# **Medienkompetenz / Bildung in der digitalen Welt**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Seite | Stufe/Schulart | |
| 2 | **Orientierungsrahmen Grundschule-Orientierungsstufe/Lernen und ganzheitliche Entwicklung** | |
| **Sekundarstufe I** | | |
| 9 |  | Gegenüberstellung der Kompetenzerwartungen Grundschule-Orientierungsstufe und Sekundarstufe I |
| 11 |  | Konkretisierung der Kompetenzerwartungen Sek I |
| **Sekundarstufe II/BBS** | | |
| 17 |  | Gegenüberstellung der Kompetenzbegriffe Orientierungsrahmen Rheinland-Pfalz (Sek I) und Kompetenzrahmen der KMK (übergreifend) |
| 18 |  | Kompetenzrahmen der KMK |
| 20 |  | Berufsbildende Schulen: Anforderungen auf einem höheren Abstraktionsgrad |

|  |  |
| --- | --- |
| Anwenden und Handeln | **Problemlösen** im Kontext der Medienbildung beinhaltet zum einen die Lösung von technischen Problemen, zum anderen aber auch die Fähigkeit, digitale Medien zur Lösung von Problemen zu nutzen, verschiedene digitale Werkzeuge und Wege zu erproben und zunehmend planvoll und zielgerichtet vorzugehen. Problemlösen umfasst im Einzelnen folgende Kompetenzerwartungen:  **P1** Technische Probleme identifizieren, Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln.  **P2** Digitale Werkzeuge und Anwenderprogramme zielgerichtet und adäquat bei der Entwicklung von Lösungsstrategien berücksichtigen.  **P3** Zusammenhänge erkennen, nutzen und auf ähnliche Sachverhalte übertragen. |
| Problembewusst und sicher Agieren | **Argumentieren** im Kontext der Medienbildung bezeichnet die Fähigkeit schlussfolgernd zu denken, Wichtiges von Unwichtigem zu unterscheiden und weiterführende Gedanken zu entwickeln. Argumentieren umfasst im Einzelnen folgende Kompetenzerwartungen:  **A1** Die Wirkung und die Bedeutung digitaler Medien für das eigene Leben sowie für das Zusammenleben kritisch hinterfragen, analysieren und bewerten.  **A2** Den eigenen Gebrauch digitaler Medien in den unterschiedlichen Lebensbereichen vor dem Hintergrund der damit verbundenen Chancen und Risiken reflektieren.  **A3** Den Gebrauch digitaler Medien in verschiedenen Kontexten und Lebensbereichen begründen. |
| Analysieren und Reflektieren |
| Produzieren und Präsentieren | **Vernetzen** hat durch die Potentiale, die verschiedene digitale Werkzeuge bieten, einen technischen Aspekt. Im Sinne der kooperativen Zusammenarbeit mit anderen schließt diese prozessbezogene Kompetenz aber auch die Potentiale ein, die digitale Medien für die Kooperation mit anderen beinhalten. Vernetzen umfasst im Einzelnen folgende Kompetenzerwartungen:  **V1** Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung und der Teilung von Informationen, Daten und Ressourcen unter Beachtung von Urheber- und Nutzungsrechten nutzen.  **V2** Verschiedene Möglichkeiten digitaler Vernetzung sach-, situations- und adressatengerecht kennen und nutzen.  **V3** Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen und mit anderen im Team zusammenarbeiten. |
| Informieren und Recherchieren |
| Kommunizieren und Kooperieren | **Kommunizieren** bezeichnet hier die Fähigkeit, digitale Medien zur Kommunikation zu nutzen und dabei die vielfältigen Bedingungen unterschiedlicher digitaler Umgebungen zu berücksichtigen. Kommunizieren umfasst im Einzelnen folgende Kompetenzerwartungen:  **K1** Verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten ziel- und sachgerecht auswählen und nutzen.  **K2** Verhaltensregeln und ethische Prinzipien bei der digitalen Kommunikation kennen und beachten.  **K3** Digitale Kommunikationsprozesse zur aktiven Teilhabe an verschiedenen Informations- und Entscheidungsprozessen im schulischen und außerschulischen Kontext verstehen und nutzen. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Anwenden und Handeln | | |
| Kompetenzerwartung | Die Schülerinnen und Schüler können | Medienkompass |
| Grundlegende digitale Werkzeuge und Anwendungen kennen und in verschiedenen Sachzusammenhängen zielgerichtet nutzen | * die grundlegenden Bestandteile des Computers benennen und bedienen * Programme und Apps starten, damit üben, Aufgaben lösen und sie schließen * Browser bedienen und Internetadressen aufrufen | Ich   * kann die grundlegenden Bestandteile des Computers benennen und bedienen * kann Ordner anlegen und Dateien darin speichern * kann Programme/Apps starten, damit üben oder Aufgaben lösen und sie schließen * beachte die Computerregeln meiner Schule * kann Browser bedienen und Internetadressen aufrufen * arbeite mit anderen im Team zusammen * kann etwas zeichnen oder bauen und mit dem Computer oder Tablet in Bewegung bringen und steuern |
| Digitale Lernangebote und Arbeitsumgebungen für den eigenen Bedarf kennen, nutzen und anpassen | * die Computerregeln ihrer Schule beachten * Ordner anlegen und Dateien darin speichern * Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren * effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen |
| Lösungswege entwickeln, Ergebnisse mit anderen teilen | * digitale Medien zur Zusammenarbeit mit anderen im Team nutzen * gemeinsam mit anderen ein Projekt unter Einbeziehung digitaler Medien durchführen * Informationen und Daten mit anderen teilen |
| Medienkompass in Leichter Sprache |
| Ich kenne den Computer.   * Ich kann den Computer anschalten und ausschalten. Ich kenne die Maus. Ich kenne die Tastatur. Ich kenne einen Touch-Screen. Das spricht man so: Tat s ch skrien. * Ich kann ein Programm starten. Ich kann ein Programm beenden. Ich kann eine App starten. Das spricht man so: Äpp. Ich kann eine App schließen. * Ich kann einen neuen Ordner erstellen. Ich kann dem Ordner einen Namengeben. * Ich kann eine Datei im Ordner speichern. Ich kann der Datei einen Namen geben. * Ich kann eine Datei im Ordner löschen. * Ich kann einen Ordner löschen. * Ich beachte die Computer-Regeln von meiner Schule. * Ich kann mit anderen Menschen zusammen am Computer arbeiten. |
| Funktionsweisen und grundlegende Strukturen digitaler Werkzeuge kennen und einfache Algorithmen verstehen | * durch Versuch und Irrtum zur Lösung einfacher bzw. spielerischer Programmier-Aufgaben (Coding) kommen * etwas zeichnen oder bauen und mit dem Computer in Bewegung bringen und steuern |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Problembewusst und sicher Agieren | | | |
| Kompetenzerwartung | Die Schülerinnen und Schüler können/wissen | Medienkompass | |
| Chancen und Risiken digitaler Umgebungen benennen | * an wen sie sich wenden können, wenn ihnen etwas Unangenehmes oder Unangemessenes auffällt oder widerfährt * wie sie um Hilfe bitten und Hilfe bekommen können * ein Medientagebuch führen | Ich   * kann benennen, worauf ich achten muss, wenn ich mit dem Internet arbeite * kann sagen, an wen ich mich wenden kann, wenn mir etwas Unangenehmes auffällt oder passiert * weiß, wie ich mich richtig verhalte, damit   + niemand zu viel über mich erfährt   + meine Arbeitsergebnisse geschützt sind * beachte den Datenschutz und gehe verantwortungsvoll mit den Daten anderer um * kann zwischen Information und Werbung unterscheiden * kann erkennen und benennen, wann und warum ich Werbung erhalte * kann ein Medientagebuch führen | |
| Maßnahmen für Datensicherheit ergreifen und die Privatsphäre schützen | * wie sie sich richtig verhalten, damit   + niemand zu viel über sie erfährt   + ihre Arbeitsergebnisse geschützt sind |
| Grundlegende Jugend- und Verbraucherschutzbestimmungen beachten | * benennen, worauf sie achten müssen, wenn sie mit dem Internet arbeiten * zwischen Information und Werbung zu unterscheiden * erkennen und benennen, wann und warum sie Werbung erhalten |
| Medienkompass in Leichter Sprache | |
| Ich kann Probleme mit Medien erkennen. Ich kann Probleme mit Medien lösen.   * Ich kann im Internet arbeiten. Ich kann sagen, was wichtig ist, wenn ich im Internet nach Infos suche. * Ich lese Infos, die ich verstehe. Ich sehe Bilder an, die ich verstehe. Manche Infos sind für Kinder und Jugendliche verboten. Es gibt Regeln. Ich kenne die Regeln. Die Regeln stehen im Jugend-Schutz-Gesetz. Ich halte mich an die Regeln. * Ich gehe vorsichtig mit meinen Daten um. Ich gehe vorsichtig mit den Daten von anderen Menschen um. Es gibt Regeln. Ich kenne die Regeln. Die Regeln stehen im Landes-Daten-Schutz-Gesetz von Rheinland-Pfalz. Ich halte mich an die Regeln. * Ich erkenne Informationen. Ich erkenne Werbung. Ich kann zwischen Informationen und Werbung unterscheiden. * Ich kann sagen, wie viele Stunden am Tag ich Medien nutze. Ich kann sagen, wie viele Stunden in der Woche ich Medien nutze. | |
| Verantwortungsbewusst mit digitalen Medien umgehen | * den Datenschutz beachten * verantwortungsvoll mit den Daten anderer umgehen * Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen („Lebenszyklus“ digitaler Werkzeuge, Recycling, Rohstoffe…) |
| Analysieren und Reflektieren | | | |
| Kompetenzerwartung | Die Schülerinnen und Schüler können | Medienkompass | |
| Die Vielfalt der digitalen Medienwelt kennen und die eigenen Bedürfnisse einschätzen | * beschreiben, was zur Medienwelt gehört (z. B. Internet, Smartphone, Tablet, Computerspiele, Lernsoftware, Kino, DVD, Blue Ray, Fernsehen) | Ich kann   * beschreiben, was zur Medienwelt gehört (z.B. Internet, Smartphone, Tablet, Computerspiele, Kino/DVD/Blue Ray, Fernsehen) * beschreiben, welche Medien ich benutze, und begründen, warum ich sie nutze (z. B. wenn du dein Medientagebuch führst) * Inhalte von Medienangeboten wiedergeben (z. B. Filme - im Kino, Internet, Fernsehen -, Bilder, Webseiten, in Lernportalen und Lernprogrammen) * beschreiben, wie Medien auf mich wirken (z. B. Filme, Bilder, Kinderseiten im Internet, Hörspiele) * erklären, wie Werbung gemacht wird * zwischen Wahrem und Unwahrem unterscheiden * *die Wirkung meiner Aktivitäten im Internet einschätzen.* | |
| Die Medienlandschaft aus der Lebenswelt und der Alltagserfahrung heraus beschreiben | * beschreiben, welche Medien sie benutzen und begründen, warum sie diese nutzen und dies z. B. beim Führen eines Medientagebuchs festhalten * Inhalte von Medienangeboten wie z. B. Filme (im Kino, Internet, Fernsehen), Bilder, Webseiten (in Lernportalen und Lernprogrammen) wiedergeben |
| Grundlegende Gestaltungsprinzipien und Wirkmechanismen der Medienwelt erkennen | * erklären, wie Werbung gemacht wird * grundlegende Wirkung von Medien der digitalen Welt (Computerspiele, Smartphonenutzung, Stars, Idole…) erfassen |
| Medienkompass in Leichter Sprache | |
| Wie nutze ich Medien? Warum nutze ich Medien?   * Ich kann sagen, welche Medien ich nutze. Zum Beispiel: Fernsehen, Hörspiele, Computer * Ich gehe vorsichtig mit meinen Dateien um. Ich gehe vorsichtig mit den Dateien von anderen Menschen um. Es gibt Regeln. Die Regeln stehen im Urheber-Rechts-Gesetz. Ich halte mich an die Regeln. * Ich kann erzählen, was ich gesehen habe. Zum Beispiel: Filme, Bilder, Internet, Computer-Spiele * Ich kann sagen, was ich dabei denke. Und was ich dabei fühle. * Ich kann erklären, wie Programme gemacht werden. Zum Beispiel: Fernsehen, Radio * Ich kann sagen, wie Werbung geht. | |
| Die Bedeutung der digitalen Medien erkennen und ein erstes Bewusstsein dafür entwickeln, wie diese das eigene Leben und das Zusammenleben verändern | * medial vermittelte Inhalte kritisch hinterfragen (z. B. im Hinblick auf Glaubwürdigkeit, Intention…) * beschreiben, wie Medien auf sie wirken (z. B. Filme, Bilder, Kinderseiten im Internet, Hörspiele) |
| Produzieren und Präsentieren | | | |
| Kompetenzerwartung | Die Schülerinnen und Schüler können | | Medienkompass |
| Eine Produktion planen und mit einfachen digitalen Möglichkeiten ausgestalten | * eine einfache Präsentation planen und erstellen * ein digitales Audioprojekt (Geräusche, Sprache, Musik) planen und Audio aufnehmen, übertragen * ein digitales Fotoprojekt planen, mit einer digitalen Kamera Fotos aufnehmen und diese übertragen | | [detaillierte Ausdifferenzierung und Beschreibung im Medienkompass]   * Textverarbeitung * Audio * Foto * Digitale Präsentationsmedien * Tabellenkalkulation |
| Inhalte in verschiedenen digitalen Formaten bearbeiten | * mit einem Textverarbeitungsprogramm arbeiten (z. B. Texte eingeben, markieren, korrigieren, formatieren...) * in vorgegebenen Tabellen arbeiten * eine einfache Präsentation erstellen und speichern | |
| Bedeutung von Urheberrechten, geistigem Eigentum und Persönlichkeitsrechten kennen und bei der Verwendung digitaler Produkte beachten | * eine Audiodatei bearbeiten, löschen, speichern, umbenennen * ein Digitalfoto mit einem Bildbearbeitungsprogramm bearbeiten, speichern, umbenennen * bei der Nutzung von Texten, Bildern und Tonsequenzen wichtige Regeln (z. B. Persönlichkeitsrechte) und das Urheberrecht beachten | |
| Medienkompass in Leichter Sprache |
| [detaillierte Ausdifferenzierung und Beschreibung im Medienkompass]   * Ich kann Texte schreiben. Ich kann mit Texten arbeiten. * Ich kann Musik oder Sprache aufnehmen. Ich kann die Aufnahmen abspielen. * Ich kann Fotos aufnehmen. Ich kann Fotos zeigen. * Ich kann Präsentationen erstellen. Ich kann eine Präsentation zeigen. * Ich kann eine Rechen-Tabelle erstellen. Ich kann in einem Rechen-Programm arbeiten. * Ich kann ein Video erstellen. Ich kann ein Video zeigen. |
| Zunehmend adressaten- und sachgerecht präsentieren, Anregungen dazu aufnehmen und umsetzen | * beschreiben, warum andere ihr Produkt ( z. B. Audio, Foto, Präsentation) gut, schlecht, langweilig, spannend … finden * eine mit digitalen Möglichkeiten ausgestaltete Produktion (z. B. Audioprojekt, Foto) präsentieren * eine Präsentation mit Text, Bild und Ton planen und durchführen | |
| Informieren und Recherchieren | | | |
| Kompetenzerwartung | Die Schülerinnen und Schüler können | Medienkompass | |
| Arbeits- und Suchinteressen klären, Strategien zur Informationsgewinnung nutzen | * das Internet nutzen und sagen,   + was sie suchen   + wo sie es suchen bzw. finden möchten   + warum sie es dort suchen * Informationen gezielt finden | Ich kann   * mit dem Internet arbeiten und sagen was ich suche, wo ich es suchen/finden möchte und warum ich es dort suche * mit Kindersuchmaschinen und Lernportalen arbeiten und Informationen gezielt finden, verstehen und auswählen, kopieren, speichern und wiederfinden * erkennen und begründen, welche Inhalte nützlich für mich sind, und kann Wichtiges von Unwichtigem unterscheiden * ungeeignete, mir unangenehme Inhalte melden, beenden, verlassen * kann Informationen und die Ergebnisse meiner Arbeit an einem sicheren Ort speichern (PC/Stick/Lernplattform/Cloud) und wiederfinden | |
| Verschiedene digitale Quellen, Formate und Instrumente bei Recherchen heranziehen | * ungeeignete, ihnen unangenehme Inhalte melden, beenden, verlassen * Informationen verstehen und gezielt auswählen |
| Gewonnene Informationen und Daten verstehen, auswerten und verwenden | * erkennen und begründen, welche Inhalte nützlich für sie sind * Wichtiges von Unwichtigem unterscheiden |
| Medienkompass in Leichter Sprache | |
| Ich kann das Internet benutzen.   * Ich kann Infos im Internet finden. Das heißt: Ich kenne Such-Maschinen. Ich kann Wörter eingeben. Ich kann den besten Treffer auswählen. * Ich kann Infos kopieren. Ich kann Infos speichern. Ich kann Infos löschen. * Ich kenne Lese-Zeichen. Ich kann ein Lese-Zeichen speichern. Ich kann Infos wieder finden. * Manche Internet-Seiten sind nicht gut für Kinder und Jugendliche. Zum Beispiel: Weil auf diesen Seiten Gewalt gezeigt wird. Ich kann diese Seiten erkennen. Ich kann diese Seiten schließen. Ich kann mir Hilfe holen. * Ich kann beschreiben, was in einem Film passiert. * Ich kann mit Lern-Programmen arbeiten. | |
| Informationen und Daten sicher speichern, strukturieren, wiederfinden | * Informationen und Ergebnisse ihrer Arbeit speichern (PC, Stick, Tablet, Lernplattform, Cloud), wiederfinden und dabei Aspekte der Datensicherheit bedenken und beachten * Informationen aus Kindersuchmaschinen und Lernportalen kopieren, speichern und wiederfinden |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kommunizieren und Kooperieren | | |
| Kompetenzerwartung | Die Schülerinnen und Schüler können | Medienkompass |
| Ausgewählte digitale Kommunikationsmöglichkeiten angemessen verwenden | * Nachrichten schreiben und versenden * Dateien an E-Mails bzw. Nachrichten anhängen * Nachrichten bzw. E-Mails öffnen | [detaillierte Ausdifferenzierung und Beschreibung im Medienkompass]  Ich kann   * Nachrichten schreiben und versenden * Dateien an E-Mails anhängen * Nachrichten/E-Mails von mir bekannten Absendern öffnen, lesen und den Inhalt wiedergeben * bei Nachrichten unterscheiden, ob sie für mich wichtig, unwichtig oder gefährlich sind * Anhänge von bekannten Absendern öffnen und speichern * Spam-Mails erkennen und löschen * bei unangenehmen/ungeeigneten Inhalten jemanden um Rat fragen oder um Hilfe bitten * in geschützten Räumen chatten * an der digitalen Welt aktiv teilnehmen * *Ich kann auf einer Lernplattform mit anderen Kindern meiner Klasse zusammenarbeiten.* |
| Verhaltensregeln einhalten, respektvoll und adressatengerecht interagieren | * Kommunikationsregeln verstehen und beachten * Höflichkeitsregeln verstehen und beachten * respektvoll und höflich mit anderen kommunizieren |
| Digitale Werkzeuge für die Arbeit mit Daten und die Zusammenarbeit bzw. den Austausch mit anderen nutzen | * Anhänge von bekannten Absendern öffnen und speichern * geeignete Namen („Nickname“) für Zugänge zu Programmen und Portalen auswählen und nutzen * Nachrichten bzw. E-Mails lesen und den Inhalt wiedergeben |
| Medienkompass in Leichter Sprache |
| Ich kann ein E-Mail-Programm benutzen.   * Ich kenne E-Mails. Ich kann eine E-Mail-Adresse erkennen. * Ich kann ein E-Mail-Programm öffnen. * Ich kann eine wichtige E-Mail erkennen. * Ich kann eine E-Mail öffnen und lesen. Ich kann den Inhalt erzählen. * Ich kann eine E-Mail schreiben. * Ich kann eine E-Mail senden. * Ich kann auf eine E-Mail antworten. Ich kann eine E-Mail weiterleiten. * Ich kann Dateien anhängen. Das nennt man Datei-Anhang. * Ich kann Datei-Anhänge öffnen. Ich öffne nur Datei-Anhänge von Menschen, die ich kenne. Ich kann Datei-Anhänge speichern. * Manche E-Mails sind für den Computer gefährlich. Sie können den Computer kaputt machen. Ich kann gefährliche E-Mails erkennen. Ich kann gefährliche E-Mails löschen. Ich kann mir Hilfe holen. |
| Kommunikationsprozesse mit digitalen Medien verantwortungsbewusst gestalten | * unterscheiden, ob Nachrichten für sie wichtig, unwichtig oder gefährlich sind * Spam-Mails erkennen und löschen * bei unangenehmen bzw. ungeeigneten Inhalten jemanden um Rat fragen oder um Hilfe bitten |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kompetenzbereiche** | **Grundschule-Orientierungsstufe** | **Sekundarstufe I** |
| Anwenden und Handeln | Grundlegende digitale Werkzeuge und Anwendungen kennen und in verschiedenen Sachzusammenhängen zielgerichtet nutzen | Grundlegende digitale Werkzeuge und Anwendungen kennen, zielgerichtet und kreativ nutzen |
| Digitale Lernangebote und Arbeitsumgebungen für den eigenen Bedarf kennen, nutzen und anpassen | Digitale Lernangebote und Arbeitsumgebungen für den eigenen Bedarf nutzen und anpassen, Grenzen erkennen und benennen |
| Lösungswege entwickeln, Ergebnisse mit anderen teilen | Passende Strategien und Lösungswege entwickeln, Ergebnisse mit anderen teilen |
| Funktionsweisen und grundlegende Strukturen digitaler Werkzeuge kennen und einfache Algorithmen verstehen | Funktionsweisen und grundlegende Strukturen digitaler Werkzeuge erkennen, verstehen und selbst in Sequenzen anwenden |
| Problembewusst und sicher Agieren | Chancen und Risiken digitaler Umgebungen benennen | Chancen und Risiken digitaler Umgebungen benennen und einschätzen |
| Maßnahmen für Datensicherheit ergreifen und die Privatsphäre schützen | Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch ergreifen, aktuell halten und die Privatsphäre schützen |
| Grundlegende Jugend- und Verbraucherschutzbestimmungen beachten | Jugend- und Verbraucherschutz- Bestimmungen beachten, Auswirkungen und Folgen benennen |
| Verantwortungsbewusst mit digitalen Medien umgehen | Folgen für Gesundheit und Umwelt einschätzen, reflektiert, verantwortungsbewusst und nachhaltig handeln |
| Analysieren und Reflektieren | Die Vielfalt der digitalen Medienwelt kennen und die eigenen Bedürfnisse einschätzen | Die Vielfalt der digitalen Medienwelt kennen, die eigenen Bedürfnisse sowie gesellschaftliche Folgen einschätzen |
| Die Medienlandschaft aus der Lebenswelt und der Alltagserfahrung heraus beschreiben | Die Rolle der Medien im eigenen Leben und ihren Einfluss auf das Konsumverhalten und soziale Miteinander bewerten |
| Grundlegende Gestaltungsprinzipien und Wirkmechanismen der Medienwelt erkennen | Gestaltungsprinzipien und Wirkungsmechanismen erkennen, durchschauen und beurteilen |
| Die Bedeutung der digitalen Medien erkennen und ein erstes Bewusstsein dafür entwickeln, wie diese das eigene Leben und das Zusammenleben verändern | Die Potenziale der Digitalisierung für die eigene Weiterentwicklung, für soziale und politische Teilhabe reflektieren und dem eigenen Handeln zugrunde legen |
| Produzieren und Präsentieren | Eine Produktion planen und mit einfachen digitalen Möglichkeiten ausgestalten | Eine Produktion planen und mit verschiedenen digitalen Möglichkeiten ausgestalten |
| Inhalte in verschiedenen digitalen Formaten bearbeiten | Inhalte digitaler Formate bearbeiten, in bestehendes Wissen integrieren und die eigenen Handlungsmöglichkeiten erweitern |
| Bedeutung von Urheberrechten, geistigem Eigentum und Persönlichkeitsrechten kennen und bei der Verwendung digitaler Produkte beachten | Vorhandene digitale Produkte rechtssicher verwenden, zusammen- führen und weiterverarbeiten |
| Zunehmend adressaten- und sachgerecht präsentieren, Anregungen dazu aufnehmen und umsetzen | Adressaten- und sachgerecht präsentieren, Anregungen aufnehmen und weiterverarbeiten |
| Informieren und Recherchieren | Arbeits- und Suchinteressen klären, Strategien zur Informationsgewinnung nutzen | Arbeits- und Suchinteressen klären, Strategien zur Informationsgewinnung entwickeln |
| Verschiedene digitale Quellen, Formate und Instrumente bei Recherchen heranziehen | Verschiedene digitale Quellen, Formate und Instrumente bei Recherchen heranziehen, auf Relevanz überprüfen |
| Gewonnene Informationen und Daten verstehen, auswerten und verwenden | Gewonnene Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten |
| Informationen und Daten sicher speichern, strukturieren, wiederfinden | Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten und in unterschiedlichen Kontexten abrufen |
| Kommunizieren und Kooperieren | Ausgewählte digitale Kommunikationsmöglichkeiten angemessen verwenden | Verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten heranziehen und verwenden |
| Verhaltensregeln einhalten, respektvoll und adressatengerecht interagieren | Verhaltensregeln einhalten, respektvoll und adressatengerecht interagieren |
| Digitale Werkzeuge für die Arbeit mit Daten und die Zusammenarbeit bzw. den Austausch mit anderen nutzen | Digitale Werkzeuge und Ressourcen für die aktiv- produktive und kollaborative Arbeit mit Informationen und Daten nutzen |
| Kommunikationsprozesse mit digitalen Medien verantwortungsbewusst gestalten | Selbstbestimmt und verantwortungsbewusst an privaten und gesellschaftlichen Kommunikationsprozessen teilnehmen |

|  |  |
| --- | --- |
| Anwenden und Handeln | |
| Kompetenzerwartung | Konkretisierung |
| Grundlegende digitale Werkzeuge und Anwendungen kennen, zielgerichtet und kreativ nutzen | * Systembestandteile und deren Funktionsweisen (Festplatte, Arbeitsspeicher, Prozessor, Laufwerke ...) kennen und benennen (s. Rahmenplan WPF RS+/Informatische Bildung) * Verschiedene Betriebssysteme verwenden (Standard- und erweiterte Funktionen, z.B. sich in einem Menü bewegen, Symbolleisten und Verzeichnisstrukturen kennen und der Arbeit zugrunde legen…) * Mit browserbasierten Anwendungen und Apps routiniert umgehen * Installationen, Erweiterungen und Anpassungen vornehmen (z.B. Software installieren, Funktionalitäten nutzerorientiert einschränken, Dateiverwaltung anlegen und verwenden…) * Daten in eigenen Ordnerstrukturen verwalten * Mit den Möglichkeiten und Grenzen mobiler und virtueller Datenspeicherung sicher umgehen, Datensicherung und Backup vornehmen * Selbstständig stationäre und mobile Endgeräte in ein Netzwerk einbinden (LAN und W-LAN) und Sicherheitsregeln beachten * Komplexere Hardwareprobleme erkennen und beheben, Konfigurationen analysieren |
| Digitale Lernangebote und Arbeitsumgebungen für den eigenen Bedarf nutzen und anpassen, Grenzen erkennen und benennen | * Erweiterte Funktionen und anspruchsvolle Vorlagen verwenden und gestalten (z.B Tastenkombinationen, Assistenten, Layoutvorlagen…) * Formale Einstellungen vornehmen (Rahmen, Absätze, Seitenränder, Umbrüche, Einzüge und Spalten, Gliederung, Nummerierung…) * Serienbriefe aus (selbst erstellten) Datenquellen erzeugen * Master- und Titelfolien, Handzettel und Notizenseiten erstellen * Benutzerdefinierte Animationen und selbst erstellte Objekte in Präsentationen einbinden |
| Passende Strategien und Lösungswege entwickeln, Ergebnisse mit anderen teilen | * Fachspezifische und lebensweltbezogene Aufgaben lösen * Unterrichtsmaterial zur Gesamtthematik * Einbindung von (selbst erstellten) Objekten vornehmen * Visualisierung und Diagrammerstellung für statistische Anwendungen vornehmen * Erweiterte mathematische Funktionen beherrschen und diese anwenden |
|
|
| Funktionsweisen und grundlegende Strukturen digitaler Werkzeuge erkennen, verstehen und selbst in Sequenzen anwenden | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Problembewusst und sicher Agieren | |
| Kompetenzerwartung | Konkretisierung |
| Chancen und Risiken digitaler Umgebungen benennen und einschätzen | * Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen * Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren |
| Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch ergreifen, aktuell halten und die Privatsphäre schützen | * Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden * Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen * Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen * Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren |
| Jugend- und Verbraucherschutz- Bestimmungen beachten, Auswirkungen und Folgen benennen | - |
|
|
| Folgen für Gesundheit und Umwelt einschätzen, reflektiert, verantwortungsbewusst und nachhaltig handeln | * Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen * Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen * Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen * Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen |

|  |  |
| --- | --- |
| Analysieren und Reflektieren | |
| Kompetenzerwartung | Konkretisierung |
| Die Vielfalt der digitalen Medienwelt kennen, die eigenen Bedürfnisse sowie gesellschaftliche Folgen einschätzen | * Einfluss und Bedeutung digitaler Medien und ihrer spezifischen Darstellungsformen im Alltag beschreiben * Die eigenen Mediengewohnheiten reflektieren und beschreiben sowie Motive der Mediennutzung (auch der eigenen) benennen und reflektieren * Stilmittel der Bild- und Filmsprache insbesondere in digitalen Kontexten kennen und beschreiben * Veränderungen der Medienwelt analysieren und in Beziehung zu Schule, Berufs- und Lebenswelt setzen |
| Die Rolle der Medien im eigenen Leben und ihren Einfluss auf das Konsumverhalten und soziale Miteinander bewerten | * Den Einfluss des digitalen Wandels auf unseren Alltag beschreiben, einordnen und bewerten * Vor- und Leitbilder der Medien beschreiben, Stereotype erkennen, untersuchen und bewerten * Inszenierungsformen erkennen und benennen |
| Gestaltungsprinzipien und Wirkungsmechanismen erkennen, durchschauen und beurteilen | * Den eigenen Wechsel zwischen virtueller und realer Welt erkennen und den Einfluss auf die eigene Person reflektieren und beschreiben * Chancen und Risiken der ständigen Verfügbarkeit digitaler Medien und ihrer spezifischen Machart einschätzen, beschreiben und bewerten * Kritisch zu problematischen Inhalten und Darstellungen Stellung nehmen * Die wichtigsten Anlaufstellen und Beratungsangebote kennen und im Bedarfsfall nutzen |
|
|
| Die Potenziale der Digitalisierung für die eigene Weiterentwicklung, für soziale und politische Teilhabe reflektieren und dem eigenen Handeln zugrunde legen | * Die Folgen der Digitalisierung für den privaten und beruflichen Alltag beschreiben, einordnen und bewerten * Die Rolle des Internets und digitaler Medien als Instrumente demokratischer Teilhabe und politischer Veränderungen beschreiben und bewerten (eDemocracy) * Die Machtkonzentration der großen Internet-Konzerne sowie weiterer Medienproduzenten beschreiben, einordnen und kritisch hinterfragen |

|  |  |
| --- | --- |
| Produzieren und Präsentieren | |
| Kompetenzerwartung | Konkretisierung |
| Eine Produktion planen und mit verschiedenen digitalen Möglichkeiten ausgestalten | * Planvoll an ein komplexeres Produktions- und Publikationsvorhaben zu unterrichtlichen und schulischen Themen herangehen und je nach Zielsetzung eine digitale Veröffentlichung planen * Möglichkeiten und Grenzen der geplanten Produktion realistisch einschätzen, das eigene Vorgehen begründen und selbstständig einen digitalen Publikationsweg wählen |
| Inhalte digitaler Formate bearbeiten, in bestehendes Wissen integrieren und die eigenen Handlungsmöglichkeiten erweitern | * Die Planungsschritte einer Medienproduktion und -präsentation im selbst gewählten Rahmen festlegen und diesen ohne äußere Regulierung einhalten * Formale, ästhetische und informationstechnische Kriterien anwenden * Auf digitalem Weg Medienelemente erstellen, bearbeiten und in das elektronische Werk einbinden, z.B. Bildbearbeitung, einfache, möglichst lizenzfreie Audio- und Videobearbeitung |
| Vorhandene digitale Produkte rechtssicher verwenden, zusammen- führen und weiterverarbeiten | * Inhalte überzeugend vortragen, kommentieren, erläutern, veranschaulichen * Zielgruppengerecht präsentieren und selbstständig Feedback geben, wahrnehmen und einholen * Digitale und gestalterische Möglichkeiten - thematisch passend und sachgerecht eingesetzt - ausschöpfen und überzeugend vortragen |
|
|
| Adressaten- und sachgerecht präsentieren, Anregungen aufnehmen und weiterverarbeiten | * Die zur Aufgabenstellung, Zielgruppe und Wirkungsabsicht passende Veröffentlichungsform unter Anleitung auswählen und gemäß der Publikationsbestimmungen handeln * Zwischen kostenpflichtigen und freien Lizenzierungsmodellen unterscheiden können, sie passend auswählen und Bedingungen bzgl. Freigabe, Weitergabe und Reichweite beachten |

|  |  |
| --- | --- |
| Informieren und Recherchieren | |
| Kompetenzerwartung | Konkretisierung |
| Arbeits- und Suchinteressen klären, Strategien zur Informationsgewinnung entwickeln | * Lesetechniken und –strategien beim Umgang mit elektronischen Informationsquellen anwenden, Entschlüsselung des Informationsgehaltes systematisch vornehmen und Ergebnisse mit digitalen Werkzeugen selbstständig strukturieren und sichern * Suchstrategien kompetent und folgerichtig anwenden * Digitale Wissensquellen kennen und benennen, eigenständig und selbst verantwortlich mit ihnen umgehen * Die Glaubwürdigkeit und Seriosität von Quellen anhand belastbarer Kriterien bewerten und relevant erscheinende neue Quellen ohne Hilfestellung erschließen |
| Verschiedene digitale Quellen, Formate und Instrumente bei Recherchen heranziehen, auf Relevanz überprüfen | * Die wichtigsten Regelungen des Urheberrechts benennen und beachten * Informationsquellen und Zitate sachgerecht verwenden und korrekt kennzeichnen * Folgen der Urheberrechtsverletzung korrekt einschätzen und verantwortungsbewusst handeln |
| Gewonnene Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten | * Spezifische Eigenschaften sowie die Rechtsform verschiedener, insbesondere digitaler Informationsquellen korrekt einstufen * Funktionen von digitalen Informationsquellen und medialen Texten selbstständig erkennen, benennen und angemessen beurteilen * Sich kritisch mit Wirkungen der Mediengestaltung und der Konstruktion von Wirklichkeit auseinandersetzen |
|
|
| Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten und in unterschiedlichen Kontexten abrufen | * Selbstständig aus digitalen Quellen Informationen gewinnen, Aussagen und Fakten zielgerichtet auswählen * Die getroffene Auswahl an Informationen mit Blick auf die Ziel- bzw. Aufgabenstellung begründen * Informationen kategorisieren, adressatengerecht aufbereiten und darstellen * Bei der Aufbereitung Quellenangaben, Bild- und Persönlichkeitsrechte beachten |

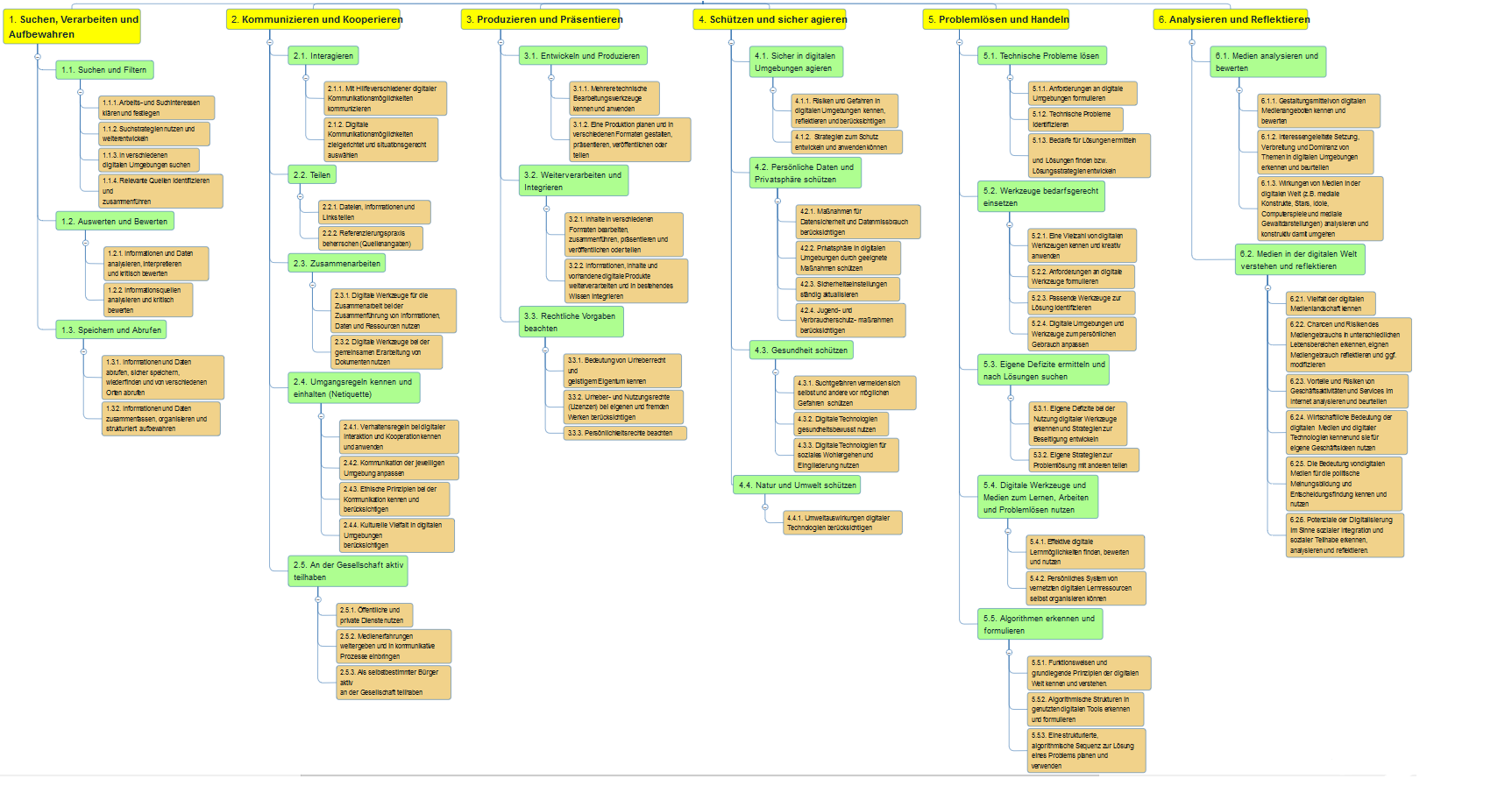
|  |  |
| --- | --- |
| Kommunizieren und Kooperieren | |
| Kompetenzerwartung | Konkretisierung |
| Verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten heranziehen und verwenden | * Eine begründete Auswahl aus synchronen und asynchronen elektronischen Kommunikationswegen treffen, Vor- und Nachteile benennen * Elektronische Kommunikationswege zum Austausch von Informationen eigenverantwortlich nutzen * Ablauf und Ergebnisse digitaler Kommunikation kritisch reflektieren und angemessen darstellen * Eigenständig und verantwortungsbewusst Internetdienste, Portalangebote, Podcasts, Wikis, Learning-Apps, Knowledge-Blogs, RSS-Feeds etc. zum Wissenserwerb erschließen und zur Wissenserweiterung für sich und andere nutzen |
| Verhaltensregeln einhalten, respektvoll und adressatengerecht interagieren | * Einstellungen zu Berechtigungen oder zur Privatsphäre festlegen und ändern * Bei unerwünschten Informationen und Datenmissbrauch situationsgerecht und kompetent handeln * die virtuelle Identität anlegen und präsentieren (Identitätsmanagement) * private Daten als schützenswert erkennen und behandeln * beachten, dass private Daten zu unterschiedlichen Zwecken erhoben, verarbeitet, weitergegeben werden, welche Folgen sich daraus ergeben können und sich entsprechend verhalten * erkennen, welche Folgen sich aus der Veröffentlichung privater Daten ergeben können |
| Digitale Werkzeuge und Ressourcen für die aktiv- produktive und kollaborative Arbeit mit Informationen und Daten nutzen | * Inhalte eigenständig gliedern, nach ihrer Relevanz ordnen, sie ziel- und adressatengerecht beschreiben und digital veröffentlichen * Verschiedene Gestaltungsvarianten persönlicher Mitteilungen erschließen und Wirkungsabsichten berücksichtigen * Rechtliche Grundlagen der freien Meinungsäußerung definieren und dem eigenen Handeln zugrunde legen |
|
|
| Selbstbestimmt und verantwortungsbewusst an privaten und gesellschaftlichen Kommunikationsprozessen teilnehmen | * Einen respektvollen und sozial verantwortlichen Umgang bei der digitalen Kommunikation miteinander pflegen (Medienethik) * Adressatengerechte Botschaften verfassen * Kommunikationsanlässe und Verfasserabsichten erkennen und angemessen reagieren |

# Gegenüberstellung der Kompetenzbegriffe

|  |  |
| --- | --- |
| **Orientierungsrahmen Rheinland-Pfalz** | **Kompetenzrahmen der KMK** |
| Anwenden und Handeln | Problemlösen und Handeln |
| Problembewusst und sicher Agieren | Schützen und sicher Agieren |
| Analysieren und Reflektieren | Analysieren und Reflektieren |
| Produzieren und Präsentieren | Produzieren und Präsentieren |
| Informieren und Recherchieren | Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren |
| Kommunizieren und Kooperieren | Kommunizieren und Kooperieren |

# Kompetenzrahmen der KMK

|  |  |
| --- | --- |
| Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren | Suchen und Filtern |
| Auswerten und Bewerten |
| Speichern und Abrufen |
| Kommunizieren und Kooperieren | Interagieren |
| Teilen |
| Zusammenarbeiten |
| Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette) |
| An der Gesellschaft aktiv teilhaben |
| Produzieren und Präsentieren | Entwickeln und Produzieren |
| Weiterverarbeiten und Integrieren |
| Rechtliche Vorgaben beachten |
| Schützen und sicher Agieren | Sicher in digitalen Umgebungen agieren |
| Persönliche Daten und Privatsphäre schützen |
| Gesundheit schützen |
| Natur und Umwelt schützen |
| Problemlösen und Handeln | Technische Probleme lösen |
| Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen |
| Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen |
| Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen  nutzen |
| Algorithmen erkennen und formulieren |
| Analysieren und Reflektieren | Medien analysieren und bewerten |
| Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren |



<https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/KMK_Kompetenzen_in_der_digitalen_Welt_-neu_26.07.2017.html>

# Anforderungen auf einem höheren Abstraktionsgrad

„Der […] zugrunde gelegte Kompetenzrahmen ist […] als übergreifend zu verstehen. In den einzelnen Bereichen der beruflichen Bildung muss allerdings eine berufsspezifische Ausprägung erfolgen.“ (KMK „Bildung in der digitalen Welt“, Kapitel 2.1.2)

Anwenden und Einsatz von digitalen Geräten und Arbeitstechniken

Personale berufliche Handlungsfähigkeit

Selbstmanagement und Selbstorganisationsfähigkeit

Internationales Denken und Handeln

Projektorientierte Kooperationsformen

Datenschutz und Datensicherheit