Standards Medien & Informatik – 2. Zyklus

**Medien**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kompetenz | Lernziele | Umsetzungshilfen | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 |
| Die Schülerinnen und Schüler können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten. | können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen. |  |  |  |  |  |  |
| können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing). |  |  |  |  |  |  |
| Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen. | können die Grundfunktionen der Medien benennen (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung, Kommunikation). |  |  |  |  |  |  |
| kennen Mischformen und können typische Beispiele aufzählen (Infotainment, Edutainment). |  |  |  |  |  |  |
| können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen. |  |  |  |  |  |  |
| Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen. | können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip). |  |  |  |  |  |  |
| können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname). |  |  |  |  |  |  |
| können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z.B. Vortrag, Blog/Klassenblog). |  |  |  |  |  |  |
| können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen. |  |  |  |  |  |  |
| können Wirkungen eigener Medienbeiträge einschätzen und bei der Produktion entsprechend berücksichtigen. |  |  |  |  |  |  |
| Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren. | können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungsaustausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen. |  |  |  |  |  |  |
| können mittels Medien kommunizieren und dabei die Sicherheits- und Verhaltensregeln befolgen. |  |  |  |  |  |  |