

(Die Textfelder pragmatisch ausfüllen.)

1. Prozessstand Unterrichtsbaustein: Neuer Unterricht (1. Entwicklungsjahr)

Fachschaft vorgestellt am	von	Einigung auf Erprobung	Erprobung durch	Erprobungszeit- raum	Evaluationstre- ffen	Entscheidung der Fachschaft, den Unterricht ins Fach- und Medienbildungscurric- ulum aufzunehmen	Ablage im Fach- und Medienbildungscurricul- um
Datum	Name(n)	Ja / Nein: Abstimmungserg- ebnis	Jahrgang & Name(n)	Enddatum	Datum	Ja / Nein: Abstimmungsergebnis	Name & Datum

2. Prozessstand Unterrichtsbaustein: Evaluation (ab 2. Entwicklungsjahr) (Diesen Block bei Bedarf für weitere Jahre duplizieren.)

Durchführung	Evaluationstreff- en	ggf. Entscheidung der Fachschaft über Veränderungen	ggf. Neuablage im Fach- und Medienbildungs- curriculum	Durchführung	Evaluationstreff- en	ggf. Entscheidung der Fachschaft über Veränderungen	ggf. Neuablage im Fach- und Medienbildungs- curriculum
Jahrgang & Name(n)	Datum	Ja / Nein: Abstimmungserg- ebnis	Name & Datum	Jahrgang & Name(n)	Datum	Ja / Nein: Abstimmungserg- ebnis	Name & Datum

3. Einordnung des Unterrichts:

Jahrgang	Schulzweig(e)	Fachschaft	Fachbereich	Thema der Unterrichtseinheit	Lernprodukt der Unterrichtseinheit	Stunden- umfang

4. Technische Voraussetzungen:

-
-
-

5. Arbeitsmaterial: (Hier nur auflisten und am Ablageort hochladen)

-
-
-

6. Zentrale Medienkompetenzerwartung des Unterrichts: (Aus den weißen Zeilen der Übersicht unter Nr. 7 kopieren.)

Die Lernenden können
•
•
•

7. Medienkompetenzen, die die Schülerinnen und Schüler erwerben können:

(Im weißen Bereich der rechten Spalte ein Kreuz setzen, wenn die Stunde diese Kompetenz zu erwerben ermöglicht.)

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	
1.1. Suchen und Filtern	
1.1.1. Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen	
1.1.2. Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln	
1.1.3. In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen	
1.1.4. Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen	
1.2. Auswerten und Bewerten	
1.2.1. Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten	
1.2.2. Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten	
1.3. Speichern und Abrufen	
1.3.1. Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen	
1.3.2. Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	

2. Kommunizieren und Kooperieren	
2.1. Interagieren	
2.1.1. Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren	
2.1.2. Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet- und situationsgerecht auswählen	
2.2. Teilen	
2.2.1. Dateien, Informationen und Links teilen	
2.2.2. Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)	
2.3. Zusammenarbeiten	
2.3.1. Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen	
2.3.2. Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen	
2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)	
2.4.1. Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden	
2.4.2. Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen	
2.4.3. Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen	
2.4.4. Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen	
2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben	
2.5.1. Öffentliche und private Dienste nutzen	
2.5.2. Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen	
2.5.3. Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben	
3. Produzieren und Präsentieren	
3.1. Entwickeln und Produzieren	
3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden	
3.1.2. Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen	
3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren	
3.2.1. Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen	
3.2.2. Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren	
3.3. Rechtliche Vorgaben beachten	
3.3.1. Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen	

3.3.2. Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen	
3.3.3. Persönlichkeitsrechte beachten	
4. Schützen und sicher Agieren	
4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren	
4.1.1. Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen	
4.1.2. Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden	
4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	
4.2.1. Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen	
4.2.2. Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen	
4.2.3. Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren	
4.2.4. Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen	
4.3. Gesundheit schützen	
4.3.1. Suchtgefahren vermeiden, sich Selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen	
4.3.2. Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen	
4.3.3. Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen	
4.4. Natur und Umwelt schützen	
4.4.1. Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen Problemlösen und Handeln	
5. Problemlösen und Handeln	
5.1. Technische Probleme lösen	
5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren	
5.1.2. Technische Probleme identifizieren	
5.1.3. Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln	
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	
5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden	
5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren	
5.2.3. Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren	
5.2.4. Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen	
5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
5.3.1. Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln	

5.3.2. Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen	
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
5.4.1. Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen	
5.4.2. Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können	
5.5. Algorithmen erkennen und formulieren	
5.5.1. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen.	
5.5.2. Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren	
5.5.3. Eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden	
6. Analysieren und Reflektieren	
6.1. Medien analysieren und bewerten	
6.1.1. Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten	
6.1.2. Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen	
6.1.3. Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen	
6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	
6.2.1. Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen	
6.2.2. Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren	
6.2.3. Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen	
6.2.4. Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen	
6.2.5. Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen	
6.2.6. Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren	