniken zur Eingrenzung der Suchergebnisse verwenden</u>
<u>Ev./ Kath. Religion</u>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>einen virtuellen Rundgang in einer Synagoge unternehmen</u> ▪ <u>Bibelstellen in digitalen Bibelausgaben suchen; synoptische Texte in digitalen Umgebungen recherchieren</u> ▪ <u>Artikel in einem digitalen Lexikon nachschlagen (z.B. WibiLex)</u> ▪ <u>Im Rahmen einer digitalen Schnitzeljagd religiöse Kunstwerke/ Bilder im Internet suchen</u>
Kunst	<ul style="list-style-type: none"> ▪ gezielte Bildrecherchen nach Themen, Motiven, Epochen und Stilen durchführen
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ aktuelle Daten zu Anlässen suchen (z. B Preise, statistisches Material) ▪ <u>Arbeitsblätter für dynamische Geometriesoftware</u> zu vorgegebenen Themen suchen
Physik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Daten zum Energieverbrauch recherchieren (Klasse 8)
Sozialkunde	<ul style="list-style-type: none"> • <u>authentisches Material, Zeitungsartikel und Nachrichten zur Recherche heranziehen</u>
<u>Musik</u>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>gezielte Suche nach unterschiedlichen Einspielungen musikalischer Werke im Zusammenhang mit rezeptionsgeschichtlichen Fragestellungen</u> • <u>Suche und Vergleich verschiedener Online-Rezensionen zu neu erschienenen Alben im Bereich der populären Musik</u> ▪
<p>In allen Fächern und Jahrgangsstufen sind regelmäßig Angebote zur zielgerichteten Nutzung von Suchmaschinen zu unterbreiten.</p>	

1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

1.2 Auswerten und Bewerten

Leitfach Deutsch

5

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
<ul style="list-style-type: none"> Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Charakteristika verschiedener Quellen kennen und bewerten, z. B. online-Zeitungen, private Blogs, Wikis 	Klasse 6
<ul style="list-style-type: none"> ▪ diskontinuierliche Texte (Diagramme, Infografiken) erschließen 	Klasse 8

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
AWT	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Werbung, „Lügen mit Statistik“ – verschiedene Diagrammformen zur Verdeutlichung eines Sachverhaltes erstellen und beurteilen
Biologie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forschungsergebnisse auswerten und verstehen, z. B. gesunde Lebensweise vs. Werbung, Drogenprävention
Chemie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Umweltauflagen für die chemische Industrie recherchieren und bewerten, Rückschlüsse für das eigene Verhalten ziehen.
Darstellendes Spiel	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Publikationsort von Quellen und Darstellungen einschätzen
Deutsch / Sachunterricht (Grundschule)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ unterschiedliche Quellen kennen und einschätzen
Geografie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Publikationsorte von Darstellungen einschätzen, Seriosität, Interessen und Intentionen von Autoren bewerten, Informationen validieren
Geschichte	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Publikationsort von Quellen und Darstellungen einschätzen ▪ Perspektivität von Quellen erfassen (Autor, Interesse, Wissensstand)
Informatik	<ul style="list-style-type: none"> • Authentizität und Vertrauenswürdigkeit der Quelle abschätzen (Urheber, Seitenfinanzierung) • <u>Wahrheitsgehalt einer Information untersuchen</u> • <u>Suchergebnisse in Bezug auf Relevanz bewerten</u>
Kunst	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Visuelle Aufbereitung von Informationen erproben und beurteilen; Zusammenhang von Inhalt und Form analysieren und beurteilen – Farbe, Layout/ Komposition, Schriftart...</u>
Latein	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Publikationsort von Dokumenten einschätzen (Interessen der Autoren) ▪ Qualität von Informationen und Übersetzungen beurteilen
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>diskontinuierliche Texte (Diagramme, Infografiken) erschließen</u> ▪ begrenzte Aussagekraft von Statistiken erkennen und verstehen

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Moderne Fremdsprachen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Vor- und Nachteile von unterschiedlichen digitalen Medien, die weltweit genutzt werden, beschreiben, vergleichen und diskutieren</u> ▪ <u>Wahrheitsgehalt, Vertrauenswürdigkeit und kommerzielle Interessen von Medien problematisieren</u> ▪ konventionalisierte, kulturspezifisch geprägte Charakteristika von Texten und Medien kennen und beachten
Philosophie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Der gläserne Mensch?</u> das Verhältnis von Mensch und Maschine problematisieren
Physik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ verschiedene Internetquellen zur Nutzung regenerativer Energien vergleichen, Interessen der Autoren einschätzen ▪ <u>Radioaktivität und Umwelt (Klasse 9)</u>
<u>Ev./ Kath. Religion</u>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Wie äußern sich fundamentalistische Gruppen im Internet/ Youtube?</u> • <u>Bewegtbild und Artikel zu Themen (z.B. Taufe) im Internet recherchieren und die jeweiligen Hintergründe vergleichen und analysieren</u>
Sozialkunde	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Rechtswandel</u>, Nachrichten-Homepages und Zeitungen miteinander vergleichen, verschiedene Familienstrukturen im historischen Zeitablauf erkunden (Klasse 8) ▪ <u>Strategien digitaler Wahlkämpfe der Parteien und Veränderungen politischer Kommunikation durch Digitalisierung analysieren</u> ▪ <u>Kenntnis von Twitter als Kommunikationsinstrument im politischen Raum (Bundesregierung auf twitter vs. Trump)</u> ▪ mögliche Konsequenzen aus Wahlumfragen oder Folgen der demographischen Entwicklung online simulieren ▪ <u>Influencernetzwerke analysieren und vergleichen</u> ▪ <u>Spannungsverhältnis Ökonomie – Ökologie</u>, z. B. Veränderungen im Nahumfeld anhand (historischer) Abbildungen erkunden und bewerten ▪ <u>Nutzung von Datenbanken für Sozialstrukturuntersuchungen (sozialer Wandel, Klasse 11)</u> ▪ verschiedene Internetquellen zu einem bestimmten aktuellen Ereignis im Hinblick auf ihre Güte kritisch hinterfragen (fake news, „Lügen mit Statistik“)
<u>Musik</u>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Analyse musikbezogener Kommentare und Diskurse in Online-Foren (z. B. Kommentarfunktion und Forum bei Youtube-Videos)</u> ▪ <u>Untersuchung des eigenen Rezeptionsverhaltens (Zugang zur Musik über Streaming-Dienste)</u>
fächerverbindend	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Umfragen und statistische Auswertungen zum (eigenen) Medienkonsum durchführen und erstellen (Mathematik, Fremdsprachen, Informatik, Kunst)

2 Kommunizieren und Kooperieren

2.1 Interagieren

Leitfach Englisch

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen

<ul style="list-style-type: none"> ■ mithilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren ■ digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet- und situationsgerecht auswählen ■ verschiedene Formen der Bewerbung kennenlernen und vergleichen 	Klasse 9
---	----------

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen

Biologie	<ul style="list-style-type: none"> ■ sich an Diskursen zu ethischen Fragestellung von Anwendungsbereichen biologischer Erkenntnisse beteiligen
Chemie	<ul style="list-style-type: none"> ■ sich an Diskursen zur Umweltverträglichkeit von (Haushalts-) Chemikalien beteiligen
Darstellendes Spiel	<ul style="list-style-type: none"> ■ schuleigene Projekte u. a. mit dem Ziel der Zuschauerakquise bewerben ■ sachgerecht über Inhalte unter Verwendung verschiedener Kommunikationswege z. B. in Bezug auf Publikum, Verlage, Bühnentechnik kommunizieren
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> ■ überzeugende Stellungnahmen zu Leserbriefen oder Blogbeiträgen formulieren ■ Einladungen, Flyer und Plakate für eine Lesung erstellen
Ev./ Katholische Religion	<ul style="list-style-type: none"> ■ sich mit Menschen anderen Glaubens über religiöse Fragen mit geeigneten Kommunikationsmitteln austauschen
Geografie	<ul style="list-style-type: none"> ■ sich an Diskursen durch fachlich fundierte Stellungnahmen zu Zeitungsartikeln, Leserbriefen oder Blogbeiträgen beteiligen
Geschichte	<ul style="list-style-type: none"> ■ historisch orientierte Diskursforen nutzen, eröffnen und organisieren, z. B. mit einer Partnerschule
Kunst und Gestaltung	<ul style="list-style-type: none"> ■ <u>Mediale Gestaltungsmittel und Werkzeuge erproben, deren Wirkung analysieren und beurteilen; durch Bilder kommunizieren: Botschaften / Inhalte bildhaft umsetzen, Bilder imaginieren: durch digitale Bildbearbeitung eigene Wirklichkeiten schaffen, Manipulation Fotomontage etc.</u>
Moderne Fremdsprachen	<ul style="list-style-type: none"> ■ <u>Blogs, tweets, chatrooms, Wikis ...</u> mit Muttersprachlern direkt kommunizieren
Philosophie	<ul style="list-style-type: none"> ■ dialogisch philosophieren
Sozialkunde	<ul style="list-style-type: none"> ■ Erscheinungsformen von <u>Cyber-Mobbing</u> oder hate speech erkennen und Schutzmöglichkeiten eruieren ■ <u>Live-Blogs und Chats als Medium politischer Kommunikation analysieren</u>

Sport

Informatik und Medienbildung

Musik

- Videoaufnahmen von Bewegungsabläufen (z. B. Aufschlag beim Volleyball) gegenseitig auswerten
- E-Mails auch mit Anhängen abrufen, versenden und weiterleiten
- Musik im Internet kommentieren, sich an Diskursen über Musik beteiligen

2 Kommunizieren und Kooperieren
2.2 Teilen
Leitfach Informatik und Medienbildung

11

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
<p>Dateien, Informationen und Links teilen Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Quellen exakt <u>und vollständig</u> angeben ▪ <u>ein Referenzierungssystem beherrschen</u> 	<p>Klasse 5 Klasse <u>8</u> Klasse 8 Klasse 8</p>

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
<p>Mathematik</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>aus Statistiken abgeleitete Aussagen anhand von Quellenangaben (Zeit, Autor, vermutete Intentionen) bewerten</u> ▪ <u>Bildbasierte Soziale Netzwerke wie Instagram untersuchen, ...</u>
<p><u>Musik</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Quellen bzw. Urheber recherchieren: Verwertungsgesellschaften wie GEMA, GVL und ASCAP kennen</u> ▪ <u>Selbst produzierte Aufnahmen als wav oder mp3 speichern</u> ▪ <u>Musik-Dateien umwandeln und komprimieren (mp3), so dass sie sich von der Datenmenge her z. B. per Mail versenden lassen</u>
<p>In allen Fächern und Jahrgangsstufen sind die Referenzierungsregeln einzuhalten, insbesondere bei Facharbeiten oder Praktikumsberichten. <u>Dafür sind Grundkenntnisse im Urheber- und Medienrecht zu vermitteln.</u></p>	

2 Kommunizieren und Kooperieren
2.3 Zusammenarbeiten
Leitfach Informatik und Medienbildung

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
<ul style="list-style-type: none"> digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen ▪ <u>vernetzte Systeme mit geeigneten Werkzeugen zum kooperativen und kollaborativen Arbeiten nutzen</u> ▪ 	Klasse 5

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
<p>AWT</p> <p>Darstellendes Spiel</p> <p>Deutsch / Sachunterricht (Grundschule)</p> <p>Ev./ Kath. Religion</p> <p>Kunst <u>und Gestaltung</u></p> <p>Latein</p> <p>Moderne Fremdsprachen</p> <p>Sozialkunde</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Steuerungsprozesse, z. B. technische Umsetzung einer Schülerzeitung realisieren (Klasse 9), dabei mit Schülerfirmen auch aus anderen Schulen zusammenarbeiten ▪ digitale Präsentationsprogramme (Video, Audio, Bild) nutzen und die Ergebnisse in vorhandene digitale Strukturen einbinden ▪ Projekte in geeigneten digitalen Lerngemeinschaften planen und durchführen ▪ Internetrecherchen zum Thema „Sekten“ durchführen <u>und mit einem EtherPad das kollaborative Vorbereiten eines Vortrags einüben</u> ▪ einen Videoclip zu einem biblischen Thema produzieren ▪ <u>Hypertexte gemeinsam planen und anlegen</u> ▪ <u>Gruppenarbeitsprozesse in Projekten planen und koordinieren (bspw. Produktionsphasen von Animations-Filmprojekten o.ä.)</u> ▪ Übersetzungen in digitaler Form gemeinsam erarbeiten ▪ eine Homepage für die Klasse erstellen ▪ <u>Präsentationen von Ergebnissen z. B. aus dem Projektunterricht vorbereiten und digital veröffentlichen</u> ▪ <u>Projekte und Simulationen in geeigneten digitalen Lerngemeinschaften planen und durchführen</u> ▪ <u>Simulationen politischer Entscheidungsprozesse, Entwicklung von Zukunftsszenarien</u>, z. B. durch die Nutzung verschiedener Ressourcen zu einer überzeugenden Darstellung des Prozesses/Szenarios gelangen (Klasse 9) ▪ <u>die vermeintliche oder tatsächliche Anonymität in Darkrooms oder im Darknet untersuchen</u>, z. B. Mailheader oder tracking-cookies betrachten

Musik

- Liquid Democracy als Form digitaler Abstimmungsprozesse kennenlernen
- Musikvideoclips produzieren, Filmsequenzen mit Musik unterlegen, Musikstücke verfilmen
- Musikportale wie YouTube und SoundCloud vergleichen
- Freeware-Programme zur Produktion und Notation von Musik kennen und gemeinsam nutzen
-

In allen Fächern und Jahrgangsstufen ist zunehmend ein Intranet oder ein entsprechendes online-Angebot, z. B. Unterrichtshilfenportal, eTwinning, lo-net sinnvoll zu nutzen.

2 Kommunizieren und Kooperieren
2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten (Mediennutzerethik)
Leitfach Evangelische bzw. Katholische Religion / Philosophie

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
<ul style="list-style-type: none"> Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen <ul style="list-style-type: none"> ▪ virtuelle und reale Öffentlichkeiten vergleichen ▪ unterschiedliche Veröffentlichungsformen und ihre Wirkungen kennen 	<p>Klasse 8</p> <p>Klasse 9</p>

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
<p>Darstellendes Spiel</p> <p><u>Kunst und Gestaltung</u></p> <p>Biologie</p> <p>Deutsch</p> <p>Deutsch / Sachunterricht (Grundschule)</p> <p>Geografie</p> <p>Geschichte</p> <p>Informatik</p> <p><u>Ev/ Kath Religion</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>eigene Vorurteile und Ressentiments kennen und beachten</u> • <u>Bildbasierte soziale Netzwerke (z.B. Instagram) und typische Darstellungsweisen untersuchen, analysieren und deren Wirkung beurteilen;</u> • <u>Kommentare zu Bildern untersuchen</u> • ethische Aspekte biologischer Erkenntnisse beurteilen • sprachliche Gestaltungsmittel im gegebenen kommunikativen Zusammenhang analysieren, ihre Funktion beschreiben und Angemessenheit bewerten • kommunikatives Verhalten in verschiedenen Medien bzw. Domänen untersuchen <ul style="list-style-type: none"> ▪ an Personen schreiben und Regeln für Form und Inhalt beachten ▪ die Angemessenheit von Bezeichnungen (Dritte Welt?, Entwicklungsland?, Schwarzafrika?) reflektieren ▪ die historischen Vorkenntnisse anderer und die eigene Sprachhöhe für andere einschätzen ▪ auf Vorurteile und Ressentiments jeglicher Art in der historischen Diskussion verzichten ▪ die historische Belastung bestimmter Begriffe (Zigeuner?, Neger?) berücksichtigen ▪ Niemanden wegen kultureller Verschiedenheit ausgrenzen ▪ <u>Konventionen</u> einhalten ▪ die „10 Gebote der digitalen Welt“ problematisieren (digitale-ethik.de) ▪ <u>die Anwendbarkeit der „goldenen Regel“ im digitalen Raum diskutieren</u> ▪ religiöse Vielfalt als Teil unserer heutigen Lebenswirklichkeit im Internet am Religionsmonitor recherchieren (bertelsmann-stiftung.de)

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Moderne Fremdsprachen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konventionen bei online-Bewerbungen, der Gestaltung einer Homepage, Kontakten zu Organisationen oder VIPs wahren ▪ Globale Herausforderungen der Gegenwart: <u>eigene Vorurteile und Ressentiments kennen und beachten</u>; sich mit ethischen, moralischen <u>Fragestellungen sowie mit Auswirkungen der Verwendung von Sprache im inter- und transkulturellen Austausch auseinandersetzen</u> ▪ Erscheinungsformen von Mobbing oder hate speech erkennen und Schutzmöglichkeiten eruieren ▪ <u>Grenzen der Meinungsfreiheit</u>, die AGB bei Freischaltung der Kommentarfunktion zu Zeitungsartikeln beachten, Grundzüge der Gesetzgebung für den Umgang mit hate speech kennen (Klasse 9) ▪ <u>Gesetze und Normen</u>, <u>Wertewandel</u> („Der Wutbürger“, „Lügenpresse?“, Klasse 11) ▪ <u>Geistiges Eigentum der Urheber*innen von Musik achten</u> ▪ <u>Verbreitung extremistischer Musik über das Internet problematisieren</u>
Sozialkunde	
Musik	

2 Kommunizieren und Kooperieren
2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben
Leitfach Sozialkunde

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
<ul style="list-style-type: none"> öffentliche und private Dienste nutzen Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben 	

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
AWT	<ul style="list-style-type: none"> ▪ wirtschaftliche Konzeptionen beurteilen, z. B. Vor- und Nachteile eines bedingungslosen Grundeinkommens anhand vielfältiger Quellen zusammentragen und bewerten (Klasse 11)
Astronomie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ zu Aufwand und Nutzen der Raumfahrt diskutieren
Biologie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Blogbeiträge zu einem Fallbeispiel verfassen, z. B. Möglichkeit des Schwangerschaftsabbruches bei genetischen Erkrankungen
Darstellendes Spiel	<ul style="list-style-type: none"> ▪ eine Theaterkritik oder Rezension verfassen ▪ das Recht auf freie Meinungsäußerung zu künstlerischen und ästhetischen Fragenstellen kennen
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> ▪ in Leserbriefen oder Stellungnahmen argumentieren
Ev./ Kath. Religion	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>diakonische Einrichtungen vor Ort digital erkunden</u> ▪ <u>Blogbeiträge zu einem ethischen Fallbeispiel (ethisches Dilemma) verfassen</u> ▪ Pro- und Contra-Argumente der Todesstrafe am filmischen Beispiel „Dead Man Walking – Sein letzter Gang“ diskutieren
Geschichte	<ul style="list-style-type: none"> ▪ den Wert nicht kostenfreier historischer Informationen einschätzen (online-Literaturkauf, Facharbeiten) ▪ historisch-politische Diskussionsforen mitgestalten
Informatik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ grundlegende Fragen der Zugänglichkeit und Barrierefreiheit bei der Bereitstellung von Informationsangeboten <u>diskutieren</u>
Kunst	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konzeptionen für Veranstaltungen, Ausstellungen und Kampagnen verfassen <u>und gestalten; (öffentliche) Installationen mit digitalen Medien realisieren</u>
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lernvideos zu verschiedenen Themen, z. B. Verwendung eines CAS, mathematische Beweise, nutzen und kommentieren ▪ Aufgabenpools und Übungsplattformen verwenden
Moderne Fremdsprachen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Umfragen erstellen, durchführen und auswerten

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Philosophie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ politische Partizipation in der digitalen Welt hinterfragen und bewerten ▪ <u>Digitale vs. analoge Politik</u>
<u>Musik</u>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Online-Tutorials für das Erlernen von Instrumenten im Allgemeinen bzw. für das Lernen bestimmter Musikstücke und Songs im Speziellen nutzen</u> ▪ <u>Herstellen und Upload eigener Lernvideos/Tutorials</u> ▪ <u>Die Prinzipien von Suchmaschinen im Hinblick auf musikalische Suchergebnisse hinterfragen</u>
Physik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ audio-visuelle Medien zu verschiedenen Teilgebieten nutzen, vergleichen und kommentieren
Sozialkunde	<ul style="list-style-type: none"> ▪ online-petitionen, Leserbriefe und Stellungnahmen verfassen ▪ <u>voting advice applications, z. B. Wahl-O-Mat, kennenlernen</u> ▪ <u>Vor- und Nachteile von e-voting erfassen</u> ▪ an Sitzungen parlamentarischer Gremien teilnehmen ▪ Umfragen gestalten und auswerten
fächerverbindend	<ul style="list-style-type: none"> ▪ an Wettbewerben wie „Jugend debattiert“ teilnehmen

3 Produzieren und Präsentieren

3.1 Entwickeln und Produzieren

Leitfach Informatik und Medienbildung

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
<p>mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Texte erfassen und bearbeiten, elementare Werkzeuge pixel- und vektororientierter Grafiksoftware zur Erstellung und Bearbeitung von Grafikobjekten auswählen und benutzen ▪ einfache Präsentationen mit Text- und Grafikobjekten erstellen und <u>durchführen</u>, Daten in zweispaltigen Tabellen <u>erstellen, visualisieren und interpretieren</u> ▪ einfache Foto-, Audio- oder Video-Produkte erstellen ▪ grundlegende Formatvorlagen nutzen und gestalten, Automatismen für Beschriftungen und Verzeichnisse nutzen ▪ Medienwerkzeuge gezielt auswählen und Medien darin produzieren, Projekte geeignet dokumentieren ▪ Projekte mit Hilfen in den Phasen Definition, Planung, Realisierung und Abschluss umsetzen 	<p>Klasse <u>5/6</u></p> <p>Klasse 7</p> <p>Klasse 8</p> <p>Klasse 9</p> <p>Klasse 10</p> <p>Klasse 11</p>

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
<p>Astronomie</p> <p>AWT</p> <p>Biologie</p> <p>Darstellendes Spiel</p> <p>Deutsch</p> <p>Deutsch / Sachunterricht (Grundschule)</p> <p>Ev./ Kath. Religion</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ eine Präsentation zur Erforschung der Planeten unseres Sonnensystems erstellen ▪ <u>Produkte kommen auf den Markt</u>, Werbepäsentationen erstellen und anhand des AIDA-Prinzips bewerten ▪ Medienprodukte z. B. zum Thema Massentierhaltung, Umweltschutz oder gesunde Lebensweise herstellen ▪ einen kompletten Werbeauftritt für eine Schultheateraufführung oder eine Schultheatergruppe gestalten, incl. Homepage, Kanäle in sozialen Netzwerken etc. und Bewerbung des aktuellen Programms konzipieren ▪ Programme zur Steuerung und Bearbeitung von Licht-, Ton- und Videoeffekten kennenlernen ▪ sprachliche Mittel, Sprichwörter, Redensarten visualisieren ▪ elementare Werkzeuge zur Erstellung von digitalen Produkte nutzen (Texte, Bilder, Präsentationen) ▪ <u>eine Quiz-App erstellen, z.B. zu den Evangelien, den Weltreligionen (z. B. Leben und Wirken von Mohammed, Buddha oder Jesus)</u> ▪ <u>Ethische Entscheidungen in digitalen Spielen aufnehmen, vorführen und diskutieren</u>

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Geografie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interviews mit Flüchtlingen oder Migranten planen, durchführen und präsentieren
Geschichte	<ul style="list-style-type: none"> ▪ historische Filmprojekte gestalten, z. B. „Ein König wird gekrönt“ als Verdeutlichung einer wirkungsvollen Inszenierung der Macht ▪ ein Produkt für einen historischen Wettbewerb erstellen, ▪ eine Talkshow planen, gestalten und präsentieren, dabei historische Fakten auf die heutige Situation übertragen
Kunst	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ein corporate design, z. B. für eine Schülerfirma entwerfen ▪ dreidimensionale Räume mit variablen Betrachtungsstandpunkten entwickeln ▪ <u>Avatare designen</u> ▪ <u>Lehr)Filme entwickeln, dreidimensionale Entwürfe / Modelle im Design- bzw. Architekturprozess gestalten und präsentieren;</u> ▪ <u>Flyer, Plakate gestalten,...</u>
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ dynamische Geometriesoftware und Tabellenkalkulationen nutzen ▪ ein Computeralgebrasystem (Klasse 10) benutzen ▪ interaktive Arbeitsblätter mithilfe dynamischer Geometriesoftware entwickeln
Musik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Klänge, Geräusche und Sprache digital aufnehmen, bearbeiten und schneiden</u> ▪ <u>Notations-, Sequencer- und Programme zur Musikproduktion kennen und nutzen lernen</u> ▪ <u>Arbeit mit virtuellen Instrumenten und Sound-Libraries</u>
Physik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Erkenntnisse zur Nutzung erneuerbarer Energien und dem verantwortungsvollen Umgang mit Ressourcen präsentieren
Sport	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>methodische Reihen oder die Phasenstruktur von Bewegungen in einer Präsentation mit Text- und Grafikobjekten darstellen</u>
<u>Sozialkunde</u>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Simulationen: Talkshow etc – selbständig Video erstellen / Persönlichkeitsrechte beachten</u> ▪ <u>Werbevideo für Wahlkampf erstellen</u>
fächerverbindend	<ul style="list-style-type: none"> ▪ die eigene Schule in einem Film vorstellen ▪ einen wissenschaftlichen Taschenrechner beherrschen

3 Produzieren und Präsentieren
3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren
Leitfach Informatik und Medienbildung

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
<p>Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen</p> <p>Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Texte durch zweckmäßige Zeichen- und Absatzformatierungen gestalten, Bildaus-schnitte und Bildschirmkopien erzeugen ▪ einfache (XY-, Balken-, Säulen-) Diagramme erstellen ▪ Daten in mehrspaltigen Tabellen interpretieren, verändern und ergänzen, Formeln und Funktionen für Berechnungen entwickeln und nutzen, Texte durch zweckmäßige Sei-tenformatierungen gestalten ▪ Tabellen in Texten verwenden und gestalten, Kopf- und Fußzeilen gestalten 	<p>Klasse 5</p> <p>Klasse 7</p> <p>Klasse 9</p> <p>Klasse 7</p>

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
AWT	<ul style="list-style-type: none"> ▪ eine Schülerzeitung technisch betreuen ▪ Werkstücke, z. B. Zahnradgetriebe projektieren ▪ eine Inneneinrichtung bei gegebenen Raummaßen innerhalb eines Kos-tenrahmens gestalten
Biologie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ aus statistischem Datenmaterial verschiedene grafische Darstellungen erstellen und interpretieren
Darstellendes Spiel	<ul style="list-style-type: none"> ▪ eine Homepage oder einen online-Auftritt für eine Theatergruppe oder ein einzelnes künstlerisches Angebot incl. Bild, Ton und Film erstellen
Ev./ Kath. Religion	<ul style="list-style-type: none"> ▪ einen Trickfilm mit Spielfiguren zum Thema Entstehung der Bibel er-stellen
Geografie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ aus statistischem Datenmaterial Kartogramme erstellen
Geschichte	<ul style="list-style-type: none"> ▪ eine historische Ausstellung in digitaler Form erstellen ▪ einen historischen Wikipedia-Artikel analysieren, bearbeiten und ggf. verbessern
Kunst	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bilder computergestützt bearbeiten ▪ <u>Bildbearbeitungsprogramme nutzen um Bildwirkung zu Verstärken (Montage, Farbvarianten...); Integration von Text und Bild erproben</u>
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ interaktive Arbeitsblätter mithilfe dynamischer Geometriesoftware be-arbeiten oder weiterentwickeln ▪ wechselnde Darstellungsformen (algebraisch, grafisch, tabellarisch) zielgerichtet einsetzen
Moderne Fremd-sprachen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ timelines, Videos, Radiobeiträge oder Werbeplakate erstellen
Sozialkunde	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Actionbound als digitales Formal als Lernapp ausprobieren</u>

Musik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Möglichkeiten digitaler Effekte bei der Nachbearbeitung von Musik kennen und nutzen (Filter, Hall, Kompression etc.)</u> ▪ <u>Klang und Bild bei der Gestaltung eigener Musikvideos zusammenführen und sinnvoll aufeinander beziehen</u>
--------------	--

3 Produzieren und Präsentieren
3.3 Rechtliche Vorgaben beachten
Leitfach Musik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
<p style="color: green;">Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen</p> <p style="color: red;"><u>Rollen der an der Musikproduktion Beteiligten kennen und deren Rechte achten: Was ist ein Komponist, was ein Produzent, was ist ein Arrangeur, was ein Mastering-Engineer?</u></p> <p style="color: green;">Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen</p> <p style="color: green;">Persönlichkeitsrechte beachten</p> <p style="color: red;"><u>Unterschiedliche Verwertungsgesellschaften kennen: GEMA, VG Wort, GVL (alle Deutschland); ASCAP (USA)</u></p>	

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
<p>Darstellendes Spiel</p> <p>Geografie</p> <p>Geschichte</p> <p>Informatik und Medienbildung</p> <p>Kunst</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ das Recht am eigenen Bild kennen und ggf. einfordern ▪ Aspekte des Aufführungsrechtes kennen ▪ Urheberrechte bei Fotografien geografischer Phänomene beachten ▪ die Schutzfristen für Texte und Bilder zur Veröffentlichung berücksichtigen ▪ in historischen Narrativen die Persönlichkeitsrechte lebender Personen beachten ▪ <u>Urheberrecht</u>, Recht am eigenen Bild und Persönlichkeitsrechte Anderer beachten ▪ <u>Recht auf informationelle Selbstbestimmung beachten und wahrnehmen</u> ▪ creative commons licen<u>ces</u> gezielt nutzen ▪ bei der Gestaltung von Logos, Videoclips, Plakaten oder Bildschirmlayouts Urheber- und Nutzungsrechte beachten

<p>Latein</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ für selbst erstellte digitale Produkte Nutzungsrechte festlegen ▪ in fachbezogenen Dokumenten keine Persönlichkeitsrechte lebender Personen verletzen
<p>Mathematik</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bestimmungen des Datenschutzes bei der Erhebung von Statistiken beachten
<p>Moderne Fremdsprachen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ in Vorbereitung und Umsetzung von Debatten, Talkshows, Interviews, ... die Persönlichkeitsrechte beachten.
<p>Philosophie</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Was ist ein Autor? geistiges Eigentum in digitalen Welten problematisieren (individuell vs. kollaborativ)
<p>Sozialkunde</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Abmahnung, was tun?, Stalking, Abgleiche zwischen Tatbeständen von Rechtsnormen und tatsächlichen Erscheinungsformen durchführen und rechtliche Auswirkungen abschätzen ▪ Regelungen zum Recht am eigenen Bild <u>bei der Erstellung einer Klassenhomepage (Klasse 8) kennenlernen</u>
<p>Musik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Erwerb von Musiktiteln im Internet, Nutzung von Online-Streaming-Diensten zum Musikhören</u>

4 Schützen und sicher Agieren
4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren
 Leitfach Informatik und Medienbildung

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
<ul style="list-style-type: none"> Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden <ul style="list-style-type: none"> ▪ Projekttag mit der Polizei oder anderen Anbietern, zum Beispiel TEO protect privacy ▪ Filmempfehlung „Das weiße Kaninchen“ 	<p>Klasse 6 Klasse 8</p>

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
<p>Geschichte</p> <p>Informatik</p> <p>Philosophie</p> <p>Sozialkunde</p> <p><u>Evangelische/ Katholische Religion</u></p> <p><u>Kunst und Gestaltung</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ das Internet als Ort offener und versteckter politischer Manipulation und Geschichtsfälschung kennen und aufdecken ▪ Authentizität und Gefahrenpotential von E-Mails abschätzen, Absenderadressen von E-Mails hinterfragen und in geeigneter Weise reagieren, ▪ maschinelle Textkorrektur reflektiert nutzen ▪ sichere Kennwörter verwenden, Softwarelösungen zur Verschlüsselung nutzen, in offenen und geschlossenen WLAN-Netzwerken kommunizieren, Recht auf informationelle Selbstbestimmung beachten und wahrnehmen ▪ Strategien zur Datensicherung und -aufbewahrung <u>nutzen</u> ▪ den ontologischen Status digitaler Umgebungen diskutieren ▪ <u>Freizügige Angaben in sozialen Netzwerken – Folge: Wohnungseinbruch, Opfer von Mobbing-Kampagnen, Flashmobs, ... beraten</u> ▪ <u>Risiken und Rechtsfolgen bei In-App-Käufen für Heranwachsende und Erziehungsberechtigte kennen, z. B. bei unbeabsichtigtem Kauf</u> ▪ <u>Rufmord – eine Bagatelle? (Materialempfehlung: Der Suizid der Amanda Todd)</u> ▪ <u>Scham und Mitgefühl: Cybermobbing verhindern, (Safer –) Sexting reflektieren</u> ▪ <u>Bildrechte / Recht am eigenen Bild</u>

4 Schützen und sicher Agieren
4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen
Leitfach Klassenstunden

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
<ul style="list-style-type: none"> Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen ▪ eigenes Agieren in sozialen Netzwerken reflektieren und anpassen 	

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen Informatik	
<p>AWT</p> <p>Darstellendes Spiel</p> <p>Evangelische/ <u>Katholische</u> Religion</p> <p>Geografie</p> <p>Geschichte</p> <p>Informatik <u>und Medienbildung</u></p> <p>Kunst</p> <p>Moderne Fremdsprachen</p> <p>Philosophie</p> <p>Sozialkunde</p> <p>Sport</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Der private Haushalt als Wohn-, Konsum- und Wirtschaftsbereich, Gefahren, die von ungewollten Datensammlungen und –weitergaben (z. B. Internet Of Things) ausgehen können, erkennen ▪ Unterschiede zwischen Privatmedien und solchen für Werbezwecke beachten ▪ <u>Datensouveränität; oder: Was heißt die Wahrheit zu sagen? (D. Bonhoeffer)</u> ▪ ethisch vertretbare Grenzen bildlicher Darstellungen von Katastrophopfern reflektieren ▪ Grausames und Abartiges (z. B. Leichenberge, Folterszenen) aus der Geschichte nicht plakativ öffentlich sichtbar machen ▪ sowohl den Schutz der eigenen Daten als auch den Schutz Daten anderer Personen beachten ▪ das Recht auf informationelle Selbstbestimmung beachten und wahrnehmen ▪ <u>Daten und Kommunikation verschlüsseln</u> ▪ Entwicklungsstände eigener Werke dokumentieren ▪ <u>sich mit Jugendschutzkennzeichen europaweit auseinandersetzen (z.B. USK und PEGI)</u> ▪ <u>eigenes Agieren in weltweiten sozialen Netzwerken reflektieren und anpassen</u> ▪ die Konsequenzen der Datenspeicherung in sozialen Netzwerken erörtern ▪ <u>Rechtsfragen des Alltags am Beispiel Datenschutz</u> ▪ Spannungsverhältnis zwischen Pressekodex [www.presserat.de] und Art. 3 GG erkennen und Normen beurteilen (Klasse 8) ▪ Risiken bei der Verwendung von Fitness-Trackern kennen

Wirtschaft

Musik

- Gefährden Internet und Co. den Einzelhandel? Herkunft und Folgen personalisierter Werbung einschätzen, den Einfluss des Internets auf das Kaufverhalten erkennen (Klasse 11)
- sichere Archivierung selbst produzierter Musik

4 Schützen und sicher Agieren
4.3 Gesundheit schützen
Leitfach Biologie

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
<p>Suchtgefahren vermeiden, sich Selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Suchtgefahr durch Computer und Computerspiele, Smartphones, ... einschätzen ▪ Risiken elektromagnetischer Strahlung am Beispiel von Smartphones kennen 	Klasse 9

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
<p><u>Evangelische/ Katholische Religion</u></p> <p><u>Kunst und Gestaltung</u></p> <p>Geografie</p> <p>Moderne Fremdsprachen</p> <p>Philosophie</p> <p>Sozialkunde</p> <p>Sport</p> <p><u>Musik</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Exzessive Mediennutzung - Kann das Internet zur Sucht werden? (Klasse 8)</u> ▪ <u>Zur Ruhe kommen, Handyfreie Tage, Heil und Heilung</u> ▪ <u>Selbstinszenierung & Schönheitsideale in (digitalen) Medien untersuchen und diskutieren</u> ▪ Risiken der Massentierhaltung und des damit verbundenen Antibiotikaeinsatzes sowie der Trinkwasserbelastung diskutieren ▪ <u>Aktuelle Aspekte der Politik und Gesellschaft: jüngere Jugendliche für Risiken der sozialen Netzwerke sensibilisieren</u> ▪ <u>Mensch-Maschine: Wieviel Selbstoptimierung ist notwendig/möglich?</u> ▪ Umgang mit Gewaltdarstellungen problematisieren ▪ Fallstudien zu online-Spielsucht, Internetsucht oder extensivem Fernsehkonsum auswerten ▪ <u>Fitness-Tracker reflektiert nutzen</u> • <u>Umfang des eigenen Musikkonsums reflektieren und gesundheitliche Schäden durch hohe Lautstärken problematisieren</u>

4 Schützen und sicher Agieren
4.4 Natur und Umwelt schützen
Leitfach Geografie

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen

Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen

<ul style="list-style-type: none"> ▪ die Tatsache, dass auch jede Suche im Internet – wie jede Nutzung digitaler Technik – elektrische Energie benötigt, beachten ▪ Umweltbelastungen bei der Herstellung von Hard- und Software reflektieren 	Klasse 5
---	----------

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen

<p>AWT</p> <p>Chemie</p> <p>Darstellendes Spiel</p> <p>Ev. / Kath. Religion</p> <p>Geografie</p> <p>Moderne Fremdsprachen</p> <p>Philosophie</p> <p>Physik</p> <p>Wirtschaft</p> <p><u>Kunst und Gestaltung</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Transport und Verkehr, z. B. Realtreffen und online-Konferenzen gegenüberstellen (Klasse 9) ▪ Umweltbelastungen bei der Herstellung von Batterien kennen ▪ auf einen ressourcenschonenden Umgang mit Textmaterialien achten ▪ ein Podcast zum Thema Schöpfung erstellen ▪ Abbaubedingungen für seltene Erden reflektieren ▪ konventionelle und ökologische Landwirtschaft vergleichen, Vor- und Nachteile gewichten ▪ Förderung und Einsatz fossiler Energieträger problematisieren ▪ die Folgen von Regenwaldrodung und Ölpalmenwirtschaft für die Biodiversität und das Klima reflektieren ▪ Probleme der Umweltbelastung durch Verkehre benennen und Lösungsmöglichkeiten diskutieren ▪ Zerstörung sensibler Ökosysteme durch Tourismus, z. B. Skitourismus in den Alpen problematisieren, die Ökobilanz des Ferntourismus untersuchen, ökologische Fußabdrücke erstellen ▪ sich mit dem Betrieb von Biogasanlagen und dem Anbau von Energiepflanzen unter den Aspekten Klimawandel, Flächenverbrauch und Nahrungsmittelknappheit auseinandersetzen ▪ Nutzungskonflikte um Nationalparks untersuchen ▪ Globale Herausforderungen der Gegenwart: Umweltschutz und die persönliche Verantwortung im Umgang mit digitaler Technik für unseren Planeten problematisieren ▪ Virtualisierung als Möglichkeit der Ressourcenschonung betrachten ▪ den Energiebedarf der Serverfarmen beachten ▪ Leben ohne Bargeld, den Energiebedarf für das Mining von Kryptowährungen beachten ▪ Designkonzepte Upcycling / cradle to cradle etc. kennenlernen und diskutieren, eigene Ideen entwickeln
---	--

Musik

Sozialkunde

- Stille als auditiven Rückzugsraum für sich selbst und andere achten, Räume der Stille kennen
- Globalisierung; Ausbeutung von Rohstoffen, Problem der „seltenen Erden“; Umweltverschmutzung durch Abbau etc.

5 **Problemlösen und Handeln**
5.1 **Technische Probleme lösen**
Leitfach **Informatik und Medienbildung**

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
<p>Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren Technische Probleme identifizieren Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln</p> <p>▪ <u>Strategien zur systematische Fehlersuche, -erkennung und -eingrenzung nutzen</u></p> <p>▪</p>	Klasse 9

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
<p>Astronomie</p> <p>AWT</p> <p>Philosophie</p> <p>Physik</p> <p>Sozialkunde</p> <p><u>Musik</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ in digitalen Planetarien die gewünschte Darstellung erreichen ▪ Hardwarekomponenten austauschen ▪ mit fehlgeschlagenen Softwareinstallationen oder –updates umgehen ▪ die technische Welt unter dem Aspekt der Technikhörigkeit infrage stellen ▪ Simulationsprogramme bedarfsgerecht konfigurieren ▪ <u>technische Blackouts und deren gesellschaftliche Folgen einschätzen</u> ▪ <u>Umwandlung von digitalen Daten in analogen Klang (und umgekehrt): Computer (Musiksoftware) und Audioanlage (Verstärker) bzw. Mikrofon so miteinander verbinden können, dass etwas klingt</u>

5 Problemlösen und Handeln
5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen
Leitfach Informatik und Medienbildung

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
<ul style="list-style-type: none"> eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Techniken zum Markieren, Kopieren, Einfügen und Ausschneiden von Objekten verwenden, Objekte (Grafik, Foto, Text, Diagramm) in Dokumente (Text, Präsentation) einfügen, grundlegende Formatvorlagen in Texten und Präsentationen nutzen 	Klasse 5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Textverarbeitungs-, Grafikbearbeitungs-, Präsentations-, Tabellenkalkulationswerkzeuge</u> nutzen 	Klasse 8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ blockbasierte Programmierumgebungen nutzen ▪ Informatiksysteme problemgerecht auswählen und verwenden 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ aus einer Problemfrage eine Spezifikation entwickeln, Problemlöseelemente begründet auswählen, Formatvorlagen verwenden 	Klasse 10
<ul style="list-style-type: none"> ▪ formale Sprache als Grundlage des informatischen Problemlöseprozesses begreifen 	Klasse 11

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Astronomie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ digitale Möglichkeiten, die in der Astronomie die Erfassung, Speicherung und Bearbeitung von Beobachtungsdaten revolutioniert haben, kennenlernen
Darstellendes Spiel	<ul style="list-style-type: none"> ▪ digitale Werkzeuge zur Erstellung von Websites, Film-, Ton- und Bildbearbeitung kennenlernen und den eigenen Anforderungen für die eigene Homepage anwenden ▪ digitale Bühnentechnik nutzen
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> ▪ digitale und nicht digitale Nachschlagewerke funktional anwenden
Evangelische/ Katholische Religion	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Reformation 2.0 - Mit dem Smartphone auf den Spuren <u>Luthers</u></u> (Klasse 7)
Fremdsprachen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Anforderungen an digitale und nicht digitale Nachschlagewerke problematisieren und kritisch verwenden</u>
Kunst	<p>Bildbearbeitungsprogramme bei experimentellen, explorativen oder spielerischen Prozessen der Bildfindung nutzen, <u>zielgerichtet einsetzen und ihren Einsatz reflektieren</u></p>
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ die Fertigkeiten der Schülerinnen und Schüler entwickeln, beginnend beim Arbeiten in vorbereiteten Lernumgebungen (z. B. DGS) bis hin zur selbstständigen Entscheidung darüber, ob der Einsatz eines digitalen Werkzeugs sinnvoll ist und gegebenenfalls der Auswahl eines solchen Werkzeugs

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Naturwissenschaften	<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Vorteile digitaler Messwerverfassung zielgerichtet nutzen (große Anzahl von Messwerten in geringen zeitlichen Abständen)</u> ● <u>Veranstaltungstechnik kennen und sachgemäß einsetzen (z.B. Unterschied zwischen Digital- und Analogmischpult; Unterschied zwischen Aktiv- und Passiv-Lautsprechern; Unterschied zwischen Bühnen- und In-Ear-Monitoring etc.)</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ▪ Regressions-/Korrelationsanalysen, t-Test, Chi²-Test o. ä. bei Unterrichtsmaterialien, die Trendanalysen bzw. Methodiken der empirischen Sozialforschung zugänglich sind, durchführen, z. B. mit GrafStat (Klasse 12) ▪ Simulationsprogramme, z. B. „Grenzen des Wachstums“ (World3-Programm) benutzen
<u>Musik</u>	
Sozialkunde	

5 Problemlösen und Handeln
5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen
Leitfach Informatik und Medienbildung

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln	
eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen	

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> • Hilfeportale für dynamische Geometriesoftware nutzen • <u>auch analoge Lösungsmöglichkeiten in Betracht ziehen</u> • <u>die jeweils programmeigenen Hilfsfunktionen und programmspezifische Onlineforen sicher nutzen können</u> • <u>Netpolitik als politisches Handlungsfeld erkunden</u> •
Philosophie	
<u>Musik</u>	
<u>Sozialkunde</u>	
<p>In allen Fächern und Jahrgangsstufen sind Problemlösestrategien bei der Nutzung fachspezifischer digitaler Werkzeuge zu entwickeln.</p>	

5 Problemlösen und Handeln

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

Leitfach **Fächerübergreifend**

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen

effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen
 persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können

- Lernplattformen oder Videoplattformen (Lernvideos) benutzen

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen

Geografie Deutsch Moderne Fremdsprachen <u>Musik</u> <u>Sozialkunde</u>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ geografische Informationssysteme und digitale Karten nutzen ▪ digitale Rechtschreibtrainer verwenden ▪ <u>Übersetzungen elektronische Übersetzer vergleichen</u> ▪ <u>Digitale Lernressourcen für den persönlichen Gebrauch kritisch beurteilen und für das eigene Lernen nutzen</u> ▪ <u>Gehörbildungsprogramme nutzen</u> ▪ <u>Online-Tutorials und musikspezifische Wissens-Plattformen nutzen</u> ▪ <u>Digitale Angebote der Bundeszentrale für politische Bildung nutzen und auswerten;</u>
--	--

5 Problemlösen und Handeln
5.5 Algorithmen erkennen und formulieren
Leitfach Informatik und Medienbildung

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
<p>Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen.</p> <p>algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren</p> <p>Eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ algorithmische Grundstrukturen implementieren, Variablenkonzept verwenden, einfache Algorithmen für Turtle-Grafiken und Entscheidungsspiele implementieren ▪ geschachtelte algorithmische Grundstrukturen implementieren, Operationen auf Daten ausführen, Abläufe/Regeln beschreiben, Datenkomprimierung kennen ▪ EVA-Prinzip und Digitalisierungsprinzip beschreiben ▪ Verfahren zur Prüfung der Korrektheit von Daten kennen, Grundprinzip der asymmetrischen Verschlüsselung kennen 	<p>Klasse 5</p> <p>Klasse 7</p> <p>Klasse 8</p> <p>Klasse 8</p> <p>Klasse 9</p>

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
<p>Kunst</p> <p>Philosophie</p> <p><u>Sozialkunde</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Goldener Schnitt als Algorithmus in Bauwerken, Kunstwerken, Natur untersuchen & danach konstruieren</u> ▪ <u>Algorithmen aus philosophischer Sicht hinterfragen</u> ▪ <u>Algorithmen als Grundlage der Kommunikation, Entstehen von Filterblasen, Problem der Transparenz,</u>
<p>In allen Fächern und Jahrgangsstufen sollen die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass die Planung von Projekten auch ein Algorithmus ist.</p>	

6 **Analysieren und Reflektieren**
6.1 **Medien analysieren und bewerten**
Leitfach **Deutsch**

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
<p>Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z B mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ eine Schülerzeitung oder ein Jahrbuch erstellen 	

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Biologie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aussagen von Werbung unter dem Aspekt einer gesunden Lebensweise diskutieren und bewerten
Darstellendes Spiel	<ul style="list-style-type: none"> ▪ mediale Aspekte kennenlernen und in die eigene Figurenentwicklung und Inszenierungsarbeit einfließen lassen ▪ Wirkung der dargestellten Figuren auf andere einschätzen können
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> ▪ eine Ballade kriteriengeleitet szenisch darstellen ▪ analoge und digitale bzw. historische und moderne Werbung funktional vergleichen ▪ Rhetorik der Werbung adressatenbezogen reflektieren
Ev./ Kath. Rel	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Internetseiten von Influencern, Stars oder Idolen bewerten</u> ▪ <u>„Und Gotte chillte“ – ein Projekt „Die Bibel in Kurznachrichten“ erstellen</u>
Geschichte	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inszenierungen historischer Themen auf ihre Absichten und Wirkungen hin deuten
Informatik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ mit Informatiksystemen kritisch-reflektiert umgehen, Herkunft und beabsichtigte Wirkung von Informationen und Daten hinterfragen ▪ den Einfluss der Anzeige der Suchergebnisse auf das eigene Verhalten reflektieren ▪ den Einfluss der maschinellen Auswertung von Daten und Metadaten auf Individuum und Gesellschaft erkennen und bewerten ▪ Medienfälschungen erkennen ▪ Risiken der Nutzung von Informatiksystemen sowie die gesellschaftlichen Folgen der Digitalisierung erkennen, beurteilen und bewerten
Kunst	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundelemente des medialen Vokabulars kennenlernen und in die eigene künstlerische Arbeit einfließen lassen ▪ visuelle Verfahren der Bildanalyse entwickeln und erproben
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestaltung von Preistabellen aus Verbrauchersicht betrachten

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
<p>Moderne Fremdsprachen</p> <p>Philosophie</p> <p>Sozialkunde</p> <p>Musik</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ offene und versteckte Werbung analysieren, sich kritisch mit Werbung und/oder TV-Formaten auseinandersetzen ▪ Gewalt in Medien diskutieren ▪ Theorien der Wahrnehmung kennen und bewerten ▪ Wahl- und Werbeplakate, Internetauftritte von Parteien, Karikaturen, ... analysieren ▪ <u>das AIDA-Prinzip der Werbung und Rhetorik kennen, verstehen und anwenden</u> ▪ <u>die Folgen des Einsatzes von social bots für Wahlen und Meinungsbildung einschätzen</u> • <u>Phänomen der musikalischen YouTube-Stars</u> • <u>Das Internet als Seismograf für neue musikalische Trends</u> ▪

6 **Analysieren und Reflektieren**
6.2 **Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren**
Leitfach **Deutsch**

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen

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

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen

AWT	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Chancen und Risiken von Industrie 4.0 bewerten (Klasse 11, 12)
Biologie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ den Lobbyismus in der Düngemittel-, Saatgut-, Lebensmittelindustrie und Pharmazie einschätzen und bewerten
Chemie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ den Lobbyismus in der chemischen Industrie und Pharmazie einschätzen und bewerten
Darstellendes Spiel	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Potential digitaler Vertriebswege für Eintrittskarten und Werbematerialien einschätzen
Evangelische/ <u>Katholische Religion</u>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Auszüge verschiedener Bibelübersetzungen kennen und gegenüberstellen ▪ ein „Werte-Navi“ für das digitale Leben entwerfen und reflektieren ▪ Virtuelle Friedhöfe entdecken und bewerten
Kunst	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bildwerke, z. B. entartete Kunst, Karikaturen, Postkarten analysieren ▪ digitale Ausstellungen planen
Philosophie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Medien als Dispositive wahrnehmen
Sozialkunde	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Digitaler Analphabetismus, z. B. das Nutzungsverhalten verschiedener Altersklassen ermitteln ▪ Künstliche Intelligenz und Superintelligenz(en), Chancen und Gefahren für die menschliche Gesellschaft einschätzen (Klassen 11,12) ▪ Filterblasen, Umgang mit Internet in autoritären Systemen ▪ Rolle des Internets für Demokratisierungsprozesse (Beispiel des Arabischen Frühlings) (Klassen 12) ▪ Die grundlegende Veränderung des Musik-Business durch digitale Vertriebswege reflektieren
<u>Musik</u>	

- Konzert-Revival und unplugged performance als bewusste ästhetische Gegenbewegung