



Medienkonzept Friedrich-Junge-Gemeinschaftsschule in Kiel



Inhalt

DEFINITION DER BEREICHE	2
1. SCHULORGANISATION UND VERWALTUNG	3
2. MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG.....	4
3. MEDIENDIDAKTIK	7
4. DAS FACH INFORMATIK	8
5. FACHENTWICKLUNG IN DER DIGITALEN GESELLSCHAFT.....	8



DEFINITION DER BEREICHE

Das Medienkonzept umfasst fünf Bereiche:

	1.	2.	3.	4.	5.
	Schulorganisation und Verwaltung	Medien-kompetenz-förderung	Mediendidaktik	Das Fach Informatik	Fachentwicklung in der digitalen Gesellschaft
Beschreibung	<p>Iserv: Interne Kommunikation zwischen SuS und Lehrkräften, Dokumenten-ablage, Buchungen von Räumen, Terminen usw.</p> <p>WebUntis: Stundenplan, digitales Klassenbuch, Kommunikation Eltern-Lehrkräfte, Krankmeldungen</p> <p>School-SH: Schulverwaltung, Zeugnisse, Statistik</p>	<p>Bildung in der digitalen Welt (KMK, 2016/7):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren • Kommunizieren und Kooperieren • Produzieren und Präsentieren • Schützen und sicher Agieren • Problemlösen und Handeln • Analysieren und Reflektieren <p>Die Schule hat dafür ein Mediencurriculum.</p>	<p>Um gutes fachliches Lernen zu gewährleisten, kommen digitale Medien zum Einsatz. Dadurch kann individuelles und kooperatives Lernen gestärkt, die Diagnostik unterstützt und ggf. eine lernwirksame Aufgabenkultur durch gute Visualisierung, digitale Produkt-orientierung gestärkt werden.</p>	<p>Kenntnisse über Computer, Netzwerke, Künstliche Intelligenz, Zusammenspiel von Hard- und Softwarekomponenten und Darstellung von Informationen.</p>	<p>Die klassischen Unterrichtsfächer verändern sich im Zuge der Digitalität: Neue Inhalte kommen hinzu, andere werden weniger bedeutsam. Zudem verändern sich fachliche Schwerpunkte und gesellschaftliche Kontexte.</p>
Beispiele	Siehe oben: Iserv, Webuntis, School-SH	Office (Word, Powerpoint, iserv, ipads, Mails, Messenger, Fake News, movie maker, MPE	Flipped Classroom, Metdiatheken, Anton, BookCreator, bettermarks, Geogebra, Learning View, iserv	Coding IT2School, aduino,	<ul style="list-style-type: none"> • Excel in Mathematik • Quellensicherheit • Kommunikation: Textsorten, Emoticons • Digitale Kunst
Verortung	Kontinuierliche Schulung und Einsatz	<ul style="list-style-type: none"> • Medienführerschein 5/6 • Projekttag Digitalität • alle Fächer 	Alle Fächer	Jahrgang 7-8, insgesamt 4AE=3x60min, geplant in WPU 9/10	Alle Fächer
Kommentar	%	Dieser Bereich ist in den Fachanforderungen klar verankert, festzulegen ist nur, in welchen Fächern es stattfindet.	Der Einsatz von Medien zur Förderung des Lernprozesses hat immer auch einen Aspekt der Medienkompetenz-förderung. Der Umfang des Einsatzes unterliegt der didaktischen Autonomie der Lehrkräfte, sollte aber befördert werden.	Die Einführung des Fachs Informatik ist ab dem Schuljahr 23/24 aufsteigend geplant.	



1. SCHULORGANISATION UND VERWALTUNG

1.1. Endgeräte im Gebrauch der Schülerinnen und Schüler

Schülerinnen und Schüler nutzen in der Regel die in der Schule verfügbaren Geräte (Ipad's aus Ipad-Koffern, Laptops). Aufsteigend werden die Schülerinnen und Schüler dabei mit Ipad's ausgestattet entsprechend des vorliegenden Nutzungsvertrags ausgestattet, soweit eine Bereitstellung durch den Schulträger möglich ist.

Aktuell reicht die Ausstattung für vier Klassen. Alle anderen nutzen über ein Ausleihsystem die Präsenzgeräte der Schule.

In Absprache mit den Klassen- bzw. Fachlehrkräften können in der Regel ab Jahrgang 8 eigene digitale Endgeräte für unterrichtliche Zwecke verwendet werden (Bring your own device). Dabei ist auf DSGVO-Konformität, insbesondere beim Einsatz von Programmen, bei denen eine Registrierung notwendig ist, zu achten.

Die Nutzung von privaten mobilen Endgeräten (PME) außerhalb des Unterrichts ist nur nach ausdrücklicher Erlaubnis möglich. Für die Jahrgänge 9-10 gelten besondere Regeln (Nutzung im Schülercafé usw.)

1.2. WLAN

Die von der Schule geliehenen Geräte sind mit dem WLAN der Schule verbunden. Alle Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte haben auch mit privaten Endgeräten die Möglichkeit, über ihren iserv-Zugang das RADIUS-WLAN der Schule zu nutzen.

1.3. iserv

- Alle Schülerinnen und Schüler (nachfolgend SuS) erhalten über die Schule einen persönlichen iserv-Account.
- Eltern stimmen bei der Anmeldung den Nutzungsbedingungen zu.
- In allen Klassenstufen, besonders jedoch in der 5. Klassenstufe, wird der Umgang mit IServ (Kernelement ist das Aufgabentool) vermehrt erprobt, um Probleme bei Schließungszeiten präventiv entgegenzuwirken.
- Bei Problemen mit IServ oder Account- oder Passwortfehlern, die die Nutzung von IServ beeinträchtigen oder gar unmöglich machen, sind die Klassenlehrkräfte (nachfolgend KL) umgehend von Seiten der SuS zu kontaktieren.
- Bei benötigter Hilfe wenden sich Lehrkräfte an die zuständigen Lehrkräfte (Ressource aus dem Landesprogramm Zukunft Schule im digitalen Zeitalter)
- Alle Lehrkräfte haben einen iserv-Account.
- Der Zugang zum schulinternen WLAN wird über iserv limitiert.

1.4. WebUntis

Die Kommunikation der Eltern mit der Schule (Informationen, Krankmeldungen, Hausaufgaben usw.) erfolgt über Webuntis bzw. die Untis Mobile App. Ebenso verhält es sich mit den Informationen zum aktuellen Stundenplan - in der Regel über private Endgeräte. Das digitale Klassenbuch findet zunehmend Verwendung.



1.5. School-SH

Die Schule nutzt für Statistik, Zeugniserstellung, Steuerung der Personalzuweisung und des Einsatzes die neue Schulverwaltungssoftware School-SH.

2. MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG

2.1 Hinführung

Die Implementation der genannten Kompetenzbereiche in den Unterricht erfordert eine dauerhafte Auseinandersetzung mit den aktuellen gesellschaftlichen Entwicklungen. Sie wird nur gelingen unter Einbeziehung von Erprobung, Fortbildung, kollegialem Austausch und Weiterentwicklung des Medienkonzepts. Grundlage der Förderung ist die Ergänzung zu den Fachanforderungen auf Basis der KMK-Strategie „Bildung in der Digitalen Welt“.

Das Poster im Anhang zeigt die Verteilung der Medienkompetenzförderung auf den Unterricht in den verschiedenen Fächern.

2.2 Medienführerschein

Die Schule arbeitet an der Entwicklung eines eigenen Medienführerscheins, über den die Schülerinnen und Schüler nachweisen können, dass sie die notwendige Medienkompetenz erlernt haben, um in der digitalen Welt zu interagieren. Die aktuelle Version dieses Multiple-Choice-Tests findet sich hier:

<https://leonie-sh.de/test/uwbd/0000/preview/1>

2.3 SMARD – Programm

Im Rahmen des SMARD-Programms des Offenen Kanals Kiel werden Schulmedientage durchgeführt und Schülerinnen und Schüler als Schulmedienlotsen ausgebildet, um an der eigenen Schule Mitschüler zu unterrichten.

Weitere Bausteine sind Fortbildungsveranstaltungen für Eltern und Gaming-Abende:

<https://www.oksh.de/mitmachen/lernen/medienkompetenz-mk-fuer-schule/smard/>

2.4 KI: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

Es ist eine so weit verbreitete wie trügerische Annahme, dass Kinder und Jugendliche im Umgang mit digitalen Medien geübt und „kompetent“ seien. Dabei zeigt sich oft nur eine interessierte und unbefangene Auseinandersetzung mit technischen Geräten. Vielfach beschränken sich diese Fertigkeiten aber auf grundlegende Bedienfunktionen. In der Schule sollten weitreichendere technische Fähigkeiten gefördert werden, die die Voraussetzungen jeder aktiven und passiven Mediennutzung sind.



An der Schule kommen für die Schülerinnen und Schüler in der Regel ipads zum Einsatz. Das geschieht entweder über die vorhandenen ipad-Koffer, die für die Klasse ausgeliehen werden oder ipads, die persönlich an Schülerinnen und Schüler vergeben werden. Anders als bei den traditionell eingesetzten PCs oder Labtops spielt der Aspekt „Technik und Software“ beim Einsatz der iPads nur eine untergeordnete Rolle. Im Vordergrund steht der einfache Zugriff auf die verschiedene Lernsoftware und die Recherche im Internet sowie die einfache Produktion von Bildern, Audios und Videos. Hürden, die den Verlauf und die methodisch innovative Gestaltung von Unterricht nur allzu oft behindern (z.B. Probleme bei der Bedienung, fehlende Software, oftmals lange Startphase der Geräte), entfallen fast vollständig. Die Planung und Gestaltung von Unterricht kann so in den Vordergrund treten, mehr echte Lernzeit steht folgerichtig zur Verfügung.

Während noch vor wenigen Jahren der Erwerb von Wissen wesentliches Ziel einer schulischen Bildung war, ist in einer Welt, in der dieses Wissen auf Knopfdruck verfügbar ist, die Auswahl der Informationen im Hinblick auf kritischen Umgang mit Quellen, Problemrelevanz und Einordnung in größere Zusammenhänge von entscheidender Bedeutung. Essentiell für den Erwerb und dieser grundlegenden Kompetenzen ist eine schnelle und unproblematische Nutzbarkeit des Internets in jedem Klassenzimmer. Ein Raumwechsel oder das zeitintensive Starten von Computern im IT-Raum sind nicht nötig. Eine effektive Nutzung, z.B. zur Internetrecherche, ist jederzeit möglich. So können z.B. Aufgaben zur Recherche im Internet in einen Lernzirkel problemlos integriert oder online Lern- und Übungsangebote direkt im Klassenzimmer nutzbar gemacht werden. Durch den Zugriff auf aktuelle und real existierende Informationen wird zudem das Lernen in authentischen Kontexten ermöglicht. Im Internet frei verfügbare Multimedia-Angebote wie Podcasts, Audio- und Videoinhalte können unkompliziert in unterschiedlichste Phasen des schüler- oder lehrerzentrierten Unterrichts integriert werden.



Die Anzahl an fachspezifischen Apps ist sehr groß und wächst täglich. Vom einfachen Taschenrechner über Programme zur Pflanzen- und Tierbestimmung bis hin zu komplexen Anwendungen für die unterschiedlichsten Unterrichtsfächer, etwa im Fach Chemie mit komplexen, interaktiven Periodensystemen, findet sich oftmals ein attraktives und nützliches Angebot. Durch die Verfügbarkeit von Nachschlagewerken, Atlanten, Wörterbüchern, Lexika und Lektüren wird das Tablet zur umfassenden, aktuellen und mobilen Schülerbibliothek.

2.5 *K2: Kommunizieren und Kooperieren*

Zahlreiche Anwendungen (z.B. OpenOffice online als Funktion innerhalb von IServ) eröffnen neue Wege der Kollaboration und Kommunikation im Unterrichtsalltag. Jeder einzelne Schüler, egal ob im Rahmen einer Gruppen- oder in Einzelarbeit, wird in die Lage versetzt, seine Arbeitsergebnisse digital zu veröffentlichen, sich mit Lernpartnern auszutauschen, Ergebnisse zu überarbeiten und zu fixieren.



Durch die zahlreichen Möglichkeiten des digitalen Datenaustausches ergeben sich variable Kommunikationswege im Rahmen von Unterrichtsprojekten. Institutionalisierte Feedbackschleifen wie auch individuelle Rückmeldung für SchülerInnen fördern eine gedeihliche Atmosphäre des Miteinanders und nachhaltiges Lernen. Verwendung finden Lernplattformen, aber auch Anwendungen zur Erstellung von Screen- oder Audiocasts. Produkte aus dem Unterricht erhalten eine größere Wertigkeit, was zugleich die Lernmotivation fördert.

Auf diesem Wege werden allgemeingültige Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation verinnerlicht und Wege zur verantwortlichen Nutzung von Medien zur Zusammenarbeit gefunden.

2.6 *K3: Produzieren und Präsentieren*

Durch jederzeit verfügbare Videokameras und Mikrofone eröffnen sich neue Dimensionen der Mediennutzung und Mediengestaltung im Klassenzimmer. Lernende können u.a. auch auf spielerisch-kreative Art und Weise die Präsentation von Arbeitsergebnissen multimedial planen, präsentieren und nach Feedback sinnvoll überarbeiten.

Im Fremdsprachenunterricht können Textpassagen von den Jugendlichen inhaltlich zusammengefasst und aufgenommen werden, die Lehrkraft hat die Möglichkeit zum umfassenden und nachhaltigen Feedback. Klassen haben die Möglichkeit eigene Hörbücher zu erstellen, beispielsweise im Deutsch- oder Französischunterricht. In den Naturwissenschaften ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten der Dokumentation und Auswertung von Schülerexperimenten.

Über Apple TV, einen HDMI oder VGA- Adapter lässt sich das iPad problemlos mit einem Beamer oder Monitor verbinden. Es kann damit von Schülern wie Lehrkräften als Präsentationstool genutzt werden, d.h., die sich auf dem Tablet befindenden digitalen Inhalte, Präsentationen, Filme, Audiofiles können projiziert und allen Schülern zugänglich gemacht werden.

Die zahlreichen Feedbackmöglichkeiten verschiedener Anwendungen ermöglichen der Lehrkraft die Präsentationsleistungen der Kinder individuell zu verbessern. Mit der Aufnahmefunktion können Kinder Aussprache und Modulation ihrer Vorträge selbstständig überprüfen. Das Verbalisieren komplexer Zusammenhänge wird zum festen Bestandteil des Unterrichts.

In diesem Kompetenzbereich kommen neben den iPads verstärkt auch Laptops zum Einsatz, die sich zur Medienproduktion (Texte usw.) insbesondere mit Office-Anwendungen besser eignen.



2.7 *K4: Schützen und sicher Agieren*

In diesem Bereich geht es um einen rechtssicheren Umgang mit Digitalität. Wesentliche Aspekte der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO), insbesondere zu Persönlichkeitsrechten und Datenschutz fallen in diesem Bereich. Ebenso zählt dazu die sichere Übertragung von Daten, Verschlüsselungen sowie die Sicherheit von Passwörtern.

2.8 *K5: Problemlösen und Handeln*

Der fünfte Kompetenzbereich befasst sich mit Fragestellungen, die klassischerweise dem Feld der Informatik angehören. Ziel sollte es sein, informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil aller Fächer anzusehen. Da Algorithmen immer mehr Lebensbereiche bestimmen – Stichworte Scoring, Tracking, Big Data –, müssen deren Einflüsse und die gesellschaftlichen Auswirkungen der zunehmenden Automatisierung in der digitalisierten Welt im Rahmen der unterschiedlichsten Fachbereiche bewusst gemacht und reflektiert werden.



2.9 *K6: Analysieren und Reflektieren*

Bei der Auseinandersetzung mit der Vielfalt der verfügbaren Medienprodukte sollten die Lernenden in die Lage versetzt werden, den eigenen Umgang mit diesen Angeboten (z.B. im Hinblick auf Cybermobbing, Datenschutz, Künstlicher Intelligenz) reflektieren zu können. Sie sollten um die Risiken der mobilen Kommunikationskultur wissen und angeregt werden, Technologien und Plattformen partizipativ, kreativ und innovativ zu nutzen.



3. MEDIENDIDAKTIK

3.1 *Aufgabenkultur*

Der Einsatz digitaler Medien macht vor allem dann Sinn, wenn er über den reinen Ersatz analoger Werkzeuge bei ansonsten gleicher Methodik hinausgeht. Das SAMR-Modell beschreibt verschiedene Stufen des Technologieeinsatzes und dessen Auswirkungen auf den Unterricht. Einige Unterrichtsziele lassen sich so nur noch mit digitalen Medien erreichen. Besonders für die individuelle Förderung können digitale Lernwerkzeuge einen wichtigen Beitrag leisten.

In den verschiedenen Jahrgängen und Unterrichtsfächern werden Unterrichtsreihen durchgeführt, die den Erwerb dieser Ebenen von Medienkompetenz einbeziehen und die Prozesse der Mediengestaltung und ihrer Einflüsse thematisieren.

Dadurch, dass niederschwelliges, verknüpftes Wissen in der digitalen Welt immer frei verfügbar ist, steigt der Anspruch an Aufgabenstellungen, weil diese mehr denn je den Anspruch erfüllen müssen, im Anforderungsbereich Anwendung (II) sowie Transfer (III) tatsächlich auf der Ebene der Kompetenzförderung zu wirken.

3.2 *Lernsoftware*

Abhängig vom jeweiligen Fach kommen ganz unterschiedliche Programme zum Lernen, Trainieren und Diagnostizieren zum Einsatz. Programme wie *Anton*, *bettermarks*, *Book Creator*, *Geogebra* usw. sind entweder zentral auf den schulischen Geräten installiert oder laufen direkt über den Browser.



Über die Lernumgebung *learning view* werden komplexere Lernumgebungen mit einem hohen Anteil an eigenverantwortlichem Lernen bereitgestellt. Vorreiter ist hier das Fach Englisch.

4. DAS FACH INFORMATIK

Das Fach Informatik wird an Schulen in Schleswig-Holstein sukzessive als ein Pflichtfach in der Sekundarstufe I eingeführt. Die Schule setzt hier einen Schwerpunkt in den Jahrgängen 7 und 8 und arbeitet an der Möglichkeit, im Wahlpflichtunterricht II (Jahrgang 9/10) die Inhalte zu vertiefen. Grundlage dafür sind die Fachanforderungen Informatik.

Um fundierten Unterricht anbieten zu können, nehmen die verantwortlichen Lehrkräfte an der Weiterbildungsmaßnahme Informatik teil, mit dem Ziel, eine Unterrichtsgenehmigung zu erlangen. Darüber hinaus ist die Schule Teilnehmer im Programm „IT2School“ der Wissensfabrik, um informatische Grundbildung – nicht nur im reinen Informatikunterricht“ zu gewährleisten, sondern auch im Bereich der Naturwissenschaften (u.a. Physik).

Hier kommen eher die Laptops zum Einsatz als die ipads, bei denen ja der informatische Aspekt eher zweitrangig ist.

5. FACHENTWICKLUNG IN DER DIGITALEN GESELLSCHAFT

Im Zuge der Digitalität verändern und priorisieren sich veränderte Inhalte in den klassischen Unterrichtsfächern. Diese Veränderung ergibt sich nicht sofort über die Fachanforderungen, sondern stellt oft den aktuellen Bezug zu gesellschaftlichen Entwicklungen dar.

Beispiele dafür sind im Bereich Mathematik der Umgang mit digitalen Daten einschließlich des Umstands, dass in den zentralen Abschlussprüfungen eine digitale Tabellenkalkulation fester Inhalt wird.

Die Nutzung von künstlicher Intelligenz, z.B. über das Programm chatGPT hat erheblichen Einfluss als die Textproduktion in Schule (Schwerpunkt Deutsch) und erfordert eine deutlich veränderte Aufgabenkultur. Die Schule nimmt hier an einem Projekt des Medienpartners me2be teil, um aus diesem Umstand einen Zuwachs an Lernqualität für die Schülerinnen und Schüler zu erwirken. Hierbei stellt eine datenschutzkonforme Nutzung von chatGPT eine große Herausforderung dar. Aktuell vom MBWFK zugelassene Wege laufen über die Plattform fobizz oder über <https://schulki.de/>

Weitere Stichpunkte zu diesem Aspekt sind Quellensicherheit, FakeNews, Soziale Medien, aber auch digitale Experimentierumgebungen für die Fächer Chemie und Physik.

Digitale Medien – Spezifische Beiträge des Fachunterrichts zur KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“

Fachbereiche Fächer	Deutsch Niederdeutsch	Mathematik	MINT	Moderne Fremdsprachen	Alte Sprachen	Gesellschaftswissenschaften	Ev./kath. Religion, Philosophie	Ästhetische Bildung		Sport
			HWS, NW, Biologie, Chemie, Physik, Technik, Informatik	Englisch, Franz., Spanisch, Ital., Friesisch, Dänisch, Russisch, Chines.	Latein, Griechisch	Geschichte, WiPo, Weltkunde, HWS, Geographie, Verbraucherbildung		Musik, Darstellendes Spiel	Kunst, Textillehre	
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren										
<i>Suchstrategien nutzen und entwickeln, Quellen identifizieren, Informationen und Daten analysieren, Daten sichern, speichern und strukturieren</i>										
1.1. Suchen und Filtern 1.2. Auswerten und Bewerten 1.3. Speichern und Abrufen	Fremdwörter-Lexika, Beiträge zu Rechtschreibung, Zeichensetzung und Synonymen	Recherche von Daten für Sachaufgaben; Recherche von Definitionen, Sätzen und Beweisen	Online-Lexika, Umweltdatenbanken, Online-Experimente, nat. Lernvideos nutzen	Online-Dictionary; Informationen zu kulturellen Eigenheiten der fremden Sprache und Perspektive verarbeiten	Wortbedeutungen, historische Informationen und Rezeptionsdokumente recherchieren	Online-Tageszeitungen, politische Magazine nutzen, Geodatendienste und Statistiken mit Fachautoren, Chat der Welten	Religiöse Räume virtuell erkunden, Schriftsysteme der Welt, religiöse Phänomene in medialer Alltagskultur	Konzert- oder Theaterbesuche vorbereiten, Aufnahmen nutzen; Songlexika	Bilder- und Künstlerdatenbanken, Schnittmuster, Fashion Blogs nutzen	Digitale Fitnessprogramme, Musiksequenzen nutzen
2. Kommunizieren und Kooperieren										
<i>Digital kommunizieren, Informationen weitergeben, digitale Dokumente erarbeiten, adressaten- und situationsangemessen sowie privat und öffentlich kommunizieren</i>										
2.1. Interagieren 2.2. Teilen 2.3. Zusammenarbeiten 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette) 2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben	Gespräche mithilfe digitaler Medien führen, Texte in Dialoge umwandeln, sprachliche Verständigung über Medien gestalten	Digitales Archiv für Tafelbilder und Arbeitsblätter anlegen, gemeinsam digital üben (CAS), Teilergebnisse sammeln	Interaktive Spiele erstellen und verwenden; digitale Planer für längere Experimente oder Untersuchungen nutzen; Foren nutzen	Vorträge gemeinsam erstellen, mit Muttersprachlern digital kommunizieren; gegebenenfalls fremdsprachliches digitales Peer-Feedback	Kooperatives Übersetzen mithilfe von Online-Plattformen	Digitale Karten für kooperatives Lernen verwenden, Kinderwelten-Projekt, Experteninterviews mit Fachautoren, Chat der Welten	Messenger-Programme z. B. für neosokratische Gespräche; Nutzen von Foren zu diversen Themen; phil. Zusammenhänge medial darstellen	Mit Plattformen gemeinsam Musik machen, Kompositionsaufgaben, Veröffentlichungen eigener Produkte	Bildersammlungen anlegen und nutzen, Fragen und Inhalte auf Plattformen diskutieren	Gemeinsam Bewegungsabläufe digital analysieren und entwickeln
3. Produzieren und Präsentieren										
<i>Digitale Lernprodukte wie Texte, Präsentationen, Bilder, Videos konzipieren, herstellen und präsentieren; rechtliche Vorgaben bezüglich Urheber- und Nutzungsrechten kennen und beachten</i>										
3.1. Entwickeln und Produzieren 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten	Hörspiele, Hörtexte, Interviews erstellen, digitale Wortschatzsammlungen	Dynamische Visualisierungen und Tabellenblätter nutzen, Funktionsgraphen zeichnen, Zufallsexperimente simulieren	Digitale Herbarien, Tutorials (Erklärvideos), Modelle erstellen, Denkmodelle und chemische Formeln darstellen, virtuelle Experimente	Textdokumente, Audiodokumente, Filmprojekte, Web-Quest; „news of the day“, digitale Reiseführer mit Videos, Podcasts und Maps	Digitales Vokabelquiz spielen, Textaufnahmen untermalen, Mindmaps zu Texten erstellen	Grafikprogramme für Kartenskizzen; Daten grafisch aufbereiten, Stadtentwicklung digital dokumentieren; Lernprodukte: Videos zu Nachhaltigkeit, Politik, Landschaften	„Helden des Alltags“ medial begleiten, Selbstporträts produzieren und bearbeiten	Songs mit Hilfe von Software erstellen, Produkte vertonen, Videos zu Musik erstellen, Standbilder zu Opern und Theaterstücken zusammensetzen und vergleichen	Digitale Gestaltung von Produkten; Trickfilme, Spots, dreidimensionale Entwurfsskizzen erstellen	Aufbereitung von Themen, Fitnessprogramme und Choreografien entwickeln und präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren										
<i>Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortlich umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren kennen, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen</i>										
4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3. Gesundheit schützen 4.4. Natur und Umwelt schützen	Sensibilität von persönlichen Daten beachten; Vergleich von persönlicher und digitaler Kommunikation		Gesundheitsrisiken (Augen, fehlende Bewegung, Körperhaltung) kennen; Umweltaspekt Ressourcen (Papierverbrauch, Rohstoffe für digitale Geräte, z. B. Metalle, seltene Erden) schonen	Verantwortlicher medialer Umgang mit Persönlichkeiten und ihren Rechten in anderen Ländern und Sprachen; sogenannte „Fake-News“ diskutieren	Verschlüsselungen in Schriften und Zeichnungen analysieren	Auswirkungen von Energie- und Rohstoffeinsatz untersuchen; Umweltbilanzen, Konsequenzen globaler digitaler Netzwerke reflektieren	Den eigenen Mediengebrauch kritisch reflektieren, virtuelle und fiktionale Weltkonstrukte und damit verbundene Konsequenzen wahrnehmen	Bewusstsein für Lautstärke und damit verbundene Gefahren entwickeln, rechtliche Implikationen des Musikdownloads kennen	Bewusstsein für die Wirkung von Farben, Formen, Bewegungen und Kontrasten in digitalen Produkten entwickeln	Bewegungsmangel durch das Nutzen digitaler Medien bearbeiten
5. Problemlösen und Handeln										
<i>In digitalen Umgebungen Werkzeuge sinnvoll einsetzen, eigenen Herausforderungen begegnen, Lösungen identifizieren, Medien als vernetzte Lernressourcen selbst einsetzen, Algorithmen der digitalen Welt verstehen und nutzen</i>										
5.1. Technische Probleme lösen 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5. Algorithmen erkennen und formulieren	Geeignete Medien für Kommunikation auswählen: Rechtschreibung, Sprachrichtigkeit, Nutzung von Quellen; Sprachrichtigkeit überprüfen	Tabellenkalkulationen einschließlich Zellbezügen nachvollziehen und erstellen, mit Lernplattformen Fertigkeiten trainieren, im eigenen Tempo lernen und üben	Arbeitsprozesse mithilfe digitaler Medien planen, Datenaufnahmen mit mobilem Gerät, z. B. Bild, Video, Schall, Druck, UV-Index, Temperatur, pH-Wert, Kompass nutzen, ggf. programmieren	Digitale Vokabeltrainer nutzen; Kreuzworträtsel erstellen; Aussprachekontrolle; fremdsprachliche Texte erstellen und diskutieren	Digitales Vokabeltraining; Grammatik durch Lernvideos kennenlernen; mit differenzierten Hilfen übersetzen	Mit digitalen Planspielen, Kartendiensten, Bildern, usw. Fragestellungen bearbeiten; Projekte zur Ressourcenschonung, Beteiligung an Online-Petitionen, Arbeiten zu Lokalgeschichte oder -geographie	Aussagenlogische Strukturen medial aufbereiten und analysieren; religiöse Sachverhalte aufbereiten und digitale Lernprodukte entwickeln	Mit digitalen Lernprogrammen üben, Noten zu lesen, nach dem Gehör zu bestimmen und auf einem Instrument umzusetzen, digitale Tonstudios erkunden, um Musikstücke zu produzieren	Bildbearbeitung, Mal-Apps, Video und Foto künstlerisch einsetzen (Ort, Bewegung, Perspektive); Patchworkprogramme nutzen	Erstellen von digitalen Fitness- und Trainingsprogrammen, digitale Dokumentation und Analyse von Bewegungssequenzen, um Leistung zu steigern
6. Analysieren und Reflektieren										
<i>Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen einschätzen lernen, Wirkung von Medien (Stars, Idole, Computerspiele, Gewaltdarstellung) reflektieren; Geschäftsaktivitäten und Services im Internet (Online-Shops), politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung, soziale Integration, Urheber-, und Nutzungsrechte</i>										
6.1. Medien analysieren und bewerten 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	Texte in SMS, E-Mail, Blog, Wirkung digitaler Medien analysieren, Nutzungsrechte von Texten beachten	Händisches und digitales Arbeiten situationsbedingt wählen; Mediennutzung reflektieren	Inhalte in digitalen Medien auf ihre Ziele, Korrektheit und Wirkungen analysieren und einschätzen	Inhaltliche und methodische Analyse fremdsprachlicher Medienangebote (Webseiten, Blogs usw.)	Verfügbare Übersetzungen untersuchen und über Fehler reflektieren	Raumdarstellungen untersuchen, Normen und Intentionen reflektieren, Wahrnehmung von Verschwörungstheorien, Wahlumfragen	Selbstdarstellungen und Identifikationsbildung in Medien analysieren	Webseiten, Blogs usw. analysieren, kommerzielle Interessen reflektieren	Wirkung von Bildern analysieren, Bildmanipulationen erkennen, die Rolle von Kunst in Gesellschaft und Politik	Spielsequenzen und Bewegungsabläufe digital verarbeiten und analysieren