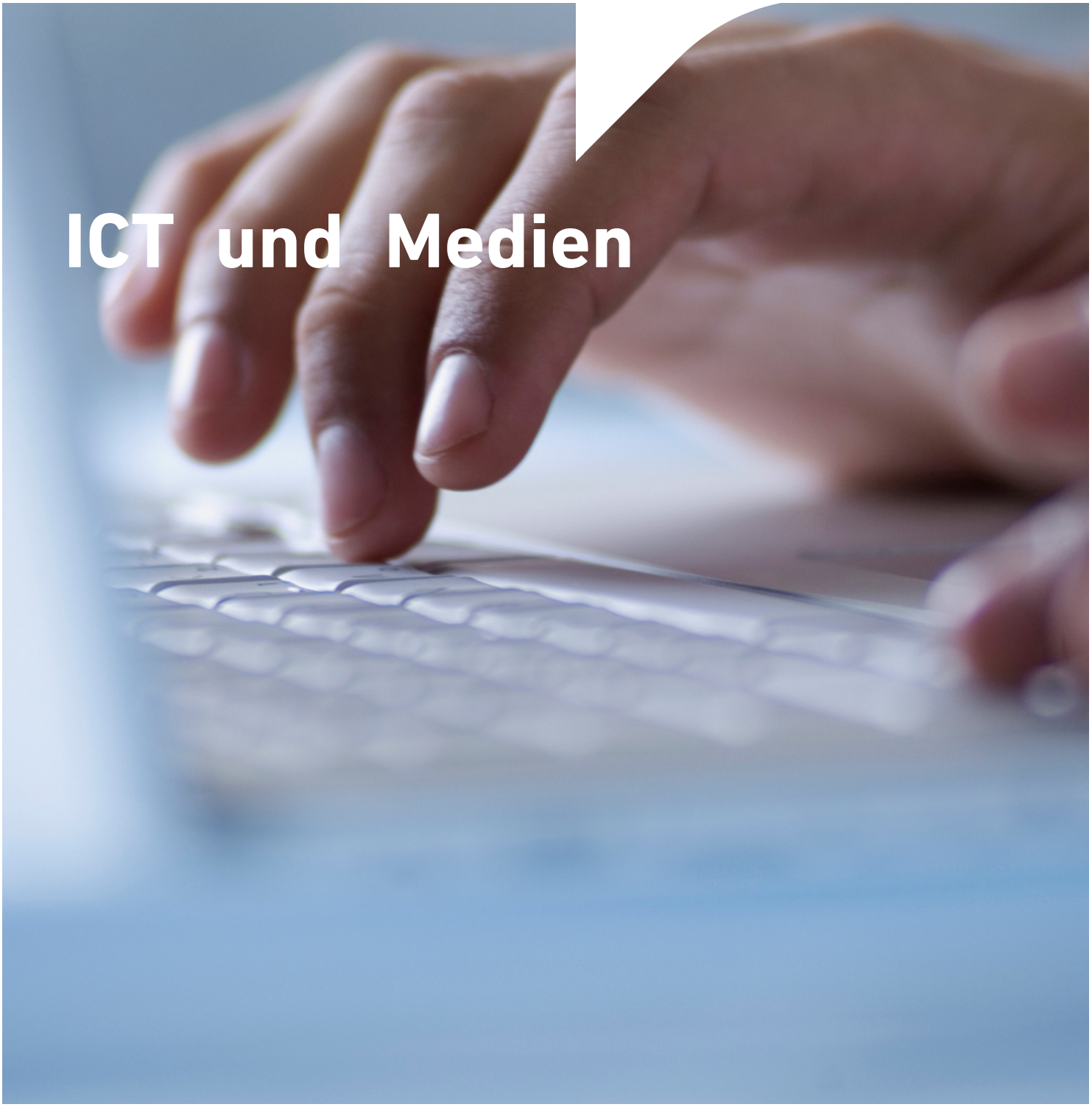
Lehrplan 21



ICT und Medien

D-EDK
Deutschschweizer
Erziehungsdirektoren-
Konferenz

Elemente des Kompetenzaufbaus

Kompetenzbereich D.4 B | **Schreiben** **Schreibprodukte** **Handlungs-/Themenaspekt**

Kompetenz **1. Die Schülerinnen und Schüler können vielfältige Schreibprodukte verfassen und Struktur, Inhalt, Sprache und Form auf das Schreibziel ausrichten.**

Querverweis

Die Schülerinnen und Schüler ...

Kompetenzstufe **Mindestanspruch** **Auftrag 1. Zyklus** **Auftrag 2. Zyklus** **Orientierungspunkt** **Auftrag 3. Zyklus**

		Querverweise
1 a	» können Erfahrungen sammeln mit vielfältigen altersgemässen Texten als Schreibmuster (z.B. Bilderbuch, Vorlesegeschichte, Brief, Notiz, Plakat). » können sich erste Vorstellungen von Geschichten aufbauen.	EZ – Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten
1 b	» erfahren Schrift als Träger von Bedeutung und als Instrument, um Gedanken festzuhalten. » können sich durch vielfältige Schreibprodukte zum eigenen Schreiben animieren lassen.	
1 c	» können Wörter und Sätze in Alltagssituationen aufschreiben (z.B. Name, Notizzettel, kurzer Satz). » können unter Anleitung und nach Mustern einen persönlichen Brief mit Anrede und passender Grussformel schreiben. » können eine Geschichte schreiben (z.B. Erlebnis, erfundende Geschichte). » können unter Anleitung und nach Mustern schriftlich informieren oder erklären (z.B. Lernplakat, Beobachtungsprotokoll, Vorschlag).	ICT/M.3.2.a
2 d	» können unter Anleitung Ideen als Zwischenprodukt festhalten (z.B. in einem Cluster, in einer Liste, als Skizze). » können nach Mustern bekannte Textformen schreiben (z.B. Elfchen, Brief, kurze Anleitung, Rätsel, Erklärung).	
2 e	» können aus einer gewählten Perspektive Geschichten schreiben (z.B. aus der Sicht einer Figur, innerer Monolog). » können passende Dialoge in Erzählungen einbauen. » können in vertrauten Kontexten mit vertrauten Inhalten schriftlich begründen.	
2 f	» können Inhalte und Ergebnisse strukturiert schriftlich darstellen (z.B. Bericht, Lernjournal, Protokoll). » können unter Anleitung die sprachliche Ausdrucksweise der Textform anpassen (z.B. Wortwahl, Satzbau, Spannungsaufbau).	
2 g	» können mithilfe einer Ideensammlung Entwürfe verschiedener Textformen herstellen. » können Texte verschiedener Genres verfassen, in denen die Leserperspektive erkennbar ist (z.B. Erzählung, Anleitung, Bericht).	
3 h	» können vielfältige Texte verfassen (z.B. poetische Formen, Zusammenfassung, Fazit, Interview, Geschäftsbrief, E-Mail, Lernjournal, Abschlussbericht, Projektarbeit). » können verschiedene Sachverhalte schriftlich und mithilfe elektronischer Präsentationsprogramme präsentieren (z.B. Plakat, Wandzeitung, Portfolio).	
3 i	» kennen die Merkmale des Bewerbungsschreibens und Lebenslaufs. » können unter Anleitung und nach Muster ein Bewerbungsschreiben verfassen (z.B. für eine Schnupperlehre).	BO.5.2.a
3 j	» können Texte verschiedener Genres verfassen, die der Kommunikationsituation und den Schreibzielen angemessen sind (in Bezug auf Struktur, Inhalt, Sprache und Form). » können ihre Texte in Bezug auf den privaten (z.B. Tagebuch, Agenda) und halböffentlichen (im Klassenverband) Anspruch im sprachlichen und formalen Bereich anpassen. » können unter Anleitung und nach Muster in Bezug auf Inhalt und Gestaltung ansprechende Bewerbungsunterlagen erstellen.	BO.5.2.b
3 k	» können grössere Schreibprojekte (z.B. Schulzeitung, online oder print) durchführen, verschiedene Adressaten ansprechen, kooperativ planen und schreiben, vielfältige sprachliche Mittel einsetzen und die Texte in angemessenem Layout gestalten. » können bestehende Bewerbungsunterlagen selbstständig auf jeweilige Bewerbungssituationen anpassen.	BO.5.2.c

Weitere Informationen zu den Elementen des Kompetenzaufbaus sind im Kapitel *Überblick und Anleitung* zu finden.

Impressum

Herausgeber: Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz (D-EDK)
D-EDK Geschäftsstelle, Zentralstrasse 18, CH-6003 Luzern

Zu diesem Dokument: Konsultationsfassung, Juni 2013

Titelbild: Iwan Raschle

Copyright: Die Urheberrechte und sonstigen Rechte liegen bei der D-EDK.

Internet: www.lehrplan.ch

Inhalt

Bedeutung und Zielsetzungen		1
Didaktische Hinweise		3
Strukturelle und inhaltliche Hinweise		5
ICT/M.1	Kennen und Einordnen von Medien	8
ICT/M.2	Auswählen und Handhaben von Medien	13
ICT/M.3	Sich-Einbringen mittels Medien	17

Bedeutung und Zielsetzungen

Bedeutung

	Medien und Informations- und Kommunikationstechnologie (ICT) prägen die Gesellschaft nicht nur in der Wirtschaft, Politik und Kultur, sondern zunehmend auch in der persönlichen Lebenswelt bis hin zur Gestaltung von Beziehungen. Dabei hat insbesondere die Bedeutung von digitalen Medien stetig zugenommen und eine Reihe von entscheidenden weiteren Entwicklungen ist bereits absehbar. Oft ist Informations- und Kommunikationstechnologie nicht mehr direkt erkennbar, sondern unsichtbar in vielerlei Geräte und Objekte integriert (z.B. Fahrzeuge, Ausweise und Billette). Ein flächendeckender Ausfall solcher Systeme hätte rasch gesellschaftsbedrohende Folgen (Zusammenbruch der Energie- und Wasserversorgung, Sach- und Personentransportsysteme usw.). Die steigende Bedeutung von ICT und Medien für die Gesellschaft hat auch in der Schule Einzug gehalten. Der Übergang zu einer Informationsgesellschaft betrifft die Schule in vierfacher Hinsicht:
Lebensweltperspektive	Die heutige Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen ist durchdrungen von ICT und Medien, was einen kompetenten und mündigen Umgang mit ihnen erfordert. Bereits vor Schuleintritt begegnen und nutzen Kinder heute zahlreiche Medien. Eine zentrale Aufgabe der Schule besteht darin, diesen vor- und ausserschulischen Mediengebrauch als Ressource und Erfahrungsfeld einzubeziehen und die Schülerinnen und Schüler insbesondere zu einer vertieften Reflexion dieser Erfahrungen und Fähigkeiten zu führen. Die Bildung der eigenen Persönlichkeit, der kulturellen Identität, der Erwerb personaler und sozialer Kompetenzen geschieht heute auch in Auseinandersetzung mit Medien. Ein Verständnis der zugrunde liegenden Technologien und Konzepte ist nicht nur Voraussetzung für diese Auseinandersetzung, sondern ermöglicht auch das Verstehen und Mitgestalten zukünftiger Entwicklungen.
Berufsperspektive	Beruf und Studium verlangen Kompetenzen im Bereich ICT und Medien. In der Berufsbildung und weiterführenden allgemeinbildenden Schulen spielen Kompetenzen im Bereich ICT und Medien eine entscheidende Rolle. Praktisch jeder Beruf erfordert heute ICT- und Medienkompetenz. Die Volkschule hat sicher zu stellen, dass Schülerinnen und Schüler am Ende der obligatorischen Schulzeit ICT und Medien in einer weiterführenden Schule oder in der Berufslehre sinnvoll und effizient einsetzen und nutzen können.
Bildungsperspektive	ICT und Medien sind daran, unseren Alltag so grundlegend zu verändern, dass auch allgemeine Bildungsziele über den Bereich ICT und Medien hinaus einer Wandlung unterliegen. So erfordert z.B. die Arbeitswelt zunehmend die Fähigkeit, komplexe Probleme in Kooperation mit andern mittels Nutzung medialer Werkzeuge zu lösen, während andere Prozesse zunehmend automatisiert werden. Die Informationsflut und Geschwindigkeit des technologischen und gesellschaftlichen Wandels erfordern grundlegende Orientierungsfähigkeit und lebenslanges Lernen. Solche Kompetenzen müssen bereits in der obligatorischen Schulzeit aufgebaut werden. Die zunehmende Bedeutung von ICT und Medien erfordert somit auch eine Neuorientierung aller Fachbereiche sowie eine Stärkung überfachlicher Kompetenzen. Die Bildungsperspektive spiegelt sich nicht nur im fächerübergreifenden Themenlehrplan ICT und Medien, sondern auch in den überfachlichen Kompetenzen.
Lernperspektive	ICT und Medien bieten vielfältige Lehr- und Lernpotenziale. Medien, Computer, Internet und mobile multimediale Kleingeräte wie Digitalkamera, MP3-Player und Mobiltelefon bieten vielfältige Potenziale für Lehr- und Lernprozesse. Die oben erwähnten veränderten Anforderungen an die allgemeinen Bildungsziele bedingen entsprechende Unterrichtsmethoden und den Einsatz von Medien. Eine Schule im Kontext der Informationsgesellschaft nutzt diese

Potenziale situations- und stufengerecht. Die Lernperspektive findet sich insbesondere im Kapitel *Lern- und Unterrichtsverständnis* für den gesamten Lehrplan.

Zielsetzung

Zielsetzungen	Die Zielsetzungen des überfachlichen Themas ICT und Medien lassen sich mit folgender Kurzformel beschreiben: Schülerinnen und Schüler können an der Mediengesellschaft selbstbestimmt, kreativ und mündig, teilhaben und sich sachgerecht und sozial verantwortlich verhalten.

Medienbegriff

In diesem fächerübergreifenden Themenlehrplan wird ein weiter Medienbegriff verwendet, der sowohl konkrete Produkte (eine bestimmte Zeitung, eine Website usw.), als auch Mediensparten (Radio, Computerspiel usw.) oder Medien als grundsätzliche Vermittlungsträger von Informationen einschliesst.

Didaktische Hinweise

Medienbildung	Der fächerübergreifende Themenlehrplan ICT und Medien befasst sich mit der Medienbildung und beschreibt die dafür spezifischen Kompetenzen. Aufbauend auf den ersten Kontakten mit Medien, die vor dem Schuleintritt und im ersten Zyklus erfolgen, setzen die Schülerinnen und Schüler diese im zweiten Zyklus zunehmend als Werkzeug ein. Sie sprechen in allen Zyklen über ihren alltäglichen Umgang mit Medien und ICT in Unterricht und Freizeit. Erwünschte und problematische Auswirkungen werden im Unterricht thematisiert und ein verantwortungsbewusster Umgang damit wird angestrebt. Im dritten Zyklus werden Erfahrungen und Kenntnisse erweitert und differenziert. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein Verständnis für die Funktionsweise der verwendeten Medien, welches auch allgemeine, abstrakte Konzepte und Prinzipien umfasst.
Grundlegendes zur Planung	Als fächerübergreifendes Thema stellt der Bereich ICT und Medien eine besondere Herausforderung für die Unterrichtsplanung dar. Um die Kompetenzen umfassend zu erarbeiten, sind die beiden folgenden Zugangsweisen notwendig: Bei vielen Unterrichtseinheiten ergeben sich ideale Möglichkeiten, begleitend auch Medienkompetenz zu fördern. Sinnvoll ist es, bei der Unterrichtsplanung jeweils danach zu fragen, welche Medienkompetenz in dieser Unterrichtseinheit gefördert werden kann. Um Medienkompetenz umfassend zu vermitteln, sind zudem spezifische Unterrichtseinheiten zu planen, in denen der fächerübergreifende Themenlehrplan ICT und Medien Ausgangspunkt ist. Hier steht die Vermittlung der Medienkompetenz im Vordergrund. Für die Unterrichtsplanung werden diese Unterrichtseinheiten den jeweiligen Fachbereichen zugeordnet.
Anschlusskommunikation	Um eigene Medienerfahrungen konstruktiv verarbeiten zu können, ist es für Schülerinnen und Schüler wichtig, diese Erfahrungen im Unterricht einbringen und diskutieren zu können. Dies umfasst sowohl allgemeine Reflexionen zu Art und Umfang der eigenen Mediennutzung wie auch die Integration konkreter positiver und negativer Medienerfahrungen in den Unterricht.
Austausch mit Erziehungsberechtigten	Schule und Erziehungsberechtigte haben in der Medienerziehung zwar je einen eigenen Schwerpunkt, aber eine gemeinsame Verantwortung. Die Heranwachsenden sind technisch versiert, es fehlt ihnen aber oft die nötige Kompetenz, um ihren Umgang mit Medien und die Medienentwicklungen kritisch zu hinterfragen und einzuordnen. Einerseits sollen Gefahren eingeschätzt und andererseits sollen die Potentiale der Medien genutzt werden können. Der gegenseitige Austausch zwischen Schule und Erziehungsberechtigten stärkt beide Seiten und ist für eine gemeinsame Verantwortung unabdingbar.
Grundkenntnisse in der Anwendung	ICT und Medien werden primär als Werkzeuge für eigenes Arbeiten genutzt. Für die konkrete Arbeit wird dabei so viel Wissen erworben wie gerade benötigt wird. Zudem wird der Reflexion von Vor- und Nachteilen, Einsatzmöglichkeiten und Wirkungen Beachtung geschenkt, denn dies erleichtert den Umgang mit Neuentwicklungen.
Heterogenität berücksichtigen	ICT und Medien gehören für Kinder und Jugendliche heute selbstverständlich zum Alltag. Es bestehen jedoch bei Schülerinnen und Schülern grosse Unterschiede bezüglich Besitz, Nutzung und elterlicher Begleitung. Diese Unterschiede aufgrund von Geschlecht, sozioökonomischer Herkunft und Haltung von Erziehungsberechtigten gilt es zu thematisieren und bei der Unterrichtsgestaltung zu berücksichtigen, um allen Schülerinnen und Schülern den Aufbau von vielfältigen Kompetenzen zu ermöglichen.
Schwerpunkte zu Beginn des 1. Zyklus	Bereits zu Beginn des 1. Zyklus eröffnen analoge und digitale Medien vielfältige kreative Möglichkeiten. Spielerisches Experimentieren mit Bild und Ton und das Erkunden von kreativen Ausdrucksmöglichkeiten haben hohe Bedeutung. Die

	Mediennutzung steht dabei nicht in Konkurrenz zu realen Erfahrungen in der eigenen Umwelt, sondern ergänzt diese.

Tastaturschreiben

Bedeutung	Die Tastatur ist heute immer noch das primäre Eingabeinstrument zur Erfassung von Text. Neben der zehnfinger-tauglichen Tastatur sind zunehmend auch weitere Eingabeinstrumente im Gebrauch wie Handytastaturen, Handschrift- und Spracherkennung. Aufgrund dieser Entwicklungen stellt sich die Frage, wie viel Bedeutung dem Zehnfingersystem in der Volksschule noch beigemessen werden muss. Schülerinnen und Schüler sollen im Verlauf der Volksschule lediglich lernen mit Hilfe einer Tastatur, effizient Texte einzugeben, wobei ergonomische Aspekte nicht ausser Acht gelassen werden dürfen. Die blinde, perfekte Beherrschung der Tastatur ist nicht mehr Hauptziel.
Hinweise zum Schreiben auf der Tastatur	Das Schreiben auf der Tastatur ist ein Prozess, der bereits in der Primarschule beginnt. Diesem muss bei jedem Schreiben und Arbeiten Beachtung geschenkt werden.
Im 1. Zyklus	Bereits bei der Einführung der Buchstaben im ersten Zyklus soll auf eine ergonomische Platzierung der Finger und Hände hingewiesen werden. In vielerlei spielerischen und kreativen Übungen werden die Buchstaben eingeübt und gefestigt. Dabei soll – als eine von vielen Formen auch das richtige Tippen der Buchstaben kennengelernt werden.
Im 2. und 3. Zyklus	Im zweiten und dritten Zyklus bietet sich die individuelle Schulung mittels geeigneter Tastaturschreib-Lernprogramme im Rahmen von offenen Unterrichtsformen und Wahlfachangeboten an. Mit solchen Programmen können Schülerinnen und Schüler ihre Übungen im eigenen Tempo absolvieren und so auf das Schreiben auf der Tastatur hinarbeiten. Damit soll verhindert werden, dass sich Gewohnheiten automatisieren, die später nur noch schwer zu korrigieren sind.

Strukturelle und inhaltliche Hinweise

Kompetenzbereiche

	Der fächerübergreifende Themenlehrplan ICT und Medien weist drei Kompetenzbereiche auf. Diese werden im Folgenden beschrieben.
Kennen und Einordnen von Medien	Die Schülerinnen und Schüler können sich sowohl in der physischen wie auch in medialen Welten und virtuellen Lebensräumen orientieren und kennen ihre Regeln. Sie können deren Bedeutung für die Gesellschaft und für sich selbst einschätzen. Die Schülerinnen und Schüler lernen die Grundprinzipien von ICT und Medien kennen und verstehen (Information und Daten, Algorithmen, informationsverarbeitende Systeme).
Auswählen und Handhaben von Medien	Schülerinnen und Schüler können Medien gezielt für persönliche Bedürfnisse, zur Informationsbeschaffung und zum Lernen auswählen und nutzen. Dabei lernen sie, Geräte und Programme zu bedienen und medial aufbereitete Inhalte zu verstehen und zu bewerten.
Sich-Einbringen mittels Medien	Schülerinnen und Schüler können eigene Gedanken, Meinungen und Erfahrungen selbstbestimmt, reflektiert, kreativ und sozial verantwortlich mittels unterschiedlichen Medien verfassen und gestalten. Sie können diese zielgerecht und auf eine Zielgruppe bezogen publizieren. Schülerinnen und Schüler bauen die Fähigkeit auf, Medien für kooperative Lernformen sowie zur Identitätsbildung und zur Pflege sozialer Beziehungen zu nutzen.

Erwerb überfachlicher Kompetenzen

Mediengestützte Interaktionen in kleineren und grösseren Gemeinschaften erfordern sowohl Sachwissen als auch soziale und personale Kompetenzen. Personale Kompetenzen sind auch Voraussetzung zur Reflexion und Steuerung der eigenen Mediennutzung. Es ist deshalb wichtig, den Unterricht entsprechend zu gestalten, neben inhaltlichen Zielen auch soziale und personale Ziele bewusst zu verfolgen und Lernfortschritte regelmässig zu reflektieren.

Einarbeitung in die Fachbereichslehrpläne

Ein Teil der Kompetenzen wurde in die Fachbereichslehrpläne eingearbeitet und mit Querverweisen gekennzeichnet. Der im Fachbereichslehrplan gesetzte Querverweis zum fächerübergreifenden Themenlehrplan zeigt die Stelle an, an der eine Kompetenz- oder eine Stufenbeschreibung aus dem Themenlehrplan eingearbeitet wurde und im Rahmen des jeweiligen Fachbereichs auch bearbeitet und erreicht werden muss. Der Querverweis führt in der elektronischen Version vom Fachbereichslehrplan an die entsprechende Stelle im Themenlehrplan und umgekehrt.
Die Teile des fächerübergreifenden Themenehrplans, die nicht eingearbeitet werden konnten, werden ohne Querverweise dargestellt. Für diese Teile definieren die Kantone oder Schulen die Zuständigkeiten und legen fest, in welchen Zeitgefässen an diesen gearbeitet wird.

Glossar ICT und Medien

Aktor	Ein Aktor setzt Signale (Daten) in meist mechanische Arbeit um (z.B. Muskel, Motor, Lautsprecher, Bildschirm).
Algorithmus	Ein Algorithmus ist eine formale Beschreibung eines Ablaufs (z.B. Backrezept, Spielregeln, Programmablauf).

Blog	Als Weblog (kurz: Blog) wird ein Tagebuch im Internet bezeichnet, in dem eine oder mehrere Personen regelmässig Beiträge veröffentlichen. Ein Blog nur mit Audiobeiträgen wird als Podcast bezeichnet.
Chat	Als Chat wird ein schriftlich geführtes *Gespräch* von zwei oder mehr Personen im Internet bezeichnet. Je nach System kann auch eine Audio- oder Videospur dazukommen oder den schriftlichen Text ganz ersetzen.
Cloud Computing	Beim Cloud Computing werden Daten und Programme nicht mehr auf dem lokalen Computer, sondern auf Servern im Internet gespeichert und via Web-Browser genutzt.
Datenreplikation	Datenreplikation bezeichnet die mehrfache Speicherung derselben Daten an meist verschiedenen Standorten und die Synchronisation dieser Datenquellen (z.B. Backup, Versionierung).
Cybermobbing	Mit den aus dem Englischen kommenden Begriffen Cybermobbing, auch Internet-Mobbing, Cyberbullying sowie Cyberstalking werden verschiedene Formen der Diffamierung, Belästigung, Bedrängung und Nötigung anderer Menschen oder Firmen mit Hilfe elektronischer Kommunikationsmittel über das Internet und/oder auch mittels Mobiltelefon bezeichnet. Dazu gehört auch der Diebstahl von (virtuellen) Identitäten, um in fremden Namen Beleidigungen auszustossen oder Geschäfte zu tätigen.
Datenübertragungsrate	Die Datenübertragungsrate bezeichnet die digitale Datenmenge, die innerhalb einer Zeiteinheit über einen Übertragungskanal übertragen wird.
Digital Divide	Digital Divide (auch Digitale Spaltung oder Digitale Kluft genannt) meint, dass nicht alle Bevölkerungsgruppen denselben Zugang zu Medien haben. Es gibt eine Kluft zwischen denjenigen, die auf die Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) zugreifen und diese wirksam einsetzen können, und denjenigen, die dies nicht können.
Flow-Erlebnis	Mit Flow wird ein Zustand extremen Wohlbefindens beschrieben, des Einswerdens mit einer Tätigkeit, neben der alle anderen bedeutungslos sind. Die eigenen Fähigkeiten entsprechen den Anforderungen einer Tätigkeit in idealer Weise, was dazu führt, dass man ganz in einer Aufgabe aufgeht. Der Mensch, der Flow erlebt, geht wieder und wieder einer solchen Tätigkeit um ihrer selbst willen nach.
formale Sprache	Worte und Zeichen, welche an bestimmte Bedingungen gebunden sind, z.B. *http://...?* für Internetadressen, *...@...* für Mailadressen, verschiedene Programmiersprachen.
ICT	In diesem Dokument wird unter *Information and Communication Technology* (engl. für Informations- und Kommunikationstechnologie) die Technologie (Hard- und Software) verstanden, die elektronische Daten empfangen, verarbeiten, übermitteln und anzeigen kann. Neben traditionellen Computern (Desktops, Notebooks) umfasst der Begriff ICT somit auch Präsentations- und Visualisierungsmedien (Smartboards, Visualizer und Beamer) und Kommunikationsmedien (Mobiltelefon, Internet) sowie zukünftig konvergierende Gerätetypen.
Lebensraum, virtueller	Durch Medien vermittelter Handlungsraum für Menschen ohne Entsprechung in der physischen Welt (Simulation, virtuelle Welt).
mediale Welten	Durch Medien vermittelter Bereich der Wirklichkeit, in dem Menschen handeln können (z.B. Kommunikationsmedien, soziale Netzwerke).

Medien	In diesem Lehrplan wird ein weiter Medienbegriff verwendet, der sowohl konkrete Produkte (eine bestimmte Zeitung, eine Website usw.), als auch Mediensparten (Radio, Computerspiel usw.) oder Medien als grundsätzliche Vermittlungsträger von Informationen (Text, Bild, Ton, Film, Algorithmus) einschliesst. Ebenfalls dazu gehören die Anwendungsformen der ICT. Wo im Lehrplan eine Einschränkung nötig ist, wird dies konkret genannt.
Medien als vierte Gewalt	Neben den drei politischen Gewalten (Legislative, Exekutive, Judikative) gelten Medien als *vierte Gewalt*. Sie haben die Aufgabe, die politischen Instanzen kritisch zu begleiten und der Öffentlichkeit die notwendigen Grundlagen für eine freie Meinungsbildung zu liefern.
Mediensprache	Als Mediensprache werden die spezifischen Gestaltungs- und Ausdrucksmöglichkeiten eines Mediums bezeichnet. So haben beispielsweise Vorder- und Hintergrund oder die Kameraperspektive eine Bedeutung in der Bildsprache, der Schnitt oder die Kombination von Bild und Ton sind Elemente der Filmsprache. Das Kennen dieser Mediensprache ist Grundlage, um entsprechende Medien zu verstehen oder selbst Medienbeiträge zu gestalten.
Netiquette	Als Netiquette wird ein Verhaltenscodex in der virtuellen Kommunikation bezeichnet. Der Begriff setzt sich aus den Teilbegriffen *Net* und *étiquette* zusammen.
Operator, formaler	Ein logischer Operator ist eine Funktion, die einen Wahrheitswert liefert. Beispiele für logische Operatoren sind: <,>, und, oder, nicht.
Podcast	Als Podcast wird eine Folge von Audiodateien im Internet bezeichnet, die sich per RSS-Feed abonnieren und herunterladen lassen. Bei einem Podcast handelt es sich um ein Weblog mit Audio- statt Textbeiträgen.
Primärerfahrungen	Unmittelbare Erfahrungen in der phyischen Umwelt werden als Primärerfahrungen bezeichnet (z.B. Spielen im Wald, Begegnungen mit andern Menschen, Sport, eigene Gefühle usw.).
RSS-Feed	Als RSS-Feed wird die Bereitstellung von Nachrichten in maschinenlesbarer standardisierter Kurzform bezeichnet, die sich abonnieren lassen. RSS-Feeds erlauben es Menschen und Maschinen, effizient über Neuerungen und Änderungen in Foren, Blogs oder anderen Datenquellen informiert zu bleiben.
Soziales Netzwerk	Als soziale Netzwerke (engl. Social Networks) werden Internetdienste bezeichnet, die als Treffpunkte unter Personen mit gleichen oder ähnlichen Interessen dienen. Soziale Netzwerke stellen somit Beziehungsgeflechte dar, über die persönliche Daten ausgetauscht und Beziehungen zueinander hergestellt und vertieft werden.
Wiki	Als Wiki wird eine Website bezeichnet, welche alleine oder in Zusammenarbeit mit anderen gestaltet werden kann. Inhalte können in einem Wiki einfach verändert, hinzugefügt oder entfernt werden. Veränderungen werden dabei in einer Versionsverwaltung aufgezeichnet.

ICT/M.1 Kennen und Einordnen von Medien

			Querverweise
	1.	**Die Schülerinnen und Schüler können einfache Datenstrukturen und ihre Darstellungsformen verstehen und verwenden.**	
		Die Schülerinnen und Schüler ...	
2	a	» können Inhalt und Darstellungsform einer Nachricht unterscheiden.	
	b	» können verschiedene Datentypen unterscheiden (z.B. Dokumenttypen unterschiedlicher Programme anhand der Dateiendung).	
	c	» können erklären, wie Computer Bilder als Rastergrafiken speichern und welche Faktoren Dateigrösse und Bildqualität beeinflussen (Auflösung, Farbtiefe).	
	d	» können erklären, wie Computer mittels 0 und 1 verschiedene Datentypen speichern (Bild, Text und Ton).	
	e	» können Baum- und Netzstrukturen erkennen, verwenden und darstellen (z.B. Ordnerstruktur auf Computer, Stammbaum, Mindmap, Website).	
	f	» können Elemente formaler Sprachen bei der Eingabe von Daten erkennen (z.B. Mail- und Webadressen, Datei- und Ordnernamen).	
3	g	» können Raster- und Vektorgrafiken unterscheiden und einsetzen.	
	h	» können logische Operatoren verwenden (und, oder, nicht).	
	i	» können Vor- und Nachteile unterschiedlicher Informationsdarstellungen beurteilen.	
	j	» können eine einfache relationale Datenbank erstellen (mit 1:n Beziehung).	

			Querverweise
	2.	**Die Schülerinnen und Schüler können Algorithmen darstellen, als Programm umsetzen sowie deren Ergebnisse interpretieren und überprüfen.**	
		Die Schülerinnen und Schüler ...	
2	a	» erkennen und verstehen formale Anleitungen und können diese befolgen (z.B. Koch- und Backrezept, Tanzchoreografie, Bastelanleitung).	
	b	» können in vorgebenen Algorithmen die algorithmischen Grundbausteine (Schlaufe, Verzweigung und Anweisung) erkennen und benennen.	MA.2.B.4.b
	c	» können einfache Algorithmen erkennen und darstellen (z.B. mit einem Flussdiagramm).	MA.2.B.4.b
	d	» können eigene einfache Algorithmen erstellen.	
	e	» können einfache Algorithmen in einer geeigneten Programmierumgebung umsetzen und testen.	

			Querverweise
3	f	» können Variablen und Wertezuweisungen in Programmen verwenden.	
	g	» können Strukturen in Unterstrukturen und Abläufe in Teilprozesse aufteilen und darstellen (z.B. Hierarchie, Netzwerk, Unterprogramm).	
	h	» können verschiedene Algorithmen zum Lösen des gleichen Problems beurteilen (z.B. lineare und binäre Suche, verschiedene Sortieralgorithmen).	
	i	» können abschätzen, welche Abläufe sich für eine Automatisierung eignen (z.B. Serienbrief, Arbeiten mit Makros).	
	j	» können Folgen und Grenzen der Automatisierung erkennen und bewerten (technische und ethische Aspekte).	

			Querverweise
	3.	**Die Schülerinnen und Schüler verstehen Aufbau und Funktionsweise von informationsverabeitenden Systemen.** Die Schülerinnen und Schüler ...	
2	a	» erkennen informationsverarbeitende Systeme (Computer, Automaten, Lebewesen).	
	b	» können lokale Geräte, lokales Netzwerk und Internet unterscheiden.	
	c	» können verschiedene Speicherarten aufzählen und ihre Vor- und Nachteile benennen (z.B. Festplatte, Flashspeicher, Hauptspeicher).	
	d	» können einfache Grösseneinheiten der Informatik benennen und abschätzen (Speicherplatz, Auflösung).	MA.3.A.1.h
3	e	» können die wesentlichen Eingabe-, Verarbeitungs- und Ausgabeelemente von informationsverarbeitenden Systemen benennen und erklären (Sensor, Prozessor, Aktor und Speicher von Computern und Lebewesen).	
	f	» können weitere Grösseneinheiten der Informatik benennen und abschätzen (Datenübertragungsrate, Rechenkapazität).	
	g	» können Betriebssystem und Anwendungssoftware unterscheiden.	
	h	» können das Internet und seine Dienste unterscheiden (z.B. WWW, E-Mail, Voice over IP).	

			Querverweise
	4.	**Die Schülerinnen und Schüler können Medien beschreiben sowie deren individuelle und gesellschaftliche Funktion und Bedeutung erklären.**	
		Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	a	» können Medien aus ihrem Lebensbereich benennen und über deren Inhalte sprechen (z.B. Bilderbuch, Fernsehsendung).	D.2.B.1.b D.2.C.1.c
	b	» können die Medien benennen, welche sie zur Unterhaltung, zur Information und zur Kommunikation nutzen.	D.5.B.1.b
2	c	» können den Nutzen von Medien in ihrem Alltag beschreiben (z.B. Lehrmittel, Tageszeitung, Blog).	D.5.B.1.c
	d	» können die Grundfunktionen der Medien benennen und dazu typische Beispiele aufzählen (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung und Kommunikation).	D.5.B.1.c
	e	» können Mischformen von Information, Bildung und Unterhaltung erkennen (z.B. Infotainment, Edutainment).	D.5.B.1.c
3	f	» können Situationen benennen, in welchen sie in ihrem Alltag auf Medien angewiesen sind und wozu ihnen Medien dienen.	
	g	» können Funktion und Bedeutung der Medien für Kultur, Wirtschaft und Politik beschreiben und darlegen, wie gut einzelne Medien diese Funktion erfüllen (z.B. Manipulation, technische Abhängigkeit, Medien als vierte Gewalt).	D.5.B.1.d
	h	» können Einflüsse von Politik und Wirtschaft auf die Medien erkennen (z.B. Meinungsfreiheit oder Zensur, Lizenzvergabe, Werbung).	NT.4.4.c
	i	» können Auswirkungen und Risiken von Medieninhalten beurteilen (z.B. Beeinflussung der Meinungsbildung in der Gesellschaft) und verfügen über ethische Kriterien zur Reflexion.	ERG.1.2.c ERG.1.6.b ERG.3.3.b ERG.4.2.c ERG.4.3.c
	j	» können Folgen der Mediatisierung beschreiben (z.B. Globalisierung, Automatisierung, Fehlprogrammierung, Verlust an Handwerk und Selbstwirksamkeit, Digital Divide).	RZG.3.3.c

			Querverweise
	5.	**Die Schülerinnen und Schüler können Wirkungen der Medien auf sich erkennen und diese bei der Steuerung der Mediennutzung einbeziehen.**	
		Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	a	» können beschreiben, was ihnen an gern genutzten Medien gefällt (z.B. Buch, Fernsehen, Hörgeschichte, Spielgeschichte).	D.6.A.2.c
	b	» können benennen, welche unmittelbaren Emotionen die eigene Mediennutzung auslöst (z.B. Freude, Wut, Trauer).	NMG.9.5.c BG.3.C.2.a1
2	c	» können erkennen, dass mediale und virtuelle Figuren und Umgebungen nicht eins zu eins in die Realität umsetzbar sind.	D.6.B.1.f NMG.1.6.e2 BG.3.C.2.b1

			Querverweise
	d	» können erklären, wie Wirkungen von Medien ihre eigene Mediennutzung beeinflussen (z.B. Flow-Erlebnis beim Computerspiel, erhöhte Aufmerksamkeit bei bewegten Bildern).	BG.3.C.2.b2
3	e	» können beschreiben, wie Medien auf Individuen unterschiedlich wirken.	
	f	» können Herausforderungen im Umgang mit sozialen Netzwerken, medialen und virtuellen Welten beschreiben (z.B. Sucht, Beeinflussung, Vermischung von realer und virtueller Welt, Flucht aus der Realität, Vorbilder, Abgrenzung zur Erwachsenenwelt).	ERG.1.4.c
	g	» können die Wirkungen der Mediennutzung auf den persönlichen Alltag reflektieren und ihren Medienkonsum entsprechend steuern.	BG.3.C.2.c2

			Querverweise
	6.	**Die Schülerinnen und Schüler können über Primärerfahrungen, über Medien vermittelt oder in virtuellen Lebensräumen etwas über die Welt erfahren. Sie können sich in den verschiedenen Lebensräumen angemessen verhalten und kennen dabei die entsprechenden Gesetze, Regeln und Wertesysteme.**	
		Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	a	» können über Primärerfahrungen, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen sprechen (z.B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Geschichte, Hörspiel, Lernprogramm).	D.3.B.1.b NMG.2.3.a1 NMG.4.5.b1
	b	» können einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen verstehen und darüber sprechen (Text, Bild, Ton, Film, Algorithmus z.B. in Form eines Backrezeptes oder Spielregeln).	D.3.B.1.c NMG.4.5.b2 NMG.7.4.b NMG.7.6.b
	c	» können primäre Erfahrungen, mediale und virtuelle Quellen nutzen, um Fragen zu beantworten (z.B. reales Erlebnis, Film, Geschichte, Lernprogramm).	
2	d	» können verschiedene Genres innerhalb eines Mediums nennen und unterscheiden (z.B. Film: Spielfilm, Dokumentarfilm, Serie).	D.6.B.2.f
	e	» können an einfachen Beispielen Vor- und Nachteile von Primärerfahrungen, Medienbeiträgen und Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen beschreiben (z.B. Naturerlebnis, Film, Geschichte, Lernprogramm).	NMG.2.2.i1
	f	» können reale Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. im Hinblick auf Identitätsbildung und Beziehungspflege, Cybermobbing).	NMG.10.3.g
3	g	» können die Bedeutung von einzelnen mediensprachlichen Elementen erkennen und beschreiben (z.B. Visualisierung, Stimulation, Manipulation beispielsweise durch Filmmusik im Film, Bild in einem Zeitungsartikel).	D.6.B.2.j
	h	» können argumentieren, wo Chancen und Risiken von Erfahrungen und Handlungen in der physischen Umwelt, in medialen Welten und virtuellen Lebensräumen liegen.	BG.3.C.2.c1
	i	» können Gesetze, Regeln und Wertesysteme verschiedener Lebensräume erkennen, reflektieren und entsprechend handeln (z.B. Datenschutz, Netiquette und unterschiedliche Werte in Computerspielen und der physischen Umwelt).	ERG.3.1.b ERG.3.1.c

			Querverweise
	j	» können Verflechtungen und Wechselwirkungen zwischen physischer Umwelt und virtuellen Lebensräumen erkennen und für das eigene Verhalten einbeziehen (z.B. Äusserungen und Bilder in sozialen Netzwerken können im realen Leben Konsequenzen haben; Ereignisse aus dem realen Leben können auch virtuell verarbeitet und erweitert werden und haben u.U. wiederum Konsequenzen im realen Leben).	

ICT/M.2 Auswählen und Handhaben von Medien

			Querverweise
	1.	**Die Schülerinnen und Schüler können Geräte und Programme bedienen und anwenden.** Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	a	» können bereits gestartete Programme bedienen und sich bei Lernprogrammen anmelden (z.B. Spielgeschichte).	
	b	» können Geräte ein- und ausschalten, Programme starten, und beenden, einfache Funktionen nutzen.	D.4.D.1.d BG.2.C.1.a6 BG.2.D.2.a2
2	c	» können mit grundlegenden Elementen der Bedienungsoberfläche umgehen (z.B. Fenster, Menus in mehreren geöffneten Programmen).	D.4.A.1.e
	d	» können bei Problemen mit Geräten und Programmen Lösungsstrategien anwenden (z.B. Hilfe beiziehen, Recherche).	
	e	» können die Grundfunktionen von Geräten und Programmen zur Erstellung und Bearbeitung von Text, Tabellen, Präsentationen, Diagrammen, Bildern, Tönen, Videos und Algorithmen anwenden.	D.4.D.1.f FS1E.4.B.1.b1 FS2F.4.B.1.b1 MA.1.B.4.e MA.1.B.4.d MA.1.B.4.f MA.3.C.1.f BG.2.C.1.d3 BG.2.C.1.b6 BG.2.D.2.b2
	f	» kennen Strukturierungsprinzipien für Dokumente und setzen sie geeignet ein (z.B. Überschriften, Aufzählungen, Tabellen).	D.4.D.1.f
3	g	» können Geräte und Programme gezielt einsetzen und zur Erstellung und Bearbeitung von Text, Tabellen, Präsentationen, Diagrammen, Bild, Ton, Video und Algorithmen anwenden.	FS1E.5.E.1.c FS2F.5.E.1.c FS3I.4.B.1.b1 FS3I.5.E.1.b MA.1.B.4.g MA.1.B.4.h MA.2.A.5.e MA.2.B.4.e MA.3.A.4.e MA.3.A.4.g MA.3.B.1.h RZG.4.3.b RZG.6.1.c BG.2.C.1.e3 BG.2.C.1.d6 BG.2.C.1.e6 BG.2.D.2.c2 BG.2.D.2.d2 MU.4.B.1.d2 MU.4.B.1.e2
	h	» können Formatvorlagen in Programmen anwenden (z.B. Textverarbeitung, Präsentation, Tabellenkalkulation).	D.4.D.1.g
	i	» können Formatvorlagen in Programmen auf ihre Bedürfnisse anpassen.	D.4.D.1.h

			Querverweise
	2.	**Die Schülerinnen und Schüler können Daten verwalten und vor Verlust und Missbrauch schützen.**	
		Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	a	» können eigene Dokumente entsprechend des Formats an einem vorgegebenen Ort ablegen (speichern) und aufgrund der Bezeichnung wieder finden.	
2	b	» können Dokumente selbstständig ablegen und wieder finden.	
	c	» können erklären, wie Daten verloren gehen können (z.B. technische und menschliche Panne, Schadprogramm).	
	d	» können beschreiben, wie man sich gegen Datenverlust schützen kann (vorsichtiger Umgang mit unbekannten Dokumenten und Websites, Backup, Virenschutzprogramm).	
3	e	» können persönliche Daten schützen und sichern (Virenschutz, Backup).	
	f	» können Dokumente so ablegen, dass auch andere sie wieder finden (z.B. Ordnerstruktur, Dateiname, Querverweis, Verschlagwortung).	
	g	» können Methoden zur Datenreplikation unterscheiden und anwenden (z.B. Backup, Synchronisation, Versionierung).	
	h	» können die Risiken unverschlüsselter Datenübermittlung und -speicherung beschreiben.	

			Querverweise
	3.	**Die Schülerinnen und Schüler können mit geschützten und schützenswerten Diensten und Daten in Netzwerken kompetent umgehen.**	
		Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	a	» können sich mit dem eigenen Login anmelden (z.B. lokales Netzwerk, Lernumgebung).	
2	b	» können eigene Passwörter entwickeln.	
	c	» können die Bedeutung von Passwörtern und Pseudonymen beschreiben (z.B. in Netzwerken, im Internet).	
	d	» können grundlegende Sicherheitsregeln in der Nutzung von Netzwerken anwenden (z.B. zurückhaltende Preisgabe persönlicher Daten im Internet).	
3	e	» können den eigenen Umgang mit Passwörtern und Pseudonymen begründen.	
	f	» können die Preisgabe von persönlichen Daten hinsichtlich der Risiken beurteilen und das eigene Verhalten entsprechend begründen.	
	g	» können die Sicherheitsmechanismen der von ihnen genutzten Netzwerkdienste beschreiben (z.B. verschlüsselte Kommunikation, verschiedene Anmeldeverfahren).	

		4. Die Schülerinnen und Schüler können Medien gezielt nutzen. Die Schülerinnen und Schüler ...	Querverweise
	a	» können erzählen, was sie durch Medien erfahren haben (z.B. aus Kindersendung, CD, Video, Lernspiel, Geschichte).	D.1.B.1.b D.2.B.1.b NMG.2.5.b1 NMG.7.3.c NMG.7.4.b
	b	» können benennen, woher sie Informationen erhalten (z.B. Printmedium, Fernsehen, Internet).	D.4.C.1.b NMG.4.5.b2 NMG.6.7.c
	c	» können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).	D.4.C.1.c NMG.4.5.b2 NMG.6.7.c NMG.9.4.d
2	d	» können Vor- und Nachteile von Medien als Informationsquelle benennen.	NMG.2.5.d1
	e	» können Medien auswählen und als Informationsquelle für ihr Lernen nutzen (z.B. Lexikon, Suchmaschine, Schulfernsehen, Telefonbuch, Fahrplan, Wetterkarte).	D.4.C.1.f D.5.A.2.e FS1E.5.B.1.c FS2F.5.B.1.c NMG.12.3.d NMG.2.4.e1 NMG.2.5.e1 NMG.5.3.g1 NMG.7.3.f TTG.3.B.3.b TTG.3.B.4.b
	f	» können Kriterien zur Überprüfung der Qualität von Informationen anwenden (z.B. Quelle, Plausibilität).	D.4.E.1.e NMG.2.5.g1
3	g	» können Medien für den eigenen Lernprozess selbstständig auswählen und einsetzen (z.B. Sachbuch, Zeitschrift, Vokabeltrainer, RSS-Feed, soziales Netzwerk, E-Book).	D.4.C.1.k FS1E.4.B.1.d1 FS1E.4.B.1.e1 FS1E.5.B.1.d FS1E.5.E.1.c FS2F.4.B.1.d1 FS2F.4.B.1.e1 FS2F.5.B.1.d FS2F.5.E.1.c FS3I.4.B.1.c1 FS3I.5.B.1.b FS3I.5.E.1.b MA.1.B.4.g NT.1.2.c NT.4.4.d RZG.1.5.a RZG.4.1.c RZG.4.2.a RZG.4.2.c RZG.5.4.d TTG.3.B.3.c TTG.3.B.4.c MU.4.B.1.f2 MU.5.C.1.i
	h	» können die Absicht einer Information hinsichtlich des Ursprungs einschätzen (z.B. Werbung, Parteizeitung).	D.5.B.1.d NT.4.4.c RZG.1.5.c

			Querverweise
	5.	**Die Schülerinnen und Schüler können Risiken bei der Nutzung von Medien erkennen und entsprechend vorsichtig handeln.**	
		Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	a	» können elementare Verhaltensregeln in der Nutzung von Medien befolgen (z.B. Netiquette, Umgang mit Bildmaterial).	
2	b	» können die Gefahr erkennen, dass Inhalte digitaler Medien mit einfachen Mitteln veränderbar sind.	BG.3.C.2.b1
	c	» können medienvermittelte Inhalte in Frage stellen und wissen, dass diese auf Richtigkeit überprüft werden müssen (z.B. Printmedium, Fernsehen, Internet).	NMG.1.6.c1 NMG.1.6.e2 NMG.7.2.f NMG.7.3.h BG.3.C.2.b1
	d	» können elementare rechtliche Grundlagen im Umgang mit Medien einhalten (z.B. Persönlichkeitsschutz, Urheberrechte in Tauschbörsen).	
3	e	» können gemeinsam Regeln zur Mediennutzung erarbeiten (z.B. Internetcharta).	
	f	» können Folgen missbräuchlichen Handelns im Umgang mit Medien benennen.	
	g	» können die Chancen und Risiken der individuellen Mediennutzung differenziert benennen und wissen wie sie damit umgehen können (z.B. Suchtpotential, Beeinflussung durch Werbung).	BG.3.C.2.c2
	h	» kennen Risiken im Umgang mit digitalen Medien und können dies ins eigene Verhalten einbeziehen (z.B. Cyberbullying, Schuldenfalle, Sucht).	BG.3.C.2.c1

ICT/M.3 Sich-Einbringen mittels Medien

	1.	**Die Schülerinnen und Schüler können eigene Gedanken, Meinungen, Erfahrungen, Wissen in eigene Beiträge verfassen und unter Einbezug der geltenden Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch einer Öffentlichkeit verfügbar machen.**	Querverweise BG.1.B.1 BG.3.C.1
		Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	a	» können in einer Vorlage Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und einem Zielpublikum zugänglich machen.	D.4.B.1.c NMG.2.1.b1
	b	» können aktuelle Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, gestaltet mit Text-, Bild-, Video- und Tondokumenten).	D.3.B.1.e
2	c	» können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname).	
	d	» können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z.B. Gestaltung Vortrag oder eigener Blog/Klassenblog).	D.3.B.1.g TTG.1.B.2.b1
	e	» können aktuelle Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren (z.B. Präsentationsprogramm, Foto-, Video, Audiobeitrag).	D.4.B.1.h RZG.5.2.d MU.5.A.1.f
	f	» können aktuelle Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen einer Öffentlichkeit verfügbar zu machen (z.B. als Blog, Wiki, Videofilm, Radiobeitrag, Podcast, über ein soziales Netzwerk).	D.4.B.1.h
	g	» können Wirkungen von veröffentlichten Medeinbeiträgen einschätzen und für ihr eigenes Medienhandeln berücksichtigen.	
3	h	» können mit eigenen und fremden Inhalten Medienbeiträge herstellen und berücksichtigen dabei die geltenden Gesetze, (Urheberrecht, Persönlichkeitsrecht, Datenschutzgesetz) Sicherheits- und Verhaltensregeln sowie ethische Kriterien.	D.4.B.1.j RZG.3.5.a ERG.5.4.b
	i	» können aktuelle Medien ziel- und zielgruppengerichtet nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren (z.B. Präsentationsprogramm, Foto-, Video, Audiobeitrag, Blog, Wiki).	D.3.B.1.i RZG.3.5.b RZG.6.2.d RZG.6.4.d RZG.7.1.b MU.5.A.1.h MU.5.D.1.h
	j	» können aktuelle Medien zielgerichtet nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen einer Öffentlichkeit verfügbar zu machen (z.B. als Blog, Wiki, Videofilm, Radiobeitrag, Podcast, über ein soziales Netzwerk).	D.4.B.1.k

	2.	**Die Schülerinnen und Schüler können mit Medien bestehende Kontakte pflegen und neue Kontakte knüpfen. Sie können Medien interaktiv nutzen und mit anderen in Kommunikation treten.**	Querverweise FS1E.6.C.1 FS2F.6.C.1 FS3I.6.C.1
		Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	a	» können Medien nutzen, um bestehende Kontakte zu pflegen (z.B. Telefon, E-Mail, Brief).	D.4.B.1.d D.4.B.1.c
	b	» können mittels Medien neue Kontakte knüpfen (z.B. E-Mail, Brief).	
2	c	» können Medien zu Austausch, Kooperation und Problemlösung in einer Lerngruppe nutzen.	D.4.F.1.d
	d	» können Plattformen interaktiv für gemeinsames Arbeiten, Meinungsaustausch, Kommunikation und Datenablage einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen (z.B. Cloud Computing, Instant Messaging).	D.4.F.1.e
	e	» können sich mittels Medien vernetzen, kommunizieren und neue Kontakte knüpfen. Dabei können sie Sicherheits- und Verhaltensregeln befolgen (z.B. für E-Mail, Chat, soziales Netzwerk, Blog, Forum).	D.4.B.1.h
3	f	» können Medien und digitale Werkzeuge gezielt für kooperative Lernformen nutzen.	D.4.F.1.g
	g	» können soziale Netzwerke zielgerichtet auf ein Publikum und zur Verbreitung der eigenen Ideen und Meinungen nutzen. Dabei können sie die Wirkungen ihrer Beiträge einschätzen.	D.4.B.1.j
	h	» können Plattformen gestalten und anpassen und sie damit interaktiv für gemeinsames Arbeiten, Meinungsaustausch, Kommunikation sowie zum Publizieren einsetzen (z.B. Datenablage und -austausch, Blog, Cloud Computing).	D.4.B.1.k