



Digitalkonzept Hilda Gymnasium (Stand: Mai 2023)

1. Ziele

Die Digitalisierung und der Einsatz von digitalen Medien und Technologien haben in der heutigen Gesellschaft einen hohen Stellenwert. Wir möchten unseren Schülerinnen und Schülern eine Bildung ermöglichen, die sie befähigt mündig und aktiv an der zunehmend digitalisierten Lebenswelt teilzuhaben.

Unser Ziel ist es, den Schülerinnen und Schülern eine zeitgemäße Lernumgebung zu bieten und sie auf die Anforderungen der modernen Arbeitswelt vorzubereiten. Dabei ist darauf zu achten, dass die Technologie benutzerfreundlich und zuverlässig ist und dass die Lehrkräfte entsprechend geschult werden.

Die Medienlandschaft und die damit einhergehende Informationsflut stellen eine große Herausforderung dar. Wir achten daher darauf, dass die Schülerinnen und Schüler lernen, Medien kritisch zu hinterfragen und zu reflektieren. Hierzu gehört auch, dass sie lernen, Informationen zu recherchieren und zu bewerten sowie mit verschiedenen Medienformaten umzugehen.

In unserem Unterricht und unseren Projekten möchten wir Schüler*innen befähigen, das Gelernte in die Praxis umzusetzen. Hierzu gehört beispielsweise die Erstellung von eigenen Medienprodukten wie Videos oder Präsentationen, aber auch die Teilnahme an Projekten, die den Einsatz von Medien erfordern. Zudem nutzen wir digitale Lernplattformen wie Moodle, um den Schülerinnen und Schülern individuelles Lernen zu ermöglichen und sie bei der Organisation ihres Lernens zu unterstützen. Dabei ist es wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler lernen, Verantwortung für ihre eigenen Lernprozesse zu übernehmen. Eigenständigkeit und der verantwortungsvolle Umgang mit Medien und digitalen Werkzeugen sind Entwicklungsziele, die wir in fachlichen und überfachlichen Konzepten abdecken.

Neben den 4Ks (Kreativität, Kollaboration, Kritisches Denken und Kreativität) als übergreifenden Kompetenzen sehen wir weitere Potenziale, die wir ausschöpfen wollen:

- Individuelle und kreative Lernpfade durch den Einsatz digitaler Lehr-Lern-Prozesse
- Entdeckendes Lernen und Erstellen eigener digitaler Produkte (z.B. Podcasts, Spiele, etc.) zur Förderung der Selbstwirksamkeit
- Gemeinsames Gestalten und Erleben von Lernprozessen durch den Einsatz kollaborativer Tools (z.B. schul.cloud, Moodle, etc.)
- Möglichkeiten der Evaluation zur weiteren Optimierung unserer Prozesse
- Veränderte Prüfungskultur hin zu kollaborativen Arbeiten sowie Reflexionsleistungen

Personalentwicklung:

Die Weiterentwicklung digitaler Kompetenzen sehen wir als wichtigen Bestandteil in unserem Kollegium an. Neben schulinternen (Mikro-)Fortbildungen achten wir auf die regelmäßige Teilnahme an Fortbildungen mit digitalen/medialen Komponenten. In jeder Fachschaft werden Medienbeauftragte benannt, die sich in besonderem Maße weiterbilden und neue Erkenntnisse in die Fachschaften bringen. Neben der digitalen Inhaltskompetenz (fachliches Wissen) benötigt jede Lehrkraft auch die pädagogische Inhaltskompetenz (Fachdidaktik) sowie eine digitale pädagogische Kompetenz (Lebenswelt der Jugendlichen verstehen). Kenntnisse in diesen Bereichen versuchen wir schon bei der Einstellung neuer Lehrkräfte zu berücksichtigen.

Organisationsentwicklung:

Interne Prozesse versuchen wir zu verschlanken und falls möglich, digital abzubilden. Wichtige Fachschaftsinformationen lassen sich zum Beispiel über Moodle abrufen. Die Buchung von Tablets kann online erfolgen, unser Schulkalender wird nur noch online geführt. Die Einführung des digitalen Klassenbuchs fand im Schuljahr 2022/2023 statt. Schrittweise werden die Funktionen auch für die Schüler*innen und Eltern freigegeben.

Die Zusammenarbeit und der Austausch mit den Erziehungsberechtigten sind uns wichtig. Im Bereich der Medienerziehung unterstützen wir Eltern mit vielfältigen Angeboten, um die herausfordernden Aufgaben der Medienerziehung bewältigen zu können. So verschicken wir zum Beispiel alle zwei Monate einen Medien-Newsletter mit wichtigen medienerzieherischen Hinweisen und Hilfen. Dort kommunizieren wir auch Elternabende und buchbare Workshops.

Kooperationsentwicklung:

Bei der Erstellung unseres Medienentwicklungsplans haben wir auf die Expertise des Landesmedienzentrums vertraut und beteiligen uns an der operativen Arbeitsgruppe „Medienentwicklung“ der Stadt Pforzheim.

Im Rahmen unserer ausgezeichneten Berufsorientierung und unserer MINT-Projekte bestehen zahlreiche Kooperationen (z.B. zur Hochschule Pforzheim) in denen unsere Schüler*innen Einblicke in moderne Arbeitsstrukturen und -prozesse erhalten können. Teilnahmen an Aktionen wie dem Girls'/Boys' Day sowie Wettbewerben wie dem Informatik Biber und Jugend forscht ergänzen unsere Angebote.

Unterrichtsentwicklung:

Die Inhalte unseres Mediacurriculums (siehe Anhang) legen dar, welche Kompetenzen wir in unserem Unterricht und in Projekten schulen. Lehr- und Lernkonzepte werden regelmäßig evaluiert und bei Bedarf an neue Realitäten angepasst, zuletzt im Rahmen der Neuverteilung unserer Poolstunden. Eine neu geschaffene Projektinsel in Klasse 9 ermöglicht die Auseinandersetzung mit der Frage, wie mündige Mediennutzung aussehen kann. Auch die zukünftige Rolle von Künstlicher Intelligenz erörtern wir in unseren Fachschaften und setzen KI-Tools in ersten Unterrichtsversuchen ein.

Technologieentwicklung:

Unsere IT-Ausstattung befindet sich auf einem sehr guten Stand und wir arbeiten kontinuierlich daran, Systeme zu optimieren und in Rücksprache mit dem Schulträger und externen Dienstleistern möglichst effizient zu betreiben.

2. Tabellarische Übersicht des Mediacurriculums am Hilda-Gymnasium

Eine ausführliche Tabelle mit allen Inhalten (inkl. Fachthemen und – projekten) finden Sie unter Punkt 3.

Klassenstufe	Veranstaltung	Kurzbeschreibung
5	Basiskurs Medienbildung	Im Basiskurs Medienbildung lernen die Fünftklässler*innen den Computerraum kennen und schulen sich im Umgang mit dem PC und unserem Lernmanagementsystem. Außerdem wird ein digitales Medienprojekt gestaltet (z.B. Steckbrief, Einladungen, Hörspiel). Internet & Informationsgewinnung, Kommunikation in der digitalen Welt und Chancen und Risiken der Mediennutzung werden ebenfalls thematisiert.
	Präventions-Workshop zum Thema Cybermobbing bei der Klassenlehrkraft	Der Workshop basiert auf Empfehlungen des Landesmedienzentrums und wurde erstmals im Rahmen unserer Teilnahme am LMZ-Programm „101 Schulen“ durchgeführt.
	Medienworkshop mit dem Medienpädagogen Clemens Beisel	Herr Beisel behandelt die gesunde und sichere Handy-Nutzung im Alltag und zeigt viele Funktionen auf, mit denen das eigene Handy besser verwendet werden kann.
	Präsentationen durch die Medien-AG	Die Medien-AG präsentiert u.A. die Themen Whatsapp, Stress im Netz und sichere Passwörter.
	Teilnahmemöglichkeiten an AGs: Theater, Technik-AG, Podcast	
6	Technik-AG	In der Technik-AG lernen Schüler*innen aus den Klassen 5 und 6 spielerisch Roboter zu programmieren und sie dann autonom Aktionen ausführen zu lassen.
	Präsentationen durch die Medien-AG	Die Medien-AG präsentiert u.A. die Themen sichere Passwörter,
	Weitere Teilnahmemöglichkeiten an AGs: Theater, Podcast	
7	Informatikunterricht	Die Hauptthemen im Informatikunterricht umfassen die Bereiche Daten und Codierung, Algorithmen und Programmierung sowie Informationsgesellschaft und Datensicherheit.
	Teilnahmemöglichkeiten an AGs: Podcast	
8 & 9	Medien-AG	Die Teilnehmer*innen der Medien-AG eignen sich Wissen über Whatsapp und andere Apps sowie deren Funktionsweise an. Außerdem lernen die Schüler*innen, wie man Stress im Netz vorbeugen kann und sich sichere Passwörter erstellt. Viele Themen können von den Teilnehmer*innen selbst gewählt werden. Jeder Kurs entwickelt als Abschlussprojekt Workshops für die Klassen 5 und 6 und die Schulgemeinschaft.
	Medienworkshop mit dem Medienpädagogen Clemens Beisel	Herr Beisel behandelt die gesunde Handy-Nutzung im Alltag und zeigt Möglichkeiten auf, das eigene Nutzungsverhalten zu reflektieren.
	Mündige Mediennutzer*innen	Innerhalb dieses Projekts setzen sich Schüler*innen mit nachhaltiger und kritischer Mediennutzung auseinander und erstellen ein eigenes Medienprodukt.

10	Brückenkurs Informatik	Der Brückenkurs bereitet auf Informatik in der gymnasialen Kursstufe vor.
Kursstufe	Informatik	<ul style="list-style-type: none"> • Informatik als Wahlfach und Basisfach wählbar.
in allen Klassenstufen	Fachgebundene Medienthemen und -projekte	Siehe Mediencurriculum.
	Social Media Sprechstunde	Niederschwelliges Gesprächsangebot (online und offline) bei Hilfebedarf im Bezug auf Spielsucht, Mobbing, Überforderung durch Medieninhalte, etc.
	Mini-Medienworkshops auf Abruf durchführbar	In jeder Klassenstufe werden 2-5 sogenannte Mini-Medienworkshops zu altersrelevanten Themen durchgeführt.

3. Mediencurriculum

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine ausführliche Tabelle mit allen Inhalten (inkl. Fachthemen und – projekten) der jeweiligen Klassenstufen.



Unterrichtsthemen (Auswahl): Basiskurs Medienbildung // Biologie: FWU-Mediathek, Pflanzenbestimmung mit Plantnet // Deutsch: Medien hinsichtlich Darbietungsform und Kommunikationsform beschreiben / Wirkungsabsichten von Werbung erläutern und bewerten // Musik: Klingelton komponieren

Workshops: Smart Use (Beisel) / Cybermobbing-Prävention (LMZ 101 Schulen) / Cybermobbing, Passwörter und Co. (Medien-AG)

Mini-Workshops: Online-Stress / Klassenregeln / AGBs und Datenschutz / Handy im Alltag

Tools: schul.cloud, Moodle, WebUntis, LibreOffice Suite, Kahoot, Plickers, KI-Bots, Gimp

Bereich	A	B	C	D
Information und Wissen Ich kann Informationen im Internet finden die Ergebnisse sortieren und übersichtlich darstellen; ich kann außerdem einschätzen, welche Seiten glaubwürdig sind und beachte bei der Zusammenfassung das Urheberrecht.	...mit einer Suchmaschine im Internet finden, was ich suche. Wenn ich im ersten Anlauf nicht fündig werde, kenne ich verschiedene Möglichkeiten an mein Ziel zu kommen.	...verschiedene Informationsquellen aus dem Internet zur Informationsbeschaffung nutzen und einschätzen, ob eine Internetseite glaubwürdig und geeignet ist.	...die Informationen, die ich im Internet finde überwiegend selbständig auswählen, sortieren und zusammenfassen. Dabei beachte ich das Urheberrecht.	...mit verschiedenen Lernprogrammen und digitalen Nachschlagwerken (wie Vokabeltrainern, Wikis und Duden) arbeiten.
Kommunikation und Kooperation Ich kann die wichtigsten Regeln zur Kommunikation im Netz benennen und mit Tablet oder PC mit anderen Schülern im Netz zusammenarbeiten.	...einige Regeln der digitalen Kommunikation (z.B. Netiquette, grundlegende Persönlichkeitsrechte und Datenschutz-Richtlinien) aufzählen und mich daran halten.	...mit mindestens einem digitalen Gerät Nachrichten schreiben (zum Beispiel eine Messenger-Nachricht oder E-Mail).	...mindestens einen digitalen Kommunikationsweg zur Zusammenarbeit und zum Austausch bei der Arbeit in der Schule nutzen (z.B. Tauschverzeichnis, E-Mail, digitale Lernplattformen).	...beschreiben wie, wie oft und warum ich digitale Geräte (zum Beispiel ein Smartphone) benutze, um mich mit anderen Kindern zu unterhalten.
Produktion und Präsentation Ich kann zum Beispiel selbständig ein Video oder eine Präsentation erstellen, dies vor einem Publikum präsentieren und mich dabei an die Urheberrechte halten. Die Präsentationen meiner Mitschüler kann ich untersuchen und bewerten.	...Präsentationen, Texte, Videos und Anderes anfertigen und benötige dafür in der Regel kaum Hilfe.	...meine eigenen Medienprodukte, wie zum Beispiel Präsentationen, vor anderen vorstellen und weiß, worauf ich dabei achten muss.	...bei meinen Arbeiten an Computer und Tablets die Urheberrechte einhalten.	...die Präsentationen von Mitschülerinnen und Mitschülern untersuchen und bewerten (Lesbarkeit des Textes, Länge, optische Gestaltung, Körperhaltung etc.).
Schützen und sicher agieren Ich kann Altersempfehlungen begründet einhalten, erklären, wie Schadsoftware auf digitale Endgeräte kommt, mein Verhalten entsprechend anpassen und die Bedeutung persönlicher Daten und den Schutz der Privatsphäre erläutern. Zusätzlich kann ich die Folgen des zu langen Gebrauchs von digitalen Endgeräten schildern. Außerdem kann ich mich für einen friedlichen und freundlichen Umgang miteinander einsetzen und anderen helfen, wenn Sie online geärgert werden.	...begründen, warum es Altersempfehlungen für digitale Inhalte gibt, mich daran halten und versuchen selbst solche Empfehlungen zu geben.	...erklären, wie Schadsoftware auf digitale Geräte kommt und mich entsprechend absichern.	...die Bedeutung persönlicher Daten erläutern und Beispiele geben, wo diese missbraucht werden.	...die ideale Sitzposition an digitalen Endgeräten beschreiben und Folgen von deren übermäßigem Gebrauch nennen.
Informationstechnische Grundlagen Ich kann im schulischen Netzwerk arbeiten, Betriebssysteme sowie die digitalen Mediengeräte bedienen und einfache Funktionen von oft benutzten Programmen selbstständig anwenden und dabei die Benutzer-Regeln beachten.	...die Verhaltensregeln im PC-Raum und für den Umgang mit digitalen Geräten aufzählen und mich daran halten. Außerdem kann ich die wichtigsten Bestandteile eines Computers oder Tablets benennen und bedienen.	...mit einem Betriebssystem umgehen und kenne die wichtigsten Bedienelemente an Geräten wie Computern und Tablets.	...einige Programme selbständig und ohne Hilfe einsetzen und beherrsche die wichtigsten Funktionen.	...mit Hilfe der Lehrkraft in einem Schulnetzwerk arbeiten, Ordner erstellen, kenne die verschiedenen Verzeichnisse (wie zum Beispiel das Tauschverzeichnis) und nutze sie für meine Arbeit.
Mediengesellschaft – und analyse Ich kann beschreiben, welche Medien ich benutze, wie sie meinen Alltag bestimmen und welche Vor- und Nachteile sie haben. Außerdem kann ich beschreiben, wie sie uns beeinflussen und welche Möglichkeiten es gibt Medien zu gestalten.	...beschreiben, welche digitalen Medien (Smartphone, Tablet, Computer, ...) ich im Alltag benutze und wozu ich sie einsetze.	...an einfachen Beispielen erklären, welche Vor- und Nachteile uns die digitalen Medien bringen.	...beschreiben, wie Medien mein Leben beeinflussen.	...einige Mittel nennen, mit denen Medien gestaltet werden können, und verschiedene Medienarten nennen und vergleichen.



Unterrichtsthemen (Auswahl): Biologie: Schönheitsideale in der Medienwelt // Deutsch: Eigene Lebenswirklichkeit von Darstellung fiktionaler Welten unterscheiden / Fernsehserien untersuchen / Urheberrecht, Datenschutz und Persönlichkeitsrechte // Geschichte: Historische Entwicklung von Medien // NWT: Tinkercad, Arduino-Simulation // Kunst: StopMotion-Trickfilme // Musik: Merkmale eines Welthits // WBS: Wie funktioniert Werbung? & Einen eigenen Werbeclip erstellen

Workshops: Medien- und Methodentage (3x im Jahr)

Mini-Workshops: Verschwörungstheorien / AGBs und Datenschutz / Cybergrooming / Smart Use

Tools: schul.cloud, Moodle, WebUntis, LibreOffice Suite, Kahoot, Mentimeter, Minnit-BW, Plickers, KI-Tools, StopMotion Studio, Gimp

Bereich	E	F	G	H
Information und Wissen Ich kann routiniert nach Informationen im Internet suchen und kenne verschiedene Möglichkeiten unglawwürdige Internetseiten zu erkennen und das Suchergebnis zu verbessern. Bei der anschaulichen Darstellung meiner Ergebnisse beachte ich das Urheberrecht.	...routiniert im Internet mit verschiedenen Suchmaschinen recherchieren. Ich kenne verschiedene Möglichkeiten, um ein gutes Suchergebnis zu erhalten.	...jeweils den Aufgaben entsprechend die richtigen Internetseiten wählen, um die gesuchten Informationen zu finden und einschätzen, wie gut und wie glaubwürdig eine Seite ist.	...selbstständig die im Internet gefundenen Informationen auswählen, sortieren und verwenden. Ich kann aus diesen Informationen auch Grafiken, Mind-Maps und Diagramme erstellen. Ich berücksichtige das Urheberrecht, und die Persönlichkeitsrechte anderer.	...routiniert digitale Nachschlagwerke und Lernprogramme einsetzen, um mein Wissen zu festigen und zu erweitern. Ich hinterfrage Quellen und glaube nicht alles, was im Internet steht.
Kommunikation und Kooperation Ich kann die Unterschiede der verschiedenen digitalen Kommunikationsmöglichkeiten beschreiben und halte mich an die Regeln der Netiquette. Ich kann außerdem selbstständig über die digitalen Geräte an der Schule mit den anderen Schülern zusammenarbeiten.	...die wichtigsten Regeln der digitalen Kommunikation (z.B. Netiquette, grundlegende Persönlichkeitsrechte, Nutzungsordnung und Datenschutz-Richtlinien) aufzählen und mich daran halten.	...die Unterschiede der verschiedenen digitalen Kommunikation (zum Beispiel E-Mail, SMS, Messenger) erklären, die Vor- und Nachteile erläutern und den Aufgaben entsprechend auswählen.	...mit den an der Schule eingesetzten Möglichkeiten zur digitalen Zusammenarbeit zunehmend selbstständig mit anderen Schülern zusammen arbeiten und Daten austauschen (z.B. Tauschverzeichnis, Schulmessenger, digitale Lernplattformen).	...beschreiben in welchen Situationen ich digitale Geräte zur Kommunikation benutze. Ich kann beschreiben, welche Vorteile mir das Smartphone bringt, aber auch welche Vorteile die Kommunikation ohne Smartphone hat.
Produktion und Präsentation Ich kann selbstständig Fotos, Filme, Präsentationen usw. erstellen und berücksichtige dabei das Urheberrecht. Bei meinen Präsentationen höre ich auf die Kritik meiner Mitschüler und kann umgekehrt meinen Mitschülern durch Rückmeldungen helfen, ihre Präsentationen zu verbessern.	...Präsentationen, Texte, Videos und andere Medienprodukte anfertigen und bin darin geübt sie zu gestalten.	...selbstsicher meine eigenen Medienprodukte, wie zum Beispiel Präsentationen, vorstellen. Ich weiß worauf ich dabei achten muss und achte auf die Verbesserungsvorschläge der Anderen.	...die wichtigsten Inhalte der Urheberrechtsbestimmungen aufzählen und mich daran halten. Außerdem kenne ich wichtige Regeln zum Einhalten des Datenschutzes und beachte sie.	...Präsentationen und andere Medienprodukte meiner Mitschüler untersuchen und ihnen kritische Rückmeldungen geben, die ihnen helfen sich zu verbessern (Lesbarkeit des Textes, Länge, optische Gestaltung, Körperhaltung etc.).
Schützen und sicher agieren Ich kann die Altersempfehlungen begründet zuordnen, Schadsoftware von meinen Geräten fernhalten und Strategien entwickeln, meine Privatsphäre zu schützen sowie Möglichkeiten entwickeln, Suchtgefahren durch den zu häufigen Gebrauch von digitalen Endgeräten zu vermeiden. Außerdem kann ich Online-Gefahren wie Cybergrooming oder Verschwörungstheorien erkennen und mich davor schützen.	...mit den Altersempfehlungen für digitale Inhalte bewusst umgehen, die Kriterien routiniert anwenden und daraus Empfehlungen aussprechen.	...treffsicher den Befall von Schadsoftware vermeiden und die entsprechenden „Einfallstore“ benennen und meiden.	...die Bedeutung des Schutzes von persönlichen Daten kennen und Strategien entwickeln, diese zu sichern.	...Suchtszenarien durch allzu häufigen Gebrauch digitaler Endgeräte beschreiben und Möglichkeiten zur Vermeidung erläutern
Informationstechnische Grundlagen Ich kann selbstständig im schulischen Netzwerk arbeiten, Computer, Tablets und Kameras selbstständig bedienen und spezielle Funktionen von oft benutzten Programmen gezielt einsetzen.	...die Verhaltensregeln im PC-Raum und für den Umgang mit digitalen Geräten aufzählen und mich daran halten. Außerdem kann ich Geräte wie Tablets oder Computer problemlos bedienen.	...mit einem Betriebssystem umgehen und kenne die Bedienelemente an Geräten wie Computern und Tablets und kann diese selbstständig für meine Arbeit nutzen.	...häufig benötigte Programme selbstständig und ohne Hilfe einsetzen und beherrsche zahlreiche Funktionen (erstellen von Diagrammen, anfertigen einer Präsentation, anschließen eines Beamers und so weiter).	...in einem Schulnetzwerk arbeiten, Ordner und Unterordner erstellen, kenne die verschiedenen Verzeichnisse und nutze sie für meine Arbeit.
Mediengesellschaft und -analyse Ich kann mein eigenes Nutzungsverhalten kritisch beurteilen, verschiedene Medien aufzählen und vergleichen, die positiven Aspekte als auch die Risiken und Gefahren der digitalen Welt beschreiben. Außerdem kann ich darstellen, wie man Menschen mit Medien beeinflussen kann.	...beschreiben, welche digitalen Medien ich im Alltag benutze und in welchen Situationen ich diese tue, welche Vor- und Nachteile diese Mediennutzung mit sich bringt.	...erklären, welche Vor- und Nachteile die digitalen Medien in unserem Alltag haben und mich entsprechend verhalten.	...beschreiben, wie Medien mein Leben gestalten, beeinflussen und wie sie mich verändern.	...die Gestaltungsmittel, die in Medien verwendet werden (in Filmen, Fotos, Präsentationen und so weiter) untersuchen und begründen, warum sie eingesetzt werden.



Unterrichtsthemen (Auswahl):Deutsch: Besuch der PZ Redaktion / Printmedien und verwandte digitale Medien analysieren und vergleichen / Begriff der Pressefreiheit / Kriterien einer Literaturverfilmung analysieren / Formen und Strategien der Persuasion beschreiben und diskutieren // Geschichte: Historische Entwicklung von Medien // GK: : Projektinsel mündige Mediennutzer*innen / Kritik- und Kontrollfunktion von Medien // Latein: Propagandaschrift und politische Rede // Kunst: Digitale Fotografie // Musik: Musikproduktion mit MusicMaker Jam und soundtrap / Entwicklung des Musikbusiness / Streaming: Wer verdient das Geld? // Sport: Sport und Wirtschaft (Profil)

Workshops: Smart Use (Beisel)

Mini-Workshops: Verschwörungstheorien / AGBs und Datenschutz / Datenklau und sichere Passwörter / Fake News / Cybergrooming

Tools: schul.cloud, Moodle, WebUntis, LibreOffice Suite, Kahoot, Mentimeter, Minnit-BW, Plickers, KI-Tools, Gimp, SketchUp (CAD), Arduino-Simulation, TinkerCAD, Fusion 360 für 3D-Druck

Bereich	I	J	K	L
<p>Information und Wissen</p> <p>Ich kann routiniert einen aktuellen Internetbrowser, geeignete Such- maschinen sowie ausgewählte Lernprogramme und Onlineangebote souverän nutzen, die gewonnenen Informationen unter Berücksichtigung der Urheber- und Datenschutzrechte routiniert und zielgerichtet analysieren, strukturieren und entsprechend aufbereiten.</p>	<p>...souverän das Internet zu Recherchezwecken einsetzen und zielgerichtet unterschiedlichste Strategien anwenden, um ein gutes Suchergebnis zu erhalten.</p>	<p>...sachgerecht unterschiedliche Informationsquellen aus dem Internet in Bezug auf ihre Qualität beurteilen und das Internet dadurch zu unterschiedlichen Rechercheaufgaben zielgerichtet nutzen.</p>	<p>...routiniert die Inhalte verschiedenster Informationsquellen auswerten, strukturieren und in angemessener Form (zum Beispiel als Präsentation, Text, Grafik oder Diagramm) darstellen. Dabei berücksichtige ich das Urheberrecht sowie andere Persönlichkeits- und Eigentumsrechte.</p>	<p>...gezielt und eigenverantwortlich geeignete Lernprogramme oder digitale Nachschlagewerke für meine jeweilige Aufgabe nutzen und damit effektiv arbeiten.</p>
<p>Kommunikation und Kooperation</p> <p>Ich kann die Regeln der digitalen Kommunikation einhalten, die digitalen Kommunikationsmöglichkeiten und -wege auch bezüglich ihrer Wirkungsabsichten beschreiben sowie die an der Schule etablierten digitalen Kommunikationsplattformen nutzen.</p>	<p>...die unterschiedlichen Regeln für die unterschiedlichen Kommunikationswege erläutern und mich an diese halten.</p>	<p>...die Unterschiede der verschiedenen digitalen Kommunikation (zum Beispiel E-Mail, SMS, Messenger) erklären, die Vor- und Nachteile erläutern und den Aufgaben entsprechend auswählen.</p>	<p>...selbständig mit den an der Schule eingesetzten Möglichkeiten zur digitalen Zusammenarbeit miteinander vernetzt arbeiten (z.B. Tauschverzeichnis, E-Mail, Moodle, schul.cloud).</p>	<p>...beschreiben in welchen Situationen ich digitale Geräte zur Kommunikation benutze. Ich kann beschreiben, welche Vorteile mir das Smartphone bringt, aber auch welche Vorteile die Kommunikation ohne Smartphone hat.</p>
<p>Produktion und Präsentation</p> <p>Ich kann anspruchsvolle digitale Medienprodukte, unter Berücksichtigung von rechtlichen Aspekten, mit erweiterten Gestaltungselementen selbstständig und routiniert erstellen, dieses präsentieren und die Präsentationen der Mitschülerinnen und Mitschüler kritisch-konstruktiv analysieren.</p>	<p>...anspruchsvolle digitale Medienprodukte (versch. Textformen, digitale Präsentationen, Audio- bzw. Videobeiträge oder andere) erstellen und weiß, wie diese am besten zu gestalten sind.</p>	<p>...selbstsicher und routiniert meine eigenen Medienprodukte auf unterschiedliche Weise in Präsentationen vorstellen. Ich weiß worauf ich dabei achten muss und kann mich durch die Rückmeldungen der Anderen verbessern.</p>	<p>...die Inhalte der Urheberrechtsbestimmungen aufzählen und mich daran halten. Außerdem kenne ich wichtige Regeln zum Einhalten des Datenschutzes und beachte sie. Ich kann begründen, warum der Datenschutz und diese Rechte so wichtig sind.</p>	<p>...souverän Präsentationen und andere Medienprodukte meiner Mitschüler untersuchen und ihnen kritische Rückmeldungen geben, die ihnen helfen sich zu verbessern.</p>
<p>Schützen und sicher agieren</p> <p>Ich kann bewusst Altersempfehlungen aktiv einsetzen, zunehmend souverän Einfallstore von Schadsoftware identifizieren, entsprechende schützende Konfigurationen vornehmen und Strategien zum Schutz persönlicher Daten entwickeln und weitergeben. Anzeichen von Sucht und Strategien zur Vermeidung erläutern und mein eigenes Verhalten reflektieren.</p>	<p>...Altersempfehlungen für die Nutzung digitaler Medien begründet einhalten, diesen Inhalten routiniert zuordnen und Kriterien von Facheinrichtungen wie FSK und USK benennen und anwenden.</p>	<p>...mit steigender Souveränität Phishing-Mails identifizieren, typische Einfallstore für Schadsoftware nennen, Browser und andere sensitive Anwendungen unter Sicherheitsaspekten selbst konfigurieren.</p>	<p>...Strategien zum Schutz persönlicher Daten und der Privatsphäre befolgen, sowie andere hierzu beraten.</p>	<p>...Anzeichen von Sucht und Strategien zur Überwindung eines unkontrollierten Gebrauchs digitaler Endgeräte erläutern; darüber hinaus kann ich mein eigenes Verhalten im Umgang mit diesen Geräten beschreiben.</p>
<p>Informationstechnische Grundlagen</p> <p>Ich kann selbständig und routiniert im schulischen Netzwerk arbeiten sowie souverän mit digitalen Endgeräten und Standardprogrammen in ihrer erweiterten Funktion umgehen.</p>	<p>...mit einem Betriebssystem routiniert umgehen und verschiedene digitale Geräte wie Computer und Tablets bedienen und diese selbständig für meine Arbeit nutzen.</p>	<p>...selbstsicher die grundlegenden und erweiterten Funktionen von häufig benutzten Programmen und Mediengeräten nutzen (z.B. Handhabung einer Kamera und einer Bildbearbeitungssoftware).</p>	<p>...routiniert in einem Schulnetzwerk arbeiten, ein logisch gegliedertes Ordnersystem anlegen.</p>	<p>...mit den verschiedenen Verzeichnissen im Netzwerk mit meinen Mitschülerinnen und Mitschülern zusammenarbeiten.</p>
<p>Mediengesellschaft und -analyse</p> <p>Ich kann die positiven Aspekte als auch die Risiken und Gefahren der Digitalisierung unseres Alltags kritisch hinterfragen, den gestaltenden Einfluss auf die eigenen Lebenswirklichkeit analysieren und die Wirkungsabsichten bewerten.</p>	<p>...die Vor- und Nachteile der Digitalisierung unseres Alltags beschreiben, meine Meinung hierzu äußern und mich entsprechend verhalten.</p>	<p>...beschreiben, wie Medien mein Leben gestalten, beeinflussen und wie sie mich verändern können. Ich kann auch beschreiben, wie die Gesellschaft sich durch die digitalen Medien in den letzten Jahren verändert hat.</p>	<p>...die Gestaltungsmittel, die in Medien verwendet werden, selbständig finden, untersuchen und begründen, warum sie eingesetzt werden.</p>	<p>...die Merkmale, Besonderheiten und Stärken verschiedener Medienarten und Medienformate nennen und dazu die eigene Meinung wiedergeben.</p>



Bereich	M	N	O	P
Information und Wissen Ich kann anspruchsvolle Recherchen selbstbestimmt und zielgerichtet nach wissenschaftlichen Maßstäben strukturieren, darstellen und bewerten.	...routiniert auch anspruchsvolle Quellen aus dem Internet nutzen und sie auf ihre Qualität hin miteinander vergleichen und analysieren.	...auf diesen Seiten die Informationen, die ich benötige, gezielt herausuchen und weiter verarbeiten.	...anspruchsvolle Rechercheaufträge unter Berücksichtigung von Persönlichkeits- und Eigentumsrechten zielgerichtet durchführen.	...die gewonnenen Informationen nach wissenschaftlichen Maßstäben bewerten, strukturieren und übersichtlich darstellen.
Kommunikation und Kooperation Ich kann selbstständig und eigenverantwortlich mit den an der Schule etablierten Kommunikations- und Kollaborationsplattformen vernetzt arbeiten sowie differenziert das eigene Kommunikationsverhalten als auch die dahinter liegenden Mechanismen und Wirkungen kritisch bewerten und reflektieren.	...selbständig und eigenverantwortlich mittels der an der Schule etablierten digitalen Kommunikations- und Kollaborationsplattformen miteinander vernetzt arbeiten.	...weitere Formen digitaler Zusammenarbeit selbstständig erproben und in ihrer Effizienz einschätzen.	...differenziert mein eigenes Kommunikationsverhalten mit digitalen Endgeräten reflektieren.	...Beispiele des gesellschaftlichen Wandels als Folge der digitalisierten Kommunikation geben, erläutern und bewerten.
Produktion und Präsentation Ich kann souverän anspruchsvolle digitale Medienprodukte unter Berücksichtigung von rechtlichen Aspekten selbstständig mit erweiterten Gestaltungselementen erstellen, dieses auf vielfältige Art und Weise präsentieren und nach kritisch-konstruktiver Rückmeldung optimieren.	...anspruchsvolle digitale Medienprodukte erstellen.	...dabei gezielt die jeweiligen medialen Gestaltungsmittel nutzen.	...souverän eigene Medienprodukte auf vielfältige Art und Weise präsentieren und nach Rückmeldung optimieren und anpassen.	...bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts die Vorgaben des Urheberrechts und des Datenschutzes darstellen, beurteilen und diese anwenden.
Schützen und sicher agieren Ich kann souverän Einfallstore von Schadsoftware identifizieren, Anwendungen unter Sicherheitsaspekten konfigurieren, andere beraten, Strategien zur Wahrung der Privatsphäre befolgen sowie die gesellschaftliche Bedeutung der Durchleuchtung persönlicher Daten beurteilen. Anzeichen von Sucht beim Umgang mit digitalen Medien beschreiben und entgegen zu steuern- sowohl bei anderen als auch bei mir.	...souverän Phishing-Mails identifizieren, typische Einfallstore für Schadsoftware nennen, Browser und andere sensitive Anwendungen unter Sicherheitsaspekten konfigurieren.	...andere Personen bezüglich eines sicheren Umganges mit digitalen Endgeräten beraten.	...Strategien zur Wahrung der Persönlichen Daten und der Privatsphäre befolgen, sowie andere hierzu beraten. Darüber hinaus kann ich die gesellschaftliche Dimension der Durchleuchtung persönlicher Daten im Rahmen der Digitalisierung erfassen und erläutern.	...Anzeichen von Sucht im Umgang mit Digitalen Endgeräten erkennen und Wege beschreiben, mit denen hier gegengesteuert werden kann; darüber hinaus kann ich mein eigenes Verhalten im Umgang mit digitalen Endgeräten kritisch betrachten und gegebenenfalls korrigieren.
Informationstechnische Grundlagen Ich kann souverän Einfallstore von Schadsoftware identifizieren, Anwendungen unter Sicherheitsaspekten konfigurieren, andere beraten, Strategien zur Wahrung der Privatsphäre zu befolgen sowie die gesellschaftliche Bedeutung der Durchleuchtung persönlicher Daten zu beurteilen. Anzeichen von Sucht beim Umgang mit digitalen Medien beschreiben und entgegen zu steuern - sowohl bei anderen als auch bei mir.	...mit einem Betriebssystem routiniert umgehen und verschiedene digitale Geräte wie Computer und Tablets bedienen und diese selbstständig für meine Arbeit nutzen.	...eine Datei auf dem Computer suchen, weiß, wie ich mit einem Tablet filme oder eine W-Lan Verbindung herstelle.	...selbstsicher die grundlegenden und erweiterten Funktionen von häufig benutzten Programmen und Mediengeräten nutzen (z.B. Handhabung einer Kamera und einer Bildbearbeitungssoftware).	...routiniert in einem Schulnetzwerk arbeiten, ein logisch gegliedertes Ordnersystem anlegen, und arbeite mit den verschiedenen Verzeichnissen im Netzwerk mit meinen Mitschülern und Mitschülerinnen zusammen.
Mediengesellschaft und -analyse Ich kann die positiven Aspekte als auch die Risiken und Gefahren der Digitalisierung unseres Alltags darstellen, den möglichen zukünftigen gesellschaftlichen Wandel und den gestaltenden Einfluss auf die eigenen Lebenswirklichkeit durch die Digitalisierung reflektiert bewerten.	...die Chancen und Vorteile aber auch die Risiken und Gefahren der Digitalisierung unseres Alltags darstellen, kritisch hinterfragen, bewerten und hieraus Konsequenzen für den eigenen Alltagsgebrauch digitaler Medien ziehen; den etwaigen künftigen gesellschaftlichen Wandel durch die Digitalisierung in groben Zügen darstellen und einordnen.	...den gestaltenden, auch manipulativ prägenden Einfluss und die Bedeutung von Medien sowohl für die eigene Lebenswirklichkeit als auch hinsichtlich der gesellschaftlichen Entwicklung und der politischen Meinungsbildung beschreiben analysieren und reflektiert bewerten.	...die formalen Mittel der Mediengestaltung gezielt untersuchen, analysieren und die Wirkungsabsichten beurteilen und kommentieren.	...den Aufbau der Medienlandschaft erläutern sowie die Merkmale, Besonderheiten und Stärken verschiedener Medienarten und Medienformate charakterisieren und dazu differenziert und reflektiert Stellung nehmen (z.B. Fernsehen, Nachrichtenseiten im Internet, Soziale Netzwerke, Internetvideos, Messenger).