







Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 10						
	1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
						
	1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und -präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Kompetenz	Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
Beispiele	Geräte und Medien: Bücher/Zeitschriften/ Videorecorder Computer/Smartphone/ Tablet/Digitalkamera/ Camcorder Fernsehen	Internet ABC Umgang mit Suchmaschinen (blinde Kuh/frag Finn)	E-Mail, Chat, Whatsapp, Soziale Netzwerke Aber auch Online Plattformen, Cloudspeicher, Online Office... Internationale Partnerschaften?	Analog: Vortrag, Plakat, Lapbook, Digital: digitale Präsentation, Podcast	Digitale Medien, Printmedien, Soziale Netzwerke, ... Was nutze ich wofür und warum (Vor-/Nachteile)? An welchen Stellen/Fächern werden diese Themen behandelt?	Binärsystem Logische Operatoren Kartenlegespiel Ratespiel Binäruhr
	1.2 Digitale Werkzeuge (Anwendungen)	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
Kompetenz	Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Die interesselgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
Beispiele	Wie funktioniert eine Software (Text, Bilder, Tabellen...)	Mediacampus (WAZ) (Zeus) Lexika (Buch/digital) Bibliotheksbesuch Biparcours auf Tablets (geliehen), Smartphones	Teamarbeit - Regeln aufstellen Etherpad, Google docs, Padlet, Office Online	Erklärvideos, BYOD für kleine Filme Trickfilm (Stop-Motion) Kriterienkatalog?	Werbung, Nachrichten (Zeitung, Twitter, Internet, ...) >> fake news Einfluss von Bild, Ton und Text Werbung als Thema im Deutschunterricht Werbung auch im Internet	Algorithmen z.B. Ampelsteuerung! Abläufe auch in nicht digitalem Deutsch Fünf-Schritt-Lesemethode Problemlösestrategien (ozobot, Lego WeDo, Dosen sortieren)

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 10

	1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3. Modellieren und Programmieren
Kompetenz	Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
Beispiele	Dateiformate/Organisation Bilder/Texte/Videos... Internet ABC: Ordnung halten mit Ordnern	ZeusKids Lexika (Buch/digital) Bibliotheksbesuch Biparcours auf Tablets (geliehen), Smartphones	4 Botschaften einer Nachricht Stille Post Sprachreflexion Gibt es Themen in Schulbüchern? Unterschiede zwischen SMS, Email, Chat...	Zitierstandards (analog und digital DIN 1505-2) CC-Lizenzen Urheberrecht	Realitätswahrnehmung (Pippi Langstrumpf, Darknet, ...) Computerspiele: welche spielt Ihr? Real/Virtuell?	ganz leichte Programmierung Calliope, Scratch, Lego WeDo, ... Swift Playgrounds (iPad) ozobot https://appcamps.de/ (gute Anlaufstelle)
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt	4.4 Rechtliche Rahmenbedingungen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
Kompetenz	Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren
Beispiele	Datenschutz, Urheberrecht, Recht am eigenen Bild...	Internet ABC Klicksafe	Sicherheit im Internet/Jugendmedienschutz Cybermobbing/Sexting... Internet ABC Klicksafe Schulpsychologische Beratungsstelle	Zitierstandards (analog und digital DIN 1505-2) CC-Lizenzen Urheberrecht	Selbstregulierung, Gruppenzwang Handyfasten, ... Mediennutzungsvertrag.de	autonomes Fahrzeug Haussteuerung Intelligenter Kühlschrank