

Jahrgang 10 und 11

Kompetenzbereich	Thema/Methode/Inhalt des Unterrichts in Verbindung mit Konkretisierung des Medieneinsatzes/ digitaler Methodik	Verbindung zum Orientierungsrahmen Medienbildung – nicht jede Kompetenz muss in jedem Jahrgang realisiert werden. Bitte Klasse, Thema + Medieneinsatz konkret einem oder mehreren der unten stehenden Sätze über die Großbuchstaben zuordnen (vgl. Ausfüllbeispiele in der Extradatei)
<p>1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren</p>	<p><u>Klasse 10:</u> Jonge mensen op school en thuis/Geweld en misdaad: Recherchieren Hintergrundinformationen zum Roman/Romanthemen und achten dabei bewusst drauf, welche Quellen geeignet sind (A,B,D,E)</p> <p><u>Klasse 11:</u> Aspecten van het leven in het Nederlandse taalgebied: vielfältige Recherchen und Präsentationen zu den einzelnen Unterthemen. Bewertung von Informationsquellen (A, B, D, C, E)</p>	<p><u>Kompetenzstufe 3: SuS...</u> A... führen selbständig komplexe Medienrecherchen durch. B... interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch. C... bereiten Informationen unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf. D... bewerten kriteriengeleitet Informationsquellen und Suchergebnisse. E... sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien.</p>
<p>2. Kommunizieren und Kooperieren</p>		<p><u>Kompetenzstufe 3: SuS...</u> A...verwenden verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet, adressaten- und situationsgerecht. B... beteiligen sich an gesellschaftlichen Diskursen, und nutzen ihre Medienerfahrungen und Kommunikationsmöglichkeiten zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation. C... berücksichtigen ethische Prinzipien und kulturelle Vielfalt bei der Kommunikation und Kooperation in digitalen Umgebungen. D... kooperieren selbständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen. E... teilen ihre Produkte unter Berücksichtigung von Urheber- und Nutzungsrecht</p>
<p>3. Produzieren und Präsentieren</p>	<p><u>Klasse 10:</u> Jonge mensen op school en thuis/Kurzgeschichten bzw. Ganzschrift: Kartenabfrage via Oncoo zu unterschiedlichen Zwecken, z.B. Wortschatzarbeit, Brainstorming (B,C)</p>	<p><u>Kompetenzstufe 3: SuS...</u> A...setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess. B... integrieren eigene digitale Produkte in bestehendes Wissen. C... wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte. D... geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation. E... berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen.</p>
<p>4. Schützen und sicher Agieren</p>		<p><u>Kompetenzstufe 3: SuS...</u> A... agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.</p>

		<p>B... entwickeln ein Bewusstsein für ethische Fragen der Datenverwendung und bringen ihre Haltung in den gesellschaftlichen Diskurs ein.</p> <p>C... nutzen digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung.</p> <p>D... nutzen bewusst Internetdienste und wenden dort Strategien zum Schutz personenbezogener Daten an.</p> <p>E... identifizieren Mechanismen zur Verbrauchermanipulation und setzen mögliche Schutzmaßnahmen ein.</p> <p>F...nutzen digitale Technologien zum Schutz von Natur und Umwelt</p>
5. Problemlösen und Handeln	<p><u>Klasse 10</u>: Jonge mensen op school en thuis oder Geweld en misdaad: Erstellen von Podcasts mithilfe von z.B. GarageBand, Interview mit einer Romanfigur/Rollenspiele als Hörspiel/Dialoge oder Diskussionen zwischen den Hauptpersonen...(C,F,G,H)</p>	<p><u>Kompetenzstufe 3: SuS...</u></p> <p>A... bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.</p> <p>B... beurteilen verwendete digitale Werkzeuge im Hinblick auf den Datenschutz und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen.</p> <p>C... passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an.</p> <p>D... erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in digitalen Werkzeugen.</p> <p>E... planen und verwenden eine strukturierte, algorithmische Sequenz bei der Erstellung eigener Programme zur Problemlösung.</p> <p>F... finden Lösungen für technische Probleme und verstehen Funktionsweisen sowie grundlegende Prinzipien der digitalen Welt.</p> <p>G... setzen Lösungsstrategien für technische Probleme effektiv um.</p> <p>H... teilen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge mit anderen.</p>
6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	<p><u>Klasse 10</u>: Jonge mensen op school en thuis/Kurzgeschichten bzw. Ganzschrift: Beleuchten beim Unterthema „Pesten/Cyberpesten“ die problematische Seite digitaler Medien (A,C,E,H)</p> <p><u>Klasse 11</u>: Aspecten van het leven in het Nederlandse taalgebied: setzen sich kritisch mit dem Begriff „treitervlogger“ und der gesellschaftlichen Debatte darüber auseinander (A, C, E, G)</p> <p><u>Klasse 11</u>: Media en de invloed op de maatschappij: Informieren sich zum Thema „Nepnieuws“ und „Deepfakes“ und setzen sich kritisch mit den Folgen der rasanten technischen Entwicklungen auseinander (A,C,E,G,H)</p>	<p><u>Kompetenzstufe 3: SuS...</u></p> <p>A... beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.</p> <p>B... bewerten Medienangebote und deren Gestaltungsmittel.</p> <p>C... reflektieren die Bedeutung von Medien für die Identitätsbildung (auch in gesellschaftlichen Kontexten).</p> <p>D... setzen sich mit dem Problem der ständigen Verfüg- und Erreichbarkeit kritisch auseinander.</p> <p>E... analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte.</p> <p>F... reflektieren die Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration sowie zur gesellschaftlichen Partizipation.</p> <p>G... beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung.</p> <p>H... beurteilen die Entwicklung digitaler Medien und Technologien.</p>

