



## 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 interessengeleitete 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 interessengeleiteten 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

