

Medienkompetenzkonzept PP & PL 2020 - orientiert an obligatorischen Bausteinen der schulinternen Lehrpläne beider Fächer

1.1 Medienausstattung (Hardware)

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

Stufe 7: Wahr und Falsch / Virtualität und Schein, Stufe 9: Utopien und ihre politische Funktion

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

Stufe 9: Utopien und ihre politische Funktion

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

Stufe 9: Utopien und ihre politische Funktion

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

Stufe 6: Medienwelten; PL EF Thema 3: Der Staat – ein Überwacher & Strafer & ein Garant der Freiheit?

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Stufe 7: Wahr und Falsch / Virtualität und Schein

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

Stufe 6: Medienwelten, Stufe 7: Wahr und Falsch / Virtualität und Schein

2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

Stufe 5: Wahrhaftigkeit und Lüge, Stufe 7: Wahr und Falsch / Virtualität und Schein, PL EF Thema 3: Der Staat – ein Überwacher & Strafer & ein Garant der Freiheit?

2.4 Informationskritik

Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen

**Stufe 8: Begegnung mit dem Fremden / Interkulturalität,
PL EF Thema 3: Der Staat – ein Überwacher & Strafer & ein Garant der Freiheit?
PL Q1: Thema 4: Wie kann ein gutes Leben gelingen? – eudaimonistische
Perspektiven**

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

PL Q2: Thema 2: Lassen sich die Ansprüche des Einzelnen auf politische Mitwirkung und gerechte Teilhabe in einer staatlichen Ordnung realisieren?

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren;

ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

**Stufe 8: Begegnung mit dem Fremden / Interkulturalität,
PL EF Thema 3: Der Staat – ein Überwacher & Strafer & ein Garant der Freiheit?
PL Q2: Thema 2: Lassen sich die Ansprüche des Einzelnen auf politische Mitwirkung und gerechte Teilhabe in einer staatlichen Ordnung realisieren?**

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen

sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

Stufe 6: Medienwelten, Stufe 8: Begegnung mit dem Fremden / Interkulturalität

4.1 Medienproduktion und Präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

4.3 Quelledokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

4.4 Rechtliche Grundlagen

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

**PL EF Thema 3: Der Staat – ein Überwacher & Strafer & ein Garant der Freiheit?,
PL Q2: Thema 2: Lassen sich die Ansprüche des Einzelnen auf politische Mitwirkung und gerechte Teilhabe in einer staatlichen Ordnung realisieren?**

5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

**Stufe 7: Wahr und Falsch / Virtualität und Schein,
PL Q2: Thema 2: Lassen sich die Ansprüche des Einzelnen auf politische
Mitwirkung und gerechte Teilhabe in einer staatlichen Ordnung realisieren?**

5.2 Meinungsbildung

Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

**Stufe 5: Wahrhaftigkeit und Lüge, Stufe 8: Begegnung mit dem Fremden /
Interkulturalität**

**PL Q1: Thema 4: Wie kann ein gutes Leben gelingen? – eudaimonistische
Perspektiven**

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren
sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

**Stufe 7: Wahr und Falsch / Virtualität und Schein, Stufe 8: Begegnung mit dem
Fremden / Interkulturalität**

**PL Q1: Thema 4: Wie kann ein gutes Leben gelingen? – eudaimonistische
Perspektiven**

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich
regulieren;
andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

**Stufe 5: Wahrhaftigkeit und Lüge, Stufe 8: Begegnung mit dem Fremden /
Interkulturalität**

**PL Q1: Thema 4: Wie kann ein gutes Leben gelingen? – eudaimonistische
Perspektiven**

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und
bewusst nutzen

Stufe 6: Medienwelten,

**PL Q2: Thema 2: Lassen sich die Ansprüche des Einzelnen auf politische
Mitwirkung und gerechte Teilhabe in einer staatlichen Ordnung realisieren?**

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und
reflektieren

6.3 Modellieren und Programmieren

Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte,
algorithmische Sequenz planen;
diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

6.4 Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt
beschreiben und reflektieren