STAATSINSTITUT FÜR SCHULQUALITÄT
UND BILDUNGSFORSCHUNG
MÜNCHEN

Kompetenzrahmen zur Medienbildung an bayerischen Schulen

Basiskompetenzen

Suchen und Verarbeiten

Kommunizieren und Kooperieren

Produzieren und Präsentieren

Analysieren und Reflektieren

STAATSINSTITUT FÜR SCHULQUALITÄT
UND BILDUNGSFORSCHUNG
MÜNCHEN

Kompetenzrahmen zur Medienbildung an bayerischen Schulen

Basiskompetenzen

Die Schüler beherrschen einen sicheren Umgang mit Hard- und Software zur Teilhabe an der digitalen Welt. Sie können ihre eigene technische Ausstattung optimieren und Fehler selbständig beheben.

Suchen und Verarbeiten

Die Schüler begreifen Information als zentrale gesellschaftliche Ressource, die Grundlage für den Erwerb und Anwendung von Wissen ist. Der Zugriff auf und die Auswahl von Information erfolgt sachgerecht, reflektiert und selbstbestimmt

Kommunizieren und Kooperieren

Die Schüler verfügen über grundlegende Kenntnisse medialer Kommunikation und ihrer Regeln. Sie nutzen diese angemessen und wenden sie zur gleichberechtigten, individuellen und kooperativen Teilhabe an der Gesellschaft sinnvoll an
z.B. E-Mail, Chat, Forum, Brief, Telefon

Produzieren und Präsentieren

Die Schüler sind in der Lage, eigene Lern- und Arbeitsergebnisse routiniert, situations- und adressatengerecht zu präsentieren. Sie planen, realisieren und veröffentlichen eigene Medienprodukte
z.B. Poster, Video, Foto, PC-gestützte Präsentationen, Gestaltung und Wirkung

Analysieren und Reflektieren

Die Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien in der Gesellschaft und ihrer Bedeutung für die Arbeitswelt. Sie haben gesicherte Kenntnisse über mediale Codes und wenden diese bei der Entschlüsselung und Interpretation unterschiedlicher Medienangebote an.
z.B. Durchdringung der Digitalisierung des eigenen Arbeitsumfeldes analysieren

STAATSINSTITUT FÜR SCHULQUALITÄT UND BILDUNGSFORSCHUNG

MÜNCHEN

Kompetenzrahmen zur Medienbildung an bayerischen Schulen

1. Basiskompetenzen

1.1. Medienangebote und Informatiksysteme (Hardware-, Software und/oder Netzwerkkomponenten) sach- und zielorientiert handhaben

1.2. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien von Medienangeboten und Informatiksystemen durchdringen und zur Bewältigung neuer Herausforderungen einsetzen

1.3. Probleme insbesondere in Medienangeboten und Informatiksystemen identifizieren und auch mit Hilfe von Algorithmen lösen

1.4. Eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informatiksystemen zur Optimierung entwickeln

2. Suchen und Verarbeiten

2.1. Aufgabenstellungen klären, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln

2.2. Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen

2.3. Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten

2.4. Daten und Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren, modellieren und aufbereiten

3. Kommunizieren und Kooperieren

3.1. Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht interagieren

3.2. Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen

3.3. Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen

3.4. Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen

4. Produzieren und Präsentieren

4.1. Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen

4.2. Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen

4.3. Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieten

4.4. Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen

5. Analysieren und Reflektieren

5.1. Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informatiksystemen analysieren und bewerten

5.2. Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen

5.3. Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Berufs- und Arbeitswelt reflektieren

5.4. Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen

Kompetenzerwartung				
1. Basis-kompetenzen	*Die Schüler beherrschen einen sicheren Umgang mit Hard- und Software zur Teilhabe an der digitalen Welt. Sie können ihre eigene technische Ausstattung optimieren und Fehler selbständig beheben. Die Basiskompetenz umfasst den sinnvollen Einsatz von Medien als Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.*			
Medienausstattung (Hardware) – Digitale Werkzeuge (Software) – Datenorganisation – Bedeutung von Algorithmen erkennen – Prinzipien der digitalen Welt – Datenschutz und Informationssicherheit				
Für den Unterricht	Passwort, Ordnerstruktur, DIN 5008, e-Government (Signaturen), Tablet-PC, digitales Klassenzimmer, Speichermedien, BYOD, Cloud-Speicher, mebis, drahtlose Übertragungen (Bluetooth, NFC, RFID – Miracast, AirPlay, DNLA - Gerät_Beamer), MAC-Adressen, Routerkonfiguration, SystemCheck, Sicherheit im Internet (Abofallen, Drittanbietersperre…), W-Lan vs. Lan vs. Internet…			
Beispielhafte Umsetzung im Unterricht		☺	😐	☹
1.1. Medienangebote und Informatiksysteme (Hardware-, Software und/oder Netzwerkkomponenten) sach- und zielorientiert handhaben	Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen z.B. Computer, Browser oder mobile Endgeräte eigenständig nutzen und sachgemäß anwenden, Speichermedien auswählen (Backup in der Cloud? Oder eher auf externer Festplatte/USB-Stick)			
1.2. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien von Medienangeboten und Informatiksystemen durchdringen und zur Bewältigung neuer Herausforderungen einsetzen	Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen z.B. Lan- und WLan-Systeme, Verschlüsselungen, Mac-Adressen, Funktionsweise des Internets, Funktechniken (Bluetooth, NFC, RFID…) …			
1.3. Probleme insbesondere in Medienangeboten und Informatiksystemen identifizieren und auch mit Hilfe von Algorithmen lösen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren, deren Einflüsse in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren z.B. Troubleshooting bei Funktionsstörungen, Erkennen, dass nicht jede Supportanfrage von realen Menschen, sondern von Bots bearbeitet werden, Was passiert in 60sec im Netz?, Spam, Pishing, FakeNews…			
1.4. Eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informatiksystemen zur Optimierung entwickeln	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte z.B. Lesezeichen/Favoriten, Optimierung eigener Hardware-Systeme, SmartHome, Datensicherung, Mobbing, Internet vergisst nicht, ...			

Kompetenzerwartung				
2. Suchen und Verarbeiten	*Die Schüler begreifen Information als zentrale gesellschaftliche Ressource, die Grundlage für den Erwerb und Anwendung von Wissen ist. Der Zugriff auf und die Auswahl von Information erfolgt sachgerecht, reflektiert und selbstbestimmt. Die SchülerIn befassen sich mit sinnvoller und zielgerichteter Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.*			
Informationsrecherche – Informationsauswertung – Informationsbewertung – Informationskritik				
Für den Unterricht	Urheberrecht, Datenschutz, Suchstrategien, Alternativen zu Google, FakeNews, Quellenkritik (Influencer, Impressum), Hintergrund der Seite (Metapedia vs. Wikipedia), …			
Beispielhafte Umsetzung im Unterricht		☺	😐	☹
2.1. Aufgabenstellungen klären, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden z.B. Printmedien, TV, Radio, Online-Angebote, Zusammenhang Inhalt und Struktur, Aufbereitung und Glaubwürdigkeit der Angebote			
2.2. Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten z.B. Umgang mit Suchmaschinen, Alternativen zu Google kennen und nutzen,			
2.3. Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten; Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden z.B. Quellen, Adressaten, Motivation, Hintergrund des Autors, Metapedia vs. Wikipedia…			
2.4. Daten und Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren, modellieren und aufbereiten	Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren z.B. Cloudspeicher, Informationen gliedern und zusammenfassen, aus Informationen Präsentationen erarbeiten, Diagramme, Infografiken, Plakate erstellen…			

Kompetenzerwartung				
3. Kommunizieren und Kooperieren	*Die Schüler verfügen über grundlegende Kenntnisse medialer Kommunikation und ihrer Regeln. Sie nutzen diese angemessen und wenden sie zur gleichberechtigten, individuellen und kooperativen Teilhabe an der Gesellschaft sinnvoll an* *z.B. E-Mail, Chat, Forum, Brief, Telefon. Sie herhalten die Fähigkeit, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen.*			
Kommunikations- und Kooperationsprozesse – Kommunikations- und Kooperationsregeln – Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft – Cybergewalt und -kriminalität				
Für den Unterricht	Netiquette, synchrone vs. Asynchrone Kommunikation, Face-To-Face-K. vs. Digitale Kommunikation, Quiz, LearningApp, Kahoot!, EduPad, Tests, PodCasts, Fremdsprachen, Expertenvideos, HandyCam, Internetseiten erstellen, Audiobeiträge erstellen, e-book, Wikis, Glossar, Skype, ChatBot			
Beispielhafte Umsetzung im Unterricht		☺	😐	☹
3.1. Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht interagieren	Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten, Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten z.B. technische Fähigkeiten, Zusammenarbeit mit digitalen Hilfsmitteln…			
3.2. Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen z.B. Mindmapping, kooperative Angebote im Internet (zumpad…), Weblogs, Wikis, Foren			
3.3. Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten			
3.4. Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen z.B. Datenschutz, Netiquette, Verhalten in Foren, rechtliche Konsequenzen bei Beteiligung z.B. Mobbing aufzeigen (12.000 Euro Schmerzensgeld)			

Kompetenzerwartung				
4. Produzieren und Präsentieren	*Die Schüler sind in der Lage, eigene Lern- und Arbeitsergebnisse routiniert, situations- und adressatengerecht zu präsentieren. Sie planen, realisieren und veröffentlichen eigene Medienprodukte z.B. Poster, Infografiken, Plakate, Webseiten, Video, Foto, PC-gestützte Präsentationen, Gestaltung und Wirkung. Die Schüler kennen mediale Gestaltungsmöglichkeiten und nutzen sie kreativ bei der Planung, Realisierung und Präsentation eines Medienprodukts.*			
Medienproduktion und -präsentation - Gestaltungsmittel – Rechtliche Grundlagen – Quellendokumentation				
Für den Unterricht	Tests, Präsentationen-Alternativen, Video, Expertenvideos, Animationen, MindMap, PDF-Erstellung/Weitergabe, HandyCam, Internetseiten erstellen, Audiobeiträge erstellen, E-Book, Sketchnotes, Webquests, Erklärvideos, …			
Beispielhafte Umsetzung im Unterricht		☺	😐	☹
4.1. Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen z.B. Video – Bilder mit Smartphone oder spezieller Kamera, Word vs. Layoutprogramm, Bildbearbeitungstools,			
4.2. Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten; Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden z.B. Aufbau einer Präsentation, Werbewirkungsanalyse,			
4.3. Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieten	z.B. Präsentationstechniken, Präsentationssoftware, Plakate vs. Blog vs. Homepage			
4.4. Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten Medienrecht, Workflow für ein Produkt (Print, Video) klären, OnlineDruckerei, Fotobuch,			

Kompetenzerwartung				
5. Analysieren und Reflektieren	*Die Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien in der Gesellschaft und ihrer Bedeutung für die Arbeitswelt. Sie haben gesicherte Kenntnisse über mediale Codes und wenden diese bei der Entschlüsselung und Interpretation unterschiedlicher Medienangebote an.* *z.B. analysieren Durchdringung der Digitalisierung des eigenen Arbeitsumfeldes. Die Kompetenz umfasst das Wissen um die wirtschaftliche, politische, ökologische und kulturelle Bedeutung von Medien sowie die kritische Auseinandersetzung mit Medien und dem eigenen Medienverhalten.*			
Medienanalyse – Meinungsbildung – Identitätsbildung – Selbstregulierte Mediennutzung				
Für den Unterricht	SAMR / 4 K´s, Irrtümer (Natives – Emigrant), Mobbing, FakeNews, Sucht, veränderte Arbeitswelt, Medienethik, Robotik, MenschMaschine, ChatBots			
Beispielhafte Umsetzung im Unterricht		☺	😐	☹
5.1. Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informatiksystemen analysieren und bewerten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen z.B. Symbole, Codes, Sprache - Unterschied zwischen Information, Unterhaltung und Werbung, Scripted TV, Talentshow, Influencer			
5.2. Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen z.B. Information, Interaktion - Gewalt, Sucht, Isolation, Talentshow			
5.3. Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Berufs- und Arbeitswelt reflektieren	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren; Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen z.B. Robotik: Pflegeroboter; Wegfall von Berufen			
5.4. Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen z.B. Freiheit der Information unabhängig von Redaktionen aber auch FakeNews, Empfehlungen, 5-Sterne-Bewertungen,			

1. Basis-kompetenzen	2. Suchen und Verarbeiten	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren
Die Schüler beherrschen einen sicheren Umgang mit Hard- und Software zur Teilhabe an der digitalen Welt. Sie können ihre eigene technische Ausstattung optimieren und Fehler selbständig beheben. Die Basiskompetenz umfasst den sinnvollen Einsatz von Medien als Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.	Die Schüler begreifen Information als zentrale gesellschaftliche Ressource, die Grundlage für den Erwerb und Anwendung von Wissen ist. Der Zugriff auf und die Auswahl von Information erfolgt sachgerecht, reflektiert und selbstbestimmt. Die SchülerIn befasst sich mit sinnvoller und zielgerichteter Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.	Die Schüler verfügen über grundlegende Kenntnisse medialer Kommunikation und ihrer Regeln. Sie nutzen diese angemessen und wenden sie zur gleichberechtigten, individuellen und kooperativen Teilhabe an der Gesellschaft sinnvoll an z.B. E-Mail, Chat, Forum, Brief, Telefon. Sie herhalten die Fähigkeit, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen.	Die Schüler sind in der Lage, eigene Lern- und Arbeitsergebnisse routiniert, situations- und adressatengerecht zu präsentieren. Sie planen, realisieren und veröffentlichen eigene Medienprodukte z.B. Poster, Video, Foto, PC-gestützte Präsentationen, Gestaltung und Wirkung. Die Schüler kennen mediale Gestaltungsmöglichkeiten und nutzen sie kreativ bei der Planung, Realisierung und Präsentation eines Medienprodukts.	Die Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien in der Gesellschaft und ihrer Bedeutung für die Arbeitswelt. Sie haben gesicherte Kenntnisse über mediale Codes und wenden diese bei der Entschlüsselung und Interpretation unterschiedlicher Medienangebote an. Die Kompetenz umfasst das Wissen um die wirtschaftliche, politische, ökologische und kulturelle Bedeutung von Medien sowie die kritische Auseinandersetzung mit Medien und dem eigenen Medienverhalten.
1.1. Medienangebote und Informatiksysteme (Hardware-, Software und/oder Netzwerkkomponenten) sach- und zielorientiert handhaben	2.1. Aufgabenstellungen klären, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln	3.1. Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht interagieren	4.1. Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen	5.1. Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informatiksystemen analysieren und bewerten
1.2. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien von Medienangeboten und Informatiksystemen durchdringen und zur Bewältigung neuer Herausforderungen einsetzen	2.2. Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen	3.2. Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen	4.2. Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen	5.2. Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen
1.3. Probleme insbesondere in Medienangeboten und Informatiksystemen identifizieren und auch mit Hilfe von Algorithmen lösen	2.3. Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten	3.3. Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen	4.3. Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieten	5.3. Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Berufs- und Arbeitswelt reflektieren
1.4. Eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informatiksystemen zur Optimierung entwickeln	2.4. Daten und Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren, modellieren und aufbereiten	3.4. Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen	4.4. Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen	5.4. Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen

Kompetenzrahmen der Klassen xxxxxx mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern / Lernfeldern – Berufsschule:

	Teilkompetenz: Die SuS…	**Deutsch**															**Sport**
1. Basiskompetenzen	1.1.Medienangebote und Informatiksysteme (Hardware-, Software und/oder Netzwerk-komponenten) sach- und zielorientiert handhaben																
	1.2.Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien von Medienangeboten und Informatiksystemen durchdringen und zur Bewältigung neuer Herausforderungen einsetzen																
	1.3. Probleme insbesondere in Medienangeboten und Informatiksystemen identifizieren und auch mit Hilfe von Algorithmen lösen																
	1.4. Eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informatiksystemen zur Optimierung entwickeln																

Kompetenzrahmen der Klassen xxxxxx mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern / Lernfeldern – Berufsschule:

	Teilkompetenz: Die SuS…	**Deutsch**															**Sport**
2. Suchen und Verarbeiten	2.1.Aufgabenstellungen klären, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln																
	2.2.Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen																
	2.3.Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten																
	2.4.Daten und Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren, modellieren und aufbereiten																

Kompetenzrahmen der Klassen xxxxxx mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern / Lernfeldern – Berufsschule:

	Teilkompetenz: Die SuS…	**Deutsch**															**Sport**
3. Kommunizieren und Kooperieren	3.1.Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht interagieren																
	3.2.Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen																
	3.3.Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen																
	3.4.Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen																

Kompetenzrahmen der Klassen xxxxxx mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern / Lernfeldern – Berufsschule:

	Teilkompetenz: Die SuS…	**Deutsch**															**Sport**
4. Produzieren und Präsentieren	4.1.Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen																
	4.2.Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen																
	4.3.Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieten																
	4.4.Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen																

Kompetenzrahmen der Klassen xxxxxx mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern / Lernfeldern – Berufsschule:

	Teilkompetenz: Die SuS…	**Deutsch**															**Sport**
5. Analysieren und Reflektieren	5.1.Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informatiksystemen analysieren und bewerten																
	5.2.Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen																
	5.3.Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Berufs- und Arbeitswelt reflektieren																
	5.4.Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen																

Unterrichtsbeispiel:

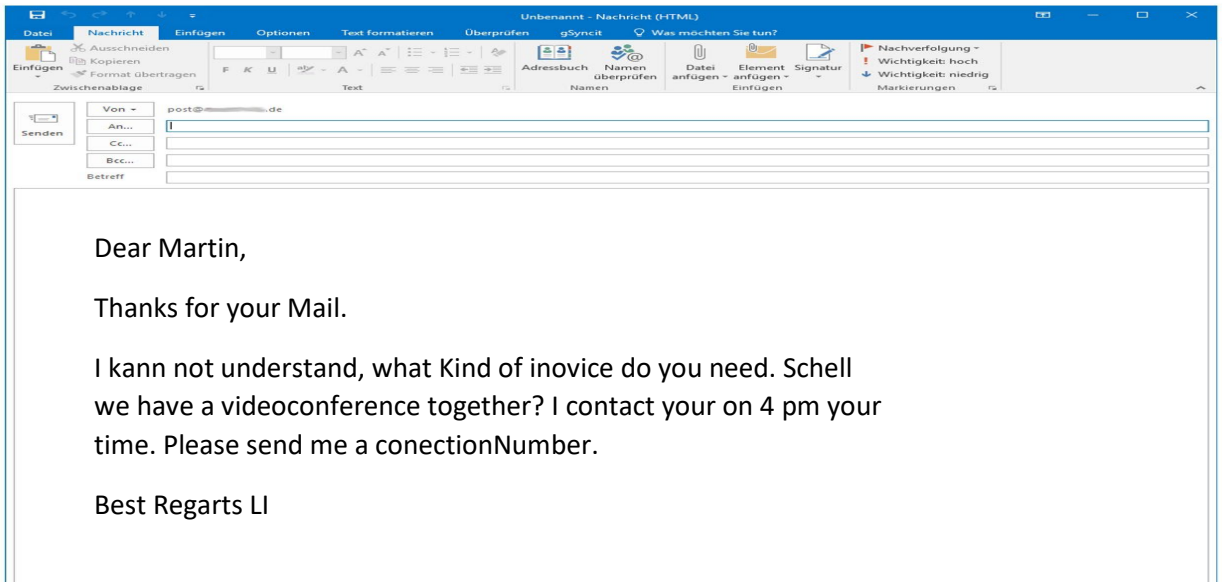
Lernfeld 3 Industriekaufmann/-frau: SchülerInnen stellen auf der… „Grundlage der geltenden Rechtsvorschriften und unter Berücksichtigung des auf die unternehmensspezifischen Bedürfnisse abgestimmten Kontenplans (..) Wertetröme in einer Industrieunternehmung buchhalterisch dar."
Die Verzahnung mit Englisch ergibt sich aus dem Lehrplan (mündliche Kommunikation im Fach Englisch in kaufmännisch-verwaltenden Berufen) Die SchülerInnen „entwickeln ihre Fertigkeit, sich an Gesprächen in englischer Sprache zu beteiligen, (.) indem sie lernen, im persönlichen Gespräch und/ oder am Telefon berufstypische fachliche Informationen gezielt weiterzugeben."

Situation, Organisation, Information

Ihnen liegt eine Rechnung des chinesischen Dienstleisters Li vor. Für das Crowd-Projekt „Documentation of errors in process of production" stellt er 24.587 Yuán (元) in Rechnung. Rechnung weist keine Mehrwertsteuer aus, es fehlt der Mehrwertsteuerhinweis. Nachdem Sie Herrn Li eine Mail schrieben, erhalten Sie eine Einladung zu einer Videokonferenz.

Schlüsselbegriffe im Internet klären

Hier: Crowd Projekt – Mehrwertsteuerhinweis auf Rechnungen nach China – Videokonferenz – Yuán (元) (Wechselkurs)



Fehler in dieser Mail sind absichtlich, weil die Schüler hieraus den Anknüpfungspunkt zu Englisch sehen sollen.

Kompetenzerwerb vgl. Kompetenzrahmen:

1.1 Medienangebote und Informatiksysteme (Hardware-, Software und/oder Netzwerkkomponenten) sach- und zielorientiert handhaben ➔ Nutzung von Videokonferenzsoftware

2.1 Aufgabenstellungen klären, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln ➔ Schlüsselbegriffe klären; Mehrwertsteuerhinweise auf Rechnungen; Kleinstunternehmerregelung

3.2 analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen ➔ E-Mail; Videokonferenz; Terminabsprache; Projekttool; To-Do-Liste

3.4 Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen ➔ interkulturelle Kommunikation mit China

4.2 Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen ➔ Hintergrund der Videokonferenz; Kleidung bei Videokonferenz; Verknüpfung zu Englisch: Formulierungen von Briefen, Fragen…

5.3 Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Berufs- und Arbeitswelt reflektieren ➔ CrowdProjekte

Medieneinsatz:

Lernen mit Medien: Unterstützung durch Medien bei der Internetrecherche

Lernen über Medien: Medien als Unterrichtsgegenstand z.B. beim Erlernen von Videokonferenzsoftware; welche Techniken/Komponenten werden benötigt?

Unterrichtsbeispiel II:

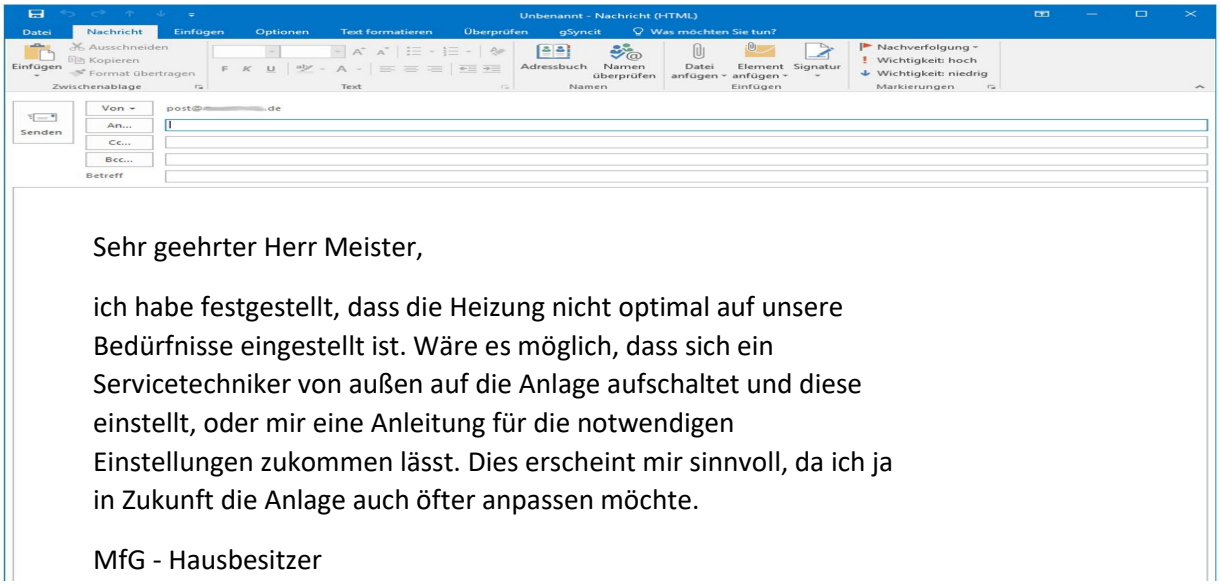
Lernfeld Installations- und Energietechnik: SchülerInnen stellen auf der… „errichten Energieversorgungssysteme, nehmen diese unter Beachtung von sicherheitstechnischen Vorschriften in Betrieb und erstellen die Dokumentation. Sie übergeben den Kunden die Anlage, weisen sie in die Nutzung ein, erläutern Leistungsmerkmale und weisen auf Gewährleistungsansprüche hin."

Situation, Organisation, Information

Kunde X möchte die Anlage optimiert und an seine individuellen Bedürfnisse angepasst haben. Nachdem alle mechanischen und anlagentechnischen Optimierungen vor Ort schon erfolgten können die zusätzlichen Einstellungen nur über die Veränderung von Parametern in der Software gemacht werden.

Schlüsselbegriffe im Internet klären

Hier: Optimierungsmöglichkeiten der Anlage klären



Sehr geehrter Herr Meister,

ich habe festgestellt, dass die Heizung nicht optimal auf unsere Bedürfnisse eingestellt ist. Wäre es möglich, dass sich ein Servicetechniker von außen auf die Anlage aufschaltet und diese einstellt, oder mir eine Anleitung für die notwendigen Einstellungen zukommen lässt. Dies erscheint mir sinnvoll, da ich ja in Zukunft die Anlage auch öfter anpassen möchte.

MfG - Hausbesitzer

Kompetenzerwerb vgl. Kompetenzrahmen:

1.1 Medienangebote und Informatiksysteme (Hardware-, Software und/oder Netzwerkkomponenten) sach- und zielorientiert handhaben ➔ Nutzung von Videokonferenzsoftware und / oder RemoteControllSoftware; Nutzung eines ScreenrecodingTools; Nutzung eines Systems mit virtueller Realität

2.2 Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen ➔ auf der Herstellerhomepage nach dem Handbuch suchen, pdf laden und entsprechned für den Kunden aufbereiten

3.2 analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen ➔ E-Mail; Videokonferenz; Terminabsprache; Projekttool; To-Do-Liste

3.4 Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen ➔ fehlen von Face-to-Face-Kommunikation (Mimik, Gestik)

4.3 Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieten ➔ Layoutprogramm zum Erstellen des Handouts für den Kunden; Erklärvideo…

5.4 Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen ➔ Fehler im Handout führen zu Fehlern bei der Anwendung und im schlimmsten Fall zum Ausfall der Anlage

Medieneinsatz:

Lernen mit Medien: Unterstützung durch Medien bei der Internetrecherche, der Herstellung der Unterlagen (Handout, Video, Konferenz, VR) für den Kunden

Lernen über Medien: Medien als Unterrichtsgegenstand z.B. beim Erlernen von Layoutprogramm, Präsentationsprogramm; welche Techniken/Komponenten werden benötigt?

Unterrichtsbeispiel III:

Fach Deutsch – Wirtschaftsschule: 2.3 Pragmatische Texte verstehen und nutzen i.V.m. 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen. „untersuchen und hinterfragen kritisch die Darstellung, Aufbereitung und den Wahrheitsgehalt von Informationen im Internet, z. B. in Chats, Foren, Internet-Lexika oder sozialen Netzwerken." Und „durchdringen Inhalt und Intention altersgemäßer pragmatischer Texte weitgehend selbständig und unterscheiden hierbei zwischen Information und Meinung, um eigene begründete Standpunkte zum jeweiligen Sachverhalt zu entwickeln und mit anderen darüber zu diskutieren."

Situation, Organisation, Information

Schüler lesen einen Text aus einer Tageszeitung zum Thema: „Promis neuer Art:

„Influencer" ist Anglizismus des Jahres" und erhalten diese Aufgabenstellung.

Deiner Lehrkraft stellen sich nun viele Fragen:

- Wer sind diese „Influencer"?
- Was machen die eigentlich?
- Welche Kanäle und Netzwerke nutzen sie?
- Welche Reichweite haben sie?
- Wie verdienen sie ihr Geld?

Findet euch in Gruppen zusammen und erstellt eine Präsentation, in der ihr eure/n Lehrer/in über einen von euch selbst gewählten „Influencer" informiert!

Achtung: Nur jugendfreie Inhalte dürfen verwendet werden!

Schlüsselbegriffe im Internet klären

Hier: Influencer – Influenza; soziale Netzwerke; Reichweite (Follower, Likes usw.)

Promis neuer Art:

„Influencer" ist Anglizismus des Jahres

Mal sind es Models, mal Blogger, mal Sänger - oder schlicht Schüler. Wichtigstes Merkmal eines Influencers sind viele Tausend oder gar Millionen Follower in den sozialen Netzwerken. Eine Jury hat den Begriff jetzt zum Anglizismus des Jahres gekürt.

(…) Junge Frauen wie Stefanie Giesiniger, Caro Daur oder Bianca Heinicke («Bibi») erreichen mit ihren Beiträgen Millionen Menschen und gestalten deren Meinung mit. Standen für die Szene vor ein paar Jahren noch Begriffe wie «Blogger» oder «YouTube-Star» im Fokus, so hat sich inzwischen die Bezeichnung «Influencer» verbreitet (von «influence» - Einfluss). Der Begriff ist nun von einer Jury um den Sprachwissenschaftler Anatol Stefanowitsch zum Anglizismus des Jahres 2017 gekürt worden.

Vor allem 2017 sei der Gebrauch des Wortes im Deutschen sprunghaft angestiegen, begründet Stefanowitsch von der FU Berlin die Auswahl am Dienstag. Der Grund: Influencer wurden als «neue popkulturelle Figuren» und «neue Kategorie der Prominenz» zum Gesprächsstoff, wie er sagt. «Es ist ein kulturelles Phänomen, das ein Wort braucht.» Zu Alternativen wie «Vorbild», «Meinungsmacher» oder «Trendsetter» sei das Wort eine Ergänzung - und damit eine Bereicherung des Deutschen. Im Englischen sei «influencer» seit dem späten 17. Jahrhundert als Bezeichnung etwa für Staats- und Kirchenoberhäupter belegt.

Warum wurden Influencer hierzulande 2017 ein so großes Thema? Wohl vor allem, weil Werbung mit den Menschen, die ihre Fans auf Facebook, YouTube und anderen Plattform an ihrem Alltag teilhaben lassen, ein Milliardengeschäft geworden ist. Manchmal bringen Influencer eine gewisse Bekanntheit aus dem Fernsehen oder der Unterhaltungsbranche mit, wie im Fall von Sängerin Lena Meyer-Landrut und Elena Carrière aus «Germany's Next Topmodel». Aber das muss nicht sein. «Viele sind einfach nur junge Leute», sagt Stefanowitsch. Ihre Autorität komme aus sich selbst heraus, dank der Reichweite. Das Konzept sei vor einigen Jahren noch nicht denkbar gewesen.

Die Reichweite, teils deutlich größer als die so manches klassischen Mediums, ist die entscheidende Währung, wenn es für Influencer um Geld geht. Bei hohen Werten muss nicht immer alles mit rechten Dingen zugehen, das ist inzwischen bekannt. Aber noch ist es so: Wer besonders viele Fans hat, bekommt zum Beispiel sogar noch eine Gage dafür, ein Foto von sich mit Gratis-Turnschuhen zu zeigen. Mit einem Link zum Online-Shop kann man am Verkaufserlös beteiligt werden.

Dass Firmen und Werbeagenturen zunehmend auf diese Methode setzen, weil sie sich davon viel Aufmerksamkeit versprechen, hat aber auch Diskussionen ausgelöst. Böse Zungen bezeichnen Influencer als wandelnde Werbetafeln, werfen ihnen Schleichwerbung und Manipulation vor. Die meist jungen Fans schwärmen weiter - typische Kommentare auf Instagram: «Soooo cute» oder «Woher ist der Pulli?».

Influencer, die dank Kooperationen mit Firmen ihren Lebensunterhalt verdienen, bewegen sich auf einem schmalen Grat. «Man muss den Leuten etwas bieten», sagte ein Influencer einmal der dpa. Ein Privatleben habe er nicht. Und: «Meine Oma denkt, ich bin nur einen Katzensprung von der Prostitution entfernt.» Online geben sich die Internet-Stars nahbar, wie ein guter Freund - sie punkten mit ihrer Glaubwürdigkeit.

Wenn Produkt und Influencer nicht zusammenpassen, können Kampagnen schiefgehen. Zuletzt ernteten bekannte Firmen Häme und Spott, weil Nutzer die Produktplatzierungen als plump empfanden. Es geht um Fotos, auf denen Influencer etwa mit Waschmittelflaschen oder Schokoladentafeln in konstruierten Situationen in Szene gesetzt werden. Über eine Facebook-Seite mit einer Sammlung solcher «Perlen» amüsieren sich Tausende. Auch eine britische Influencerin, die kürzlich von einem Hotelier öffentlich entlarvt wurde, dürfte jetzt ein Glaubwürdigkeitsproblem haben. Sie hatte nach Gratis-Urlaub gefragt und angeboten, das Hotel im Gegenzug in Beiträgen zu nennen.

Quelle:https://www.welt.de/newsticker/dpa_nt/infoline_nt/boulevard_nt/article172992995/Promis-neuer-Art-Influencer-ist-Anglizismus-des-Jahres.html (30.01.2018)

Kompetenzerwerb vgl. Kompetenzrahmen:

1.4. eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informatiksystemen zur Optimierung entwickeln

2.2. mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen

2.4. Daten und Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren, modellieren und aufbereiten

4.3. Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieten

4.4. Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen

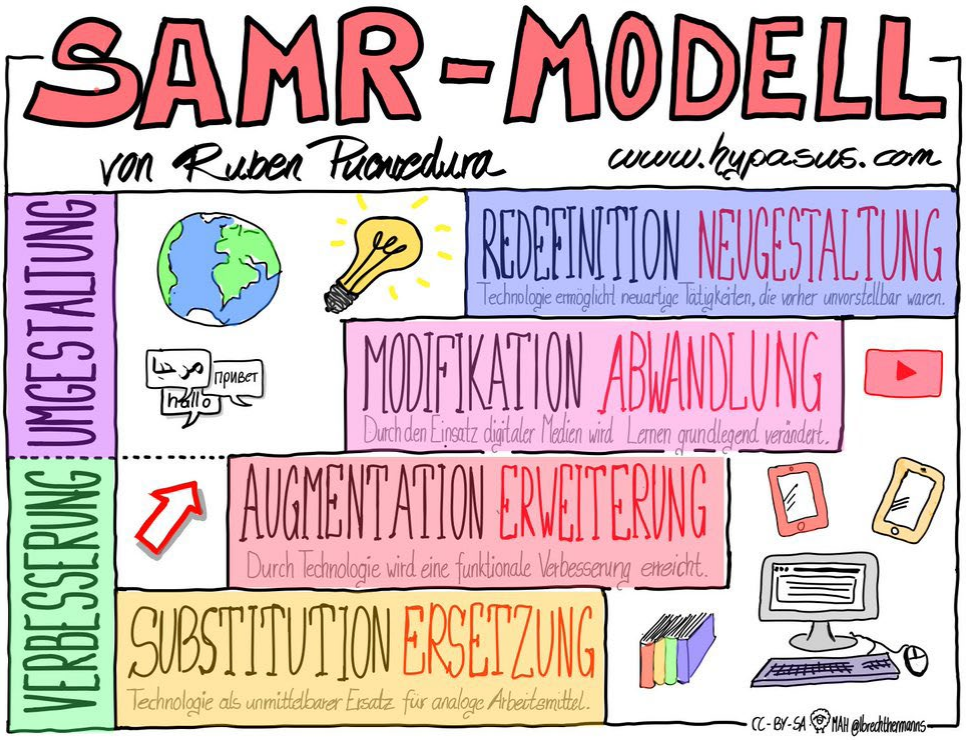
5.2. Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen

5.4. Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen

Medieneinsatz:

Lernen mit Medien: Unterstützung durch Medien bei der Internetrecherche, der Herstellung der Unterlagen (Präsentation, Blog, Plakate);

Lernen über Medien: Medien als Unterrichtsgegenstand z.B. soziale Medien, Werbeindustrie-soziale Medien, Wichtigkeit von Likes, Präsentationsprogramm?



Das SARM-Modell ist in vier Ebenen gegliedert. In der untersten Ebene findet eine 1:1 Übertragung von Unterricht in die digitale Welt statt, keine Veränderung der Inhalte nur das Medium ändert sich, Lesen eines Buches als E-Book, Suchen einer Stadt mit Atlas oder Maps. Eine reine Ersetzung ist nur wegen der Digitalisierung nicht notwendig und nur begründet durchzuführen. In der höchsten Stufe findet die Digitalisierung satt, in einer Umgebung, die ohne Medien/Internet nicht möglich wäre – Erstellen eines gemeinsamen interaktiven E-Books; Serviceleistung; Erkundung eines Reisezieles durch VirtuelleRealität. Ebenso wird die Aufgabenstellung angepasst – Verkaufsgespräch via Skype.

Die Dagstuhl-Erklärung bringt sowohl technologische, gesellschaftlich-kulturelle als auch anwendungsbezogene Aspekte der Bildung in Beziehung, die sich gegenseitig beeinflussen. Daher kann nur deren gemeinsame didaktische Bearbeitung zu einer fundierten und nachhaltigen Bildung in der digitalen vernetzten Welt führen.