

# Burg-Gymnasium Bad Bentheim

## Digitales Curriculum

Frühjahr 2021

Im Zentrum der auf die Zukunft gerichteten Überlegungen am Burg-Gymnasium steht der Grundsatz, digitale Medien deutlich stärker individualisiert wie kooperativ durch die einzelnen Schülerinnen und Schüler nutzen zu lassen (vgl. die Themenbereiche: *Bedienung/Anwendung, (Daten)Erhebung/Recherche/Information, Kommunikation/Kooperation, Präsentation/Produktion, (Medien)Analyse/Medienkritik/Ethische Reflexion*).

Auf dem niedersächsischen Bildungsserver finden sich festgelegte Kompetenzbereiche, an denen wir uns für das "Digitale Curriculum" des Burg-Gymnasiums orientieren. Laut NLQ ist dieses Kompetenzmodell "eine Zusammenstellung von wesentlichen Medienbildungskompetenzen, die in sechs Bereichen und drei Kompetenzstufen zusammengestellt sind - ein umfassendes Werkzeug für die Schulpraxis. Das Kompetenzmodell beruht auf dem Ansatz der fachintegrierten Medienbildung. Es ergänzt und vernetzt gewissermaßen fächerübergreifend Kerncurricula und ermöglicht so einen medienkompetenzorientierten Fachunterricht." (Aus: [https://www.nibis.de/orientierungsrahmen-medienbildung-in-der-schule\\_7223](https://www.nibis.de/orientierungsrahmen-medienbildung-in-der-schule_7223), Stand 07.03.2020)

„Beim Pfad „Schulinternes Curriculum erfolgt eine Integration der aus fachdidaktischer Sicht geeigneten und notwendigen Teile der Medienkompetenzbereiche in die schuleigenen Arbeitspläne (SAP) der Fächer. Das Gesamtkonzept zum Erwerb von Medienkompetenz ergibt sich aus den Beiträgen aller Fächer. Das Medienbildungskonzept dient als übergeordnetes, koordinierendes sowie integrierendes Instrument der Unterrichts- und Schulentwicklung und ist Teil einer didaktischen Jahresplanung.“ (Aus: <https://www.nibis.de/uploads/2med-eckert/or/Entwicklungspfade.pdf>, Stand 07.03.2020)

## **Schulisches Medienbildungskonzept**

### **Aufgaben der Fachkonferenz**

Die schulpraktische Konkretisierung durch überprüfbare Aufgabenstellungen, Unterrichtsbeispiele, Projekte usw. sowie die konkrete Übertragung auf Schuljahrgangsstufen und Fächer ist ausdrücklich der Arbeit in den Fachgruppen bzw. Fachkonferenzen unter Beteiligung von Eltern- und Schülervertretern vorbehalten, für die das Medienbildungskonzept den strukturellen Rahmen bietet.

Für den Umsetzungsprozess in die Schulwirklichkeit sind verbindliche Aufgaben der Fachkonferenzen angesprochen:

Die jeweiligen Fachkonferenzen

- verzahnen ihr Fachcurriculum mit dem schuleigenen Medienbildungskonzept und berücksichtigen dabei Beratungs- und Qualifizierungsangebote der Medienberatung Niedersachsen,
- entwickeln ein fachbezogenes und fächerübergreifendes Konzept zum Lernen mit und über Medien,
- erarbeiten ein mittel- und langfristiges Konzept zur räumlichen, sachlichen und medientechnischen Ausstattung
- entwickeln ein Fortbildungskonzept für die Fachlehrkräfte, auch unter dem Aspekt des Lernens mit und über Medien.

<https://www.nibis.de/uploads/2med-eckert/Aufgaben%20der%20Fachkonferenzen.pdf>

## Jahrgang 5/6

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)
1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren		<p><b>Kompetenzstufe 1: SuS...</b>            A... informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien.            B... beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen.            C... entwickeln erste Suchstrategien.            D... entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.            E... erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen.            F... speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar.</p>
2. Kommunizieren und Kooperieren	<p>Jg. 6:  <b>Brüche und Symmetrie</b>            Einüben der Nutzung mit einer dynamischen Geometrie-Software (z. B. GeoGebra), wobei die Ergebnisse unter Verwendung geeigneter Medien dokumentiert und präsentiert werden (z. B. mithilfe von Padlet oder Tasc Cards)</p> <p>Kompetenzstufe 1: A, C, D, E</p>	<p><b>Kompetenzstufe 1: SuS...</b>            A... kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.            B... sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung von medialer Kommunikation aus.            C... formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an.            D... nutzen in kooperativen Arbeitsprozessen digitale Werkzeuge.            E... teilen Dateien, Informationen und Links (inkl. Quellenangabe).</p>
3. Produzieren und Präsentieren		<p><b>Kompetenzstufe 1: SuS...</b>            A... sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen.            B... planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten.            C... präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukte.            D... beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen.</p>
4. Schützen und sicher Agieren		<p><b>Kompetenzstufe 1: SuS...</b>            A... benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.            B... wenden einfache Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten an (zum Beispiel personalisierte Accounts).            C... nutzen Strategien zur Herstellung von Gerätesicherheit (Virens Scanner, Firewall, Zugangssicherung etc.).            D... benennen die Chancen und Risiken (finanziell, sozial, gesundheitlich) digitaler Umgebungen.            E... beschreiben die Auswirkungen digitaler Technologien auf Natur und Umwelt.</p>

<p><b>5. Problemlösen und Handeln</b></p>	<p>Jg. 5:  <b>Körper und Figuren</b> und <b>Anteile und Brüche</b>  Einführung in das Arbeiten mit einer dynamischen Geometrie-Software (z. B. GeoGebra), verschiedene Werkzeuge innerhalb der Plattform kennenlernen und anwenden.</p> <p>Kompetenzstufe 1: <b>B, D, E, F</b></p>	<p><b><u>Kompetenzstufe 1: SuS...</u></b>  A... beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps, Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation).  B... benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen (zur Verarbeitung von Daten und Informationen).  C... wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus.  D... identifizieren technische Probleme.  E... wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an.  F... erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.</p>
<p><b>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</b></p>		<p><b><u>Kompetenzstufe 1: SuS...</u></b>  A... stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.  B... erkennen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel in und durch Medien.  C... beschreiben ihr eigenes Medienverhalten.  D... setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander.  E... verarbeiten ihre Medienerlebnisse, indem sie Regeln für den bewussten Umgang mit Medien entwickeln.</p>

## Jahrgang 7/8

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)
1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren	Jg. 7/8 <b>Zuordnungen und Terme mit mehreren Variablen</b> Nutzen Tabellenkalkulation (z. B. Excel) zur Darstellung und Erkundung mathematischer Zusammenhänge sowie zur Bestimmung von Ergebnissen.  Kompetenzstufe 2: <b>A, B, C, E, F</b>	<b>Kompetenzstufe 2: SuS...</b> A... recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen. B... analysieren relevante Quellen. C... verarbeiten Suchergebnisse. D... analysieren und strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten. E... organisieren, strukturieren und sichern Daten und Informationen. F... analysieren und vergleichen Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Daten- und Informationsquellen. G... rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab.
2. Kommunizieren und Kooperieren		<b>Kompetenzstufe 2: SuS...</b> A... passen ihre Kommunikation und ihr Verhalten der jeweiligen digitalen Umgebung an. B... geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein. C... beurteilen Chancen und Risiken verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten in digitalen Umgebungen. D... reflektieren die Nutzung digitaler Kommunikationsmöglichkeiten und kommunizieren verantwortungsbewusst. E... führen in kooperativen Arbeitsprozessen mit digitalen Werkzeugen Daten, Informationen und Ressourcen zusammen. F... wählen in kooperativen Arbeitsprozessen passende digitale Werkzeuge bzw. Plattformen zum Teilen und beherrschen die Referenzierungspraxis (Quellenangaben).
3. Produzieren und Präsentieren	Jg. 7: <b>Kongruenz von Dreiecken</b> Konstruieren mit einer dynamischen Geometrie- Software, um ebene Figuren zu erstellen oder zu reproduzieren und zu präsentieren.  Kompetenzstufe 2: <b>A, B, C</b>	<b>Kompetenzstufe 2: SuS...</b> A... können technische Bearbeitungswerkzeuge sowie ästhetische Gestaltungsmittel benennen und wenden diese in verschiedenen Formaten (Text, Bild, Audio, Video, etc.) an. B... verarbeiten Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiter. C... präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge. D... definieren Kriterien für die Beurteilung von Medienprodukten. E... kennen die Bedeutung von geistigem Eigentum.

<p><b>4. Schützen und sicher Agieren</b></p>		<p><u><b>Kompetenzstufe 2: SuS...</b></u>  A... reflektieren ihr eigenes Nutzungsverhalten und vereinbaren Regeln zum Umgang mit digitalen Endgeräten.  B...entwickeln ein Bewusstsein für Datensicherheit, Datenschutz und Datenmissbrauch, um ihre Privatsphäre durch geeignete Maßnahmen zu schützen.  C...wenden Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle an.  D...reflektieren ihre Selbstdarstellung in sozialen Medien.  E...nutzen digitale Werkzeuge (z. B. Apps) zur Förderung der eigenen Gesundheit.  F...berücksichtigen Jugendschutz und Verbraucherschutzmaßnahmen.  G...hinterfragen ihr eigenes Nutzungsverhalten digitaler Technologien hinsichtlich der Auswirkungen auf Natur und Umwelt.</p>
<p><b>5. Problemlösen und Handeln</b></p>	<p>Jg. 7/8:  <b>Zuordnungen und Lineare Funktionen</b>  Mathematisches Modellieren, einen (realen) Sachverhalt durch mathematische Objekte und Operationen beschreiben, mithilfe der mathematischen Objekte und Operationen eine Lösung erarbeiten, Interpretation, Validierung und Bewertung der Lösung in der Realität</p> <p>Kompetenzstufe 2: B, C, F</p>	<p><u><b>Kompetenzstufe 2: SuS...</b></u>  A...formulieren Anforderungen an digitale Lernumgebungen.  B... setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein.  C... beurteilen den Nutzen digitaler Lernumgebungen für den persönlichen Gebrauch.  D... erarbeiten und formulieren erste algorithmische Zusammenhänge.  E... ermitteln Bedarfe für die Lösung technischer Probleme.  F... identifizieren passende Werkzeuge zur Problemlösung.  G... entwickeln Lösungsstrategien für technische Probleme.  H... entwickeln und nutzen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.</p>
<p><b>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</b></p>		<p><u><b>Kompetenzstufe 2: SuS...</b></u>  A... reflektieren die Wirkung von Medien auf das eigene Handeln sowie auf Individuum und Gesellschaft.  B... analysieren und vergleichen Medienangebote und deren Gestaltungsmittel.  C... erkennen die Folgen ihrer Mediennutzung auf ihr persönliches Umfeld.  D... analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch.  E... orientieren ihre Mediennutzung an (z. B. durch das Grundgesetz formulierten) Werten.  F... schätzen die Auswirkungen digitaler Technologien auf wirtschaftliche, soziale und politische Prozesse ein.</p>

## Jahrgang 9/10

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)
1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren		<p><b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b>            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>
2. Kommunizieren und Kooperieren		<p><b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b>            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>
3. Produzieren und Präsentieren	<p>Jg. 9  <b>Quadratische Funktionen</b>            Beschreiben und begründen Auswirkungen von            Parametervariationen bei Funktionen z. B. mit            GeoGebra.</p> <p>Kompetenzstufe 3: <b>A, B, C</b></p>	<p><b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b>            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>
4. Schützen und sicher Agieren		<p><b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b>            A... agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.            B... entwickeln ein Bewusstsein für ethische Fragen der Datenverwendung und bringen ihre            Haltung in den gesellschaftlichen Diskurs ein.            C... nutzen digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung.            D... nutzen bewusst Internetdienste und wenden dort Strategien zum Schutz            personenbezogener Daten an.            E... identifizieren Mechanismen zur Verbrauchermanipulation und setzen mögliche            Schutzmaßnahmen ein.</p>

<p><b>5. Problemlösen und Handeln</b></p>	<p>Klasse 10:  <b>Wachstumsprozesse</b>  Modellieren verschiedene Wachstumsprozesse (lineares, exponentielles, Überlagerung von exponentiellem und linearem Wachstum) mit GeoGebra in verschiedenen Anwendungsaufgaben gegenüber.  GeoGebra: Arbeitsblatt für App oder Browserbasierte Anwendung, Windows-Programm</p> <p>Kompetenzstufe 3: <b>A, C, D, G</b></p>	<p>F...nutzen digitale Technologien zum Schutz von Natur und Umwelt</p> <p><b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b></p> <p>A... bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.  B... beurteilen verwendete digitale Werkzeuge im Hinblick auf den Datenschutz und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen.  C... passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an.  D... erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in digitalen Werkzeugen.  E... planen und verwenden eine strukturierte, algorithmische Sequenz bei der Erstellung eigener Programme zur Problemlösung.  F... finden Lösungen für technische Probleme und verstehen Funktionsweisen sowie grundlegende Prinzipien der digitalen Welt.  G... setzen Lösungsstrategien für technische Probleme effektiv um.  H... teilen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge mit anderen.</p>
<p><b>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</b></p>		<p><b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b></p> <p>A... beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.  B... bewerten Medienangebote und deren Gestaltungsmittel.  C... reflektieren die Bedeutung von Medien für die Identitätsbildung (auch in gesellschaftlichen Kontexten).  D... setzen sich mit dem Problem der ständigen Verfüg- und Erreichbarkeit kritisch auseinander.  E... analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte.  F... reflektieren die Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration sowie zur gesellschaftlichen Partizipation.  G... beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung.  H... beurteilen die Entwicklung digitaler Medien und Technologien.</p>

## Jahrgang 10/11

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)
1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren		<p><b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b>            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>
2. Kommunizieren und Kooperieren		<p><b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b>            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>
3. Produzieren und Präsentieren	<p>Klasse 11:  <b>Mittlere Änderungsrate</b>            Setzen Mathematische Informationen in der App            GeoGebra um, um Fragestellungen aus dem            Aufgabentext zu lösen (z.B. Mittlere Änderungsrate).            (A, B, C)</p>	<p><b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b>            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>
4. Schützen und sicher Agieren	<p>Klasse 10:  <b>Sinusfunktion</b>            Lesen die Parameter einer Sinusfunktion anhand der            App GeoGebra aus einem Graphen ab. (A)</p> <p>Klasse 11:  <b>Grafisches Ableiten</b></p>	<p><b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b>            A... agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.            B... entwickeln ein Bewusstsein für ethische Fragen der Datenverwendung und bringen ihre            Haltung in den gesellschaftlichen Diskurs ein.            C... nutzen digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung.            D... nutzen bewusst Internetdienste und wenden dort Strategien zum Schutz            personenbezogener Daten an.            E... identifizieren Mechanismen zur Verbrauchermanipulation und setzen mögliche            Schutzmaßnahmen ein.</p>

	Stellen die Ableitung einer Funktion grafisch in der App GeoGebra dar. (A)	F...nutzen digitale Technologien zum Schutz von Natur und Umwelt
<b>5. Problemlösen und Handeln</b>	<p>Klasse 10:  <b>Exponentialfunktionen</b>  Beschreiben die Veränderungen der Parameter a, b und c der Exponentialfunktion <math>f(x) = ab^{x+c}</math> anhand der App GeoGebra. (A, C, G)</p> <p><b>Kreis</b>  Stellen anhand der App GeoGebra Verbindungen zwischen der Kreiszahl <math>\pi</math> und dem Umfang und der Fläche dar. (A, C, D, G)</p> <p>Klasse 11:  <b>Wurzelfunktion</b>  Beschreiben die Veränderungen des Parameters d in verschiedenen Funktionen der Wurzelfunktion anhand der App GeoGebra. (A, C, G)</p>	<p><b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b>  A... bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.  B... beurteilen verwendete digitale Werkzeuge im Hinblick auf den Datenschutz und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen.  C... passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an.  D... erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in digitalen Werkzeugen.  E... planen und verwenden eine strukturierte, algorithmische Sequenz bei der Erstellung eigener Programme zur Problemlösung.  F... finden Lösungen für technische Probleme und verstehen Funktionsweisen sowie grundlegende Prinzipien der digitalen Welt.  G... setzen Lösungsstrategien für technische Probleme effektiv um.  H... teilen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge mit anderen.</p>
<b>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</b>		<p><b>Kompetenzstufe 3: SuS...</b>  A... beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.  B... bewerten Medienangebote und deren Gestaltungsmittel.  C... reflektieren die Bedeutung von Medien für die Identitätsbildung (auch in gesellschaftlichen Kontexten).  D... setzen sich mit dem Problem der ständigen Verfüg- und Erreichbarkeit kritisch auseinander.  E... analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte.  F... reflektieren die Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration sowie zur gesellschaftlichen Partizipation.  G... beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung.  H... beurteilen die Entwicklung digitaler Medien und Technologien.</p>