

zu b. Kompetenzmodell „Kompetenzen in der digitalen Welt“

Das nachfolgende Kompetenzmodell beschreibt allgemein alle zu erwerbenden Kompetenzen in der digitalen Welt. Jedes Fach soll seine spezifischen Bezüge dazu in das Curriculum aufnehmen. Dabei wird es auch inhaltliche Schwerpunkte geben, die ein Fach setzen kann, beispielsweise wenn digitale Medien in ihrer gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Bedeutung selbst Thema sind, oder wenn es um Algorithmen als Grundlage digitaler Verarbeitungsprozesse geht.

Das Kompetenzmodell kann daher als Grundstruktur für alle Fächer zugrunde gelegt werden, die spezifischen Ausprägungen werden in jedem Fach unterschiedlich sein. In der Gesamtsicht aller Fächer sind dann alle Kompetenzbereiche in den Bildungsprozessen abgedeckt.

1. Suchen und Verarbeiten

1.1. Browsen, Suchen und Filtern

- 1.1.1. Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- 1.1.2. Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- 1.1.3. Nach Informationen, Daten und Inhalten in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen
- 1.1.4. relevante Quellen identifizieren und zusammenführen

1.2. Speichern und Abrufen

- 1.2.1. Informationen und Daten abrufen, speichern und wiederfinden
- 1.2.2. Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

1.3. Auswerten und Bewerten

- 1.3.1. Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten
- 1.3.2. Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten

2. Kommunizieren und Kooperieren

2.1. Interagieren

- 2.1.1. Mit Hilfe verschiedener Kommunikationstechnologien kommunizieren
- 2.1.2. Kommunikationstechnologien nach Kontext auswählen

2.2. Teilen

- 2.2.1. Dateien, Inhalte und Adressen (URL) von Informationen 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 und 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. Kommunikationsmodi 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 an der Gesellschaft teilhaben

3. Produzieren

3.1. Entwickeln und Produzieren

- 3.1.1. mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden
- 3.1.2. eine Produktion planen und passende Werkzeuge auswählen
- 3.1.3. Inhalte in verschiedenen Formaten erstellen, bearbeiten, zusammenführen und veröffentlichen

3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren

- 3.2.1. 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. Urheberrecht und Lizenzen bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen
- 3.3.3. Persönlichkeitsrechte beachten

4. Schützen

4.1. Digitale Umgebungen schützen

- 4.1.1. Risiken und Gefahren (z.B. Schadsoftware) in digitalen Umgebungen kennen und reflektieren
- 4.1.2. Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden können

4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

- 4.2.1. Bewusstsein für Datensicherheit und Datenmissbrauch haben
- 4.2.2. Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen
- 4.2.3. Digitale Dienste zur Sicherung der Privatsphäre verwenden,

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 und sich und andere vor potenziellen Gefahren schützen

4.4. Natur und Umwelt schützen

- 4.4.1. Umweltauswirkungen digitaler Technologien kennen

5. Problemlösen

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. Defizite bei der eigenen digitalen Kompetenz 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 Medienangeboten kennen und bewerten
- 6.1.2. Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen erkennen und beurteilen
- 6.1.3. Wirkungen von Medien (mediale Konstrukte, Stars, Idole Computerspielfiguren und mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen

6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

- 6.2.1. Vielfalt der Medienlandschaft kennen
- 6.2.2. Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eignen 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 Medien und digitaler Technologien kennen
- 6.2.5. Die Bedeutung von 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