

Basiskurs Medienbildung

Synopse zum Bildungslehrplan für das Fach Basiskurs Medienbildung in Baden-Württemberg

Gymnasium und Sekundarstufe I
ISBN 978-3-661-38300-2



Inhalt

Information und Wissen (1)	3
Information und Wissen (2)	4
Information und Wissen (3)	5
Produktion und Präsentation (1)	6
Produktion und Präsentation (2)	7
Produktion und Präsentation (3)	8
Kommunikation und Kooperation (1)	9
Kommunikation und Kooperation (2)	10
Kommunikation und Kooperation (3)	10
Mediengesellschaft (1)	11
Mediengesellschaft (2)	12
Mediengesellschaft (3)	13
Grundlagen digitaler Medienarbeit (1)	14
Grundlagen digitaler Medienarbeit (2)	15
Grundlagen digitaler Medienarbeit (3)	15

Information und Wissen (1)

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) einen aktuellen Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen: <i>z.B. Aufbau einer Internetadresse, Aufbau einer Internetseite, altersgerechte Suchmaschinen, geeignete Suchbegriffe und Suchstrategien</i>	(1) einen aktuellen Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen: <i>z.B. Aufbau einer Internetadresse, Aufbau einer Internetseite, altersgerechte Suchmaschinen, geeignete Suchbegriffe und Suchstrategien</i>	(1) einen aktuellen Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen: <i>z.B. Aufbau einer Internetadresse, Aufbau einer Internetseite, altersgerechte Suchmaschinen, geeignete Suchbegriffe und Suchstrategien</i>

Kapitel	Online-Modul: Die Schülerinnen und Schüler...	Arbeitsbuch: Die Schülerinnen und Schüler...
2.1 Webbrowser	<ul style="list-style-type: none"> • kennen die Bedienelemente eines Webbrowsers. • wissen, wie ein Webadresse aufgebaut ist. • kennen die wichtigsten Bestandteile einer Webseite. • können Links erkennen. 	<ul style="list-style-type: none"> • können die Bedienelemente eines Browsers verwenden. • können die Bedienelemente einer Webseite verwenden. • können Webseiten im Bezug auf Inhalt und Gestaltung miteinander vergleichen.
2.2 Suchmaschinen	<ul style="list-style-type: none"> • verstehen in Grundzügen die Funktionsweise von Suchmaschinen. • kennen Unterschiede zwischen Kinder- und Erwachsenensuchmaschinen. • sind dazu befähigt, Suchmaschinen im Internet zu Recherchezwecken kompetent zu nutzen. 	<ul style="list-style-type: none"> • führen Internetrecherchen mittels Suchmaschinen eigenständig durch. • kennen Regeln für die Internetrecherche. • vergleichen anhand bestimmter Kriterien verschiedene Erwachsenen- und Kindersuchmaschinen.

Information und Wissen (2)

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(2) unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben: <i>z.B. Kriterien vertrauenswürdiger Internetseiten, Vergleich verschiedener Informationsquellen</i>	(2) unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben: <i>z.B. Kriterien vertrauenswürdiger Internetseiten, Vergleich verschiedener Informationsquellen</i>	(2) unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben und einschätzen: <i>z.B. Darstellungsweise und -absicht, Kriterien vertrauenswürdiger Internetseiten, Vergleich verschiedener Informationsquellen</i>

Kapitel	Online-Modul: Die Schülerinnen und Schüler...	Arbeitsbuch: Die Schülerinnen und Schüler...
2.3 Bewertung von Informationsquellen	<ul style="list-style-type: none"> • kennen Kriterien zur Beurteilung der Seriosität von Webseiten. • beurteilen Webseiten mithilfe der Kriterien. • haben eine kritische Einstellung gegenüber Informationen aus dem Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> • kennen Regeln zum sicheren Umgang mit Internetquellen. • können ausgewählte Webseiten im Hinblick auf ihre Vertrauenswürdigkeit beurteilen und über Absichten der Betreiber nachdenken.

Information und Wissen (3)

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(3) die gewonnenen Informationen unter Anleitung auswählen und grob strukturieren: <i>z.B. Zusammenfassen, Sortieren, mediales Darstellen der Rechercheergebnisse (Text, Grafik, Tabelle, Mind-Map oder andere)</i>	(3) die gewonnenen Informationen unter Anleitung auswählen und grob strukturieren: <i>z.B. Zusammenfassen, Sortieren, mediales Darstellen der Rechercheergebnisse (Text, Grafik, Tabelle, Mind-Map oder andere)</i>	(3) die gewonnenen Informationen unter Anleitung auswählen und grob strukturieren: <i>z.B. Zusammenfassen, Sortieren, mediales Darstellen der Rechercheergebnisse (Text, Grafik, Tabelle, Mind-Map oder andere)</i>

Kapitel	Online-Modul: Die Schülerinnen und Schüler...	Arbeitsbuch: Die Schülerinnen und Schüler...
2.5 Gestaltung von Präsentationen	<ul style="list-style-type: none"> • können Präsentationen in Hinblick auf ihre Gestaltung vergleichen. • kennen Regeln zur Gestaltung einer übersichtlichen Präsentation. 	<ul style="list-style-type: none"> • können den Präsentationsmodus eines Präsentationsprogramm bedienen. • können in einer bestehenden Präsentation Fehler in gestalterischer Hinsicht erkennen und diese korrigieren. • können Bildübergänge verwenden und wissen, wie diese wirken. • können eine Recherche selbstständig durchführen, die gewonnen Informationen sortieren und in einer Präsentation strukturieren.
3.4 Medienproduktion: Mindmap	<ul style="list-style-type: none"> • wissen, was eine Mindmap ist. • können in einer Mindmap vorgegebene Begriffe zu passenden Unterkategorien zusammenfassen. • können in einer Mindmap passende Unterkategorien wählen. 	<ul style="list-style-type: none"> • können eigenständig eine Mindmap zu einem selbstgewählten Thema erstellen.

Produktion und Präsentation (1)

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) ein einfaches digitales Medienprodukt (Text oder digitale Präsentation oder Audio- beziehungsweise Videobeitrag oder andere) unter Hilfestellung erstellen und gestalten: <i>z.B. Beziehung zwischen Inhalt und Form, medien-spezifische Gestaltung (Farbe, Schrift, Bilder, Effekte)</i>	(1) ein einfaches digitales Medienprodukt (Text oder digitale Präsentation oder Audio- beziehungsweise Videobeitrag oder andere) unter Hilfestellung erstellen und gestalten: <i>z.B. Beziehung zwischen Inhalt und Form, medien-spezifische Gestaltung (Farbe, Schrift, Bilder, Effekte)</i>	(1) ein einfaches digitales Medienprodukt (Text oder digitale Präsentation oder Audio- beziehungsweise Videobeitrag oder andere) weitgehend selbstständig erstellen und gestalten: <i>z.B. Beziehung zwischen Inhalt und Form, medien-spezifische Gestaltung (Farbe, Schrift, Bilder, Effekte)</i>

Kapitel	Online-Modul: Die Schülerinnen und Schüler...	Arbeitsbuch: Die Schülerinnen und Schüler...
3.5 Medienproduktion: Storyboard	<ul style="list-style-type: none"> • wissen, was ein Storyboard ist und wie man es verwenden kann. • kennen die Elemente eines Storyboards und können damit die Szenen eines Films in eine sinnvolle Reihenfolge bringen. • kennen Tipps zur Gestaltung eines Storyboards. 	<ul style="list-style-type: none"> • können ein Storyboard für einen eigenen Film erstellen • können Feedback zu Storyboards anderer SuS geben.
3.6 Medienproduktion: Texten	<ul style="list-style-type: none"> • können entscheiden, ob Texte für eine Storyboard geeignet sind oder nicht. • erkennen, ob eine Audioaufnahme gelungen ist oder nicht. • kennen Regeln, die beim Texten und Aufnehmen unterstützen. 	<ul style="list-style-type: none"> • können eigene Regeln für das Texten aufstellen. • können für den eigenen Film Texte erstellen und Aufnahmen anfertigen. • können Feedback zu Texten und Aufnahmen anderer SuS geben.
3.7 Produktion eines Mediums	<ul style="list-style-type: none"> • können mit den Grundfunktionen von Adobe Creative Cloud Express umgehen. • können mit Adobe Creative Cloud Express einen kurzen Film mit Bild, Sprache und Text erstellen. 	<ul style="list-style-type: none"> • können eine vollständige Filmproduktion zu einem selbstgewählten Thema mit Adobe Creative Cloud Express umsetzen. • können Feedback zu Filmen anderer SuS geben.

Produktion und Präsentation (2)

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(2) bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien beachten: <i>z.B. grundsätzliche Verwendung freier oder selbstproduzierter Inhalte, wichtige Kriterien bei der Veröffentlichung</i>	(2) bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien beachten: <i>z.B. grundsätzliche Verwendung freier oder selbstproduzierter Inhalte, wichtige Kriterien bei der Veröffentlichung</i>	(2) bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien beachten: <i>z.B. grundsätzliche Verwendung freier oder selbstproduzierter Inhalte, wichtige Kriterien bei der Veröffentlichung</i>

Kapitel	Online-Modul: Die Schülerinnen und Schüler...	Arbeitsbuch: Die Schülerinnen und Schüler...
3.3 Urheberrecht	<ul style="list-style-type: none"> • beachten bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien. • kennen den Unterschied zwischen frei verfügbaren und urheberrechtlich geschützten Inhalten. • kennen die Grundsätze der Verwendung und Veröffentlichung freier und selbstproduzierter Inhalte. 	<ul style="list-style-type: none"> • haben Klassenregeln im Umgang mit Urheberrecht und Datenschutz. • können ihr Wissen zum Urheberrecht auf konkrete Beispiele anwenden. • können lizenzfreien Bildern aus dem Internet auf ihrem PC speichern.

Produktion und Präsentation (3)

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(3) ihr eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen und die Qualität anhand vorgegebener Kriterien einschätzen: <i>z.B. Bewertungskriterien einer Medienproduktion, Bewertungskriterien einer Präsentation, Einsatz von Hilfsmitteln, Feedback-Kultur</i>	(3) ihr eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen und die Qualität anhand vorgegebener Kriterien einschätzen: <i>z.B. Bewertungskriterien einer Medienproduktion, Bewertungskriterien einer Präsentation, Einsatz von Hilfsmitteln, Feedback-Kultur</i>	(3) ihr eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen und die Qualität anhand vorgegebener Kriterien einschätzen: <i>z.B. Bewertungskriterien einer Medienproduktion, Bewertungskriterien einer Präsentation, Einsatz von Hilfsmitteln, Feedback-Kultur</i>

Kapitel	Online-Modul: Die Schülerinnen und Schüler...	Arbeitsbuch: Die Schülerinnen und Schüler...
3.1 Feedback geben	<ul style="list-style-type: none"> kennen die wesentlichen Kriterien und Grundregeln des Feedback-Gebens und können diese anhand von Beispielen zuordnen. kennen die wesentlichen Kriterien und Grundregeln des Feedback-Nehmens. 	<ul style="list-style-type: none"> üben das Geben und Annehmen von Feedback anhand konkreter Vorträge ein. erarbeiten Klassenregeln zum Geben von Feedback. können mit unpassendem Feedback umgehen.
3.2 Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> kennen zentrale Regeln und Kriterien zur Präsentation vor einem Publikum. können die Qualität einer Präsentation anhand zentraler Kriterien einschätzen. können die Qualität einer Medienproduktion anhand zentraler Kriterien einschätzen. 	<ul style="list-style-type: none"> präsentieren ihr eigenes Medienprodukt. nehmen Feedback zum eigenen Medienprodukt an. geben Feedback zu den Medienprodukten anderer SuS.

Kommunikation und Kooperation (1)

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz benennen und sich angemessen verhalten: <i>z.B. respektvolle Kommunikation (Netiquette), Umgang mit privaten Daten, Unterscheidung zwischen privaten und öffentlichen Daten, Cybermobbing</i>	(1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz benennen und sich angemessen verhalten: <i>z.B. respektvolle Kommunikation (Netiquette), Umgang mit privaten Daten, Unterscheidung zwischen privaten und öffentlichen Daten, Cybermobbing</i>	(1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten: <i>z.B. respektvolle Kommunikation (Netiquette), Umgang mit privaten Daten, Unterscheidung zwischen privaten und öffentlichen Daten, Cybermobbing</i>

Kapitel	Online-Modul: Die Schülerinnen und Schüler...	Arbeitsbuch: Die Schülerinnen und Schüler...
4.1 Digitale Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> • können den Ablauf der Kommunikation mittels eines digitalen Mediums beschreiben. • können entscheiden für welche Themen ein persönliches Gespräch besser geeignet ist. • kennen übliche Probleme der digitalen Kommunikation und Lösungsstrategien dafür. 	<ul style="list-style-type: none"> • entwickeln eigene Regeln zur Verwendung von digitalen Kommunikationsmitteln. • analysieren problematische Kommunikationen. • können mögliche Konsequenzen problematischer Kommunikation entwickeln.
4.2 Nutzung von Social Media	<ul style="list-style-type: none"> • können entscheiden, welche privaten Daten in Sozialen Medien bedenkenlos veröffentlicht werden können. • kennen Gründe, warum Anbieter von Sozialen Medien persönliche Daten sammeln. • können mit Kontaktanfragen von Fremden in Sozialen Medien korrekt umgehen. 	<ul style="list-style-type: none"> • entwickeln Regeln für den Umgang mit Social Media. • verstehen die Personenbezogenheit mancher Daten. • können zwischen echten und weniger echten digitalen Freundschaften unterscheiden.
4.3 Umgang mit Cybermobbing	<ul style="list-style-type: none"> • unterscheiden bei Cybermobbing zwischen Opfer, Täter, Mitläufer und Zuschauer. • wissen, was Cybermobbing ist und kennen mögliche Folgen. • können als Außenstehende oder als Opfer angemessen auf Cybermobbing reagieren. • können im digitalen Umfeld angemessen miteinander umgehen. • kennen Anlaufstellen für Jugendhilfe. 	<ul style="list-style-type: none"> • können beispielhafte Fälle von Cybermobbing analysieren und sich in die Opfer hineinversetzen. • können Lösungsstrategien für beispielhafte Fälle von Cybermobbing entwickeln. • kennen den Zuschauereffekt und können ihn anhand selbstentwickelter Regeln überwinden.

Kommunikation und Kooperation (2)

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(2) einen digitalen Kommunikationsweg (z.B. E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden: <i>z.B. geeignete Mailadresse beziehungsweise Nutzernamen auswählen, Verfassen von Texten, Umgang mit Anhängen</i>	(2) einen digitalen Kommunikationsweg (z.B. E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden: <i>z.B. geeignete Mailadresse beziehungsweise Nutzernamen auswählen, Verfassen von Texten, Umgang mit Anhängen</i>	(2) einen digitalen Kommunikationsweg (z.B. E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden: <i>z.B. geeignete Mailadresse beziehungsweise Nutzernamen auswählen, Verfassen von Texten, Umgang mit Anhängen</i>

Kapitel	Online-Modul: Die Schülerinnen und Schüler...	Arbeitsbuch: Die Schülerinnen und Schüler...
4.4 E-Mail verfassen	<ul style="list-style-type: none"> • wissen, was eine E-Mail ist und wie eine passende E-Mailadresse ausgewählt werden kann. • verwenden beim Schreiben einer E-Mails einen passenden Betreff sowie angemessene Gruß- und Schlussformeln. • sind im Umgang mit der Benutzeroberfläche eines E-Mailpostfachs vertraut. • kennen und verstehen die Gefahren hinter Spam-Mails. 	<ul style="list-style-type: none"> • kennen vertrauenswürdige Anbieter für eine E-Mailadresse und richten eine eigene Adresse ein. • können über diese Mailadresse mit anderen Personen kommunizieren (inklusive Anhänge versenden).

Kommunikation und Kooperation (3)

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(3) einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen: <i>z.B. Tauschverzeichnis, E-Mail, digitale Lernplattformen</i>	(3) einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen: <i>z.B. Tauschverzeichnis, E-Mail, digitale Lernplattformen</i>	(3) mindestens einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen: <i>z.B. Tauschverzeichnis, E-Mail, digitale Lernplattformen</i>

Kapitel	Online-Modul: Die Schülerinnen und Schüler...	Arbeitsbuch: Die Schülerinnen und Schüler...
4.4 E-Mail verfassen		<ul style="list-style-type: none"> • wissen, was ein Tauschverzeichnis ist. • können Projekte mit dem erworbenen Wissen organisieren.

Mediengesellschaft (1)

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben: <i>z.B. Nutzung mobiler Endgeräte, Games, Messaging-Dienste, Soziale Netzwerke, Tages- oder Wochenprotokoll des eigenen Mediengebrauchs</i>	(1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung darstellen: <i>z.B. Nutzung mobiler Endgeräte, Games, Messaging-Dienste, Soziale Netzwerke, Tages- oder Wochenprotokoll des eigenen Mediengebrauchs</i>	(1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung ihrem Alter entsprechend bewerten: <i>z.B. Nutzung mobiler Endgeräte, Games, Messaging-Dienste, Soziale Netzwerke, Tages- oder Wochenprotokoll des eigenen Mediengebrauchs</i>

Kapitel	Online-Modul: Die Schülerinnen und Schüler...	Arbeitsbuch: Die Schülerinnen und Schüler...
5.1 Eigene Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> • können ein Diagramm zur Mediennutzung analysieren. • kennen positive und negative Seiten der Mediennutzung. • kennen Tipps für den Umgang mit digitalen Medien und können diese auf konkrete Beispiele anwenden. 	<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren eigene Probleme im Zusammenhang mit Mediennutzung. • erarbeiten Ratschläge für konkrete Probleme im Zusammenhang mit Mediennutzung.
5.2 Medientagebuch	<ul style="list-style-type: none"> • können ein Medientagebuch verwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • führen ein eigenes Medientagebuch und werten dieses aus. • vergleichen unterschiedliches Mediennutzungsverhalten • entwickeln eigene Regeln zum Umgang mit Medien • können sich Ziele im Zusammenhang mit ihrer Mediennutzung setzen und verfolgen.

Mediengesellschaft (2)

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<p>(2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs beschreiben und präventive Maßnahmen benennen: <i>z.B. Motive der Nutzung digitaler Medien (Informationsrecherche, mediale Teilhabe, soziale Kommunikation, Ablenkung, Spaß), Suchtpotenziale, Wirkung medialer Gewalt</i></p>	<p>(2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs beschreiben und präventive Maßnahmen benennen: <i>z.B. Motive der Nutzung digitaler Medien (Informationsrecherche, mediale Teilhabe, soziale Kommunikation, Ablenkung, Spaß), Suchtpotenziale, Wirkung medialer Gewalt</i></p>	<p>(2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen: <i>z.B. Motive der Nutzung digitaler Medien (Informationsrecherche, mediale Teilhabe, soziale Kommunikation, Ablenkung, Spaß), Suchtpotenziale, Wirkung medialer Gewalt</i></p>

Kapitel	Online-Modul: Die Schülerinnen und Schüler...	Arbeitsbuch: Die Schülerinnen und Schüler...
5.1 Eigene Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> • können ein Diagramm zur Mediennutzung analysieren. • kennen positive und negative Seiten der Mediennutzung. • kennen Tipps für den Umgang mit digitalen Medien und können diese auf konkrete Beispiele anwenden. 	<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren eigene Probleme im Zusammenhang mit Mediennutzung. • erarbeiten Ratschläge für konkrete Probleme im Zusammenhang mit Mediennutzung.

Mediengesellschaft (3)

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(3) die Wirkung von Medien an einfachen Beispielen beschreiben und ihre Empfindungen dazu äußern: <i>z.B. (manipulative) Wirkung von Bildern und Musik, Gestaltung von Text und Bild in der Werbung</i>	(3) die Wirkung von Medien an Beispielen beschreiben und ihre Empfindungen dazu äußern: <i>z.B. (manipulative) Wirkung von Bildern und Musik, Gestaltung von Text und Bild in der Werbung</i>	(3) die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen, ihre Empfindungen dazu äußern und erste Gesetzmäßigkeiten ableiten: <i>z.B. (manipulative) Wirkung von Bildern und Musik, Gestaltung von Text und Bild in der Werbung, Kriterien an einer eigenen Medienproduktion anwenden und die Wirkung überprüfen (z.B. mittels Bildvertonung)</i>

Kapitel	Online-Modul: Die Schülerinnen und Schüler...	Arbeitsbuch: Die Schülerinnen und Schüler...
5.3 Wirkung von Medien	<ul style="list-style-type: none"> • können die Wirkung unterschiedlicher Fotobearbeitungen beurteilen. • kennen die Arbeitsweise und Motivation von Influencerinnen und Influencern. • kennen Tipps zum Umgang mit von Influencerinnen und Influencern produzierten Inhalten. • können mögliche Gefahren des Vergleichs mit Influencerinnen und Influencern beurteilen. 	<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren den Umgang mit potentiell manipulativen Medienformen. • entwickeln Ratschläge für konkrete Situationen im Zusammenhang mit der Wirkung von Medien. • kennen die möglichen Folgen von Medienwirkung diskutieren über Lösungsansätze.
5.4 Manipulation durch Medien	<ul style="list-style-type: none"> • kennen die Manipulationsmöglichkeiten durch Medien, insbesondere durch Fake News, kennen. • können die Motivation hinter Fake News herausarbeiten. • können im Umgang mit Fake News die passenden Handlungsoptionen auswählen. 	<ul style="list-style-type: none"> • können Fake News von Tatsachen unterscheiden und diese korrigieren. • entwickeln Regeln zum Erkennen und zum Umgang mit Fake News. • verstehen, wieso Fake News glaubhaft wirken können.

Grundlagen digitaler Medienarbeit (1)

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) die Verhaltensregeln im Umgang mit digitalen Medien einhalten und die wichtigsten Komponenten für die Dateneingabe, -verarbeitung und -ausgabe benennen und sachgerecht nutzen: <i>z.B. Nutzungsordnung, sorgsamer und funktionsgerechter Umgang mit Hardware</i>	(1) die Verhaltensregeln im Umgang mit digitalen Medien einhalten und die wichtigsten Komponenten für die Dateneingabe, -verarbeitung und -ausgabe benennen, beschreiben und sachgerecht nutzen: <i>z.B. Nutzungsordnung, sorgsamer und funktionsgerechter Umgang mit Hardware</i>	(1) die Verhaltensregeln im Umgang mit digitalen Medien einhalten und die wichtigsten Komponenten für die Dateneingabe, -verarbeitung und -ausgabe benennen, beschreiben und sachgerecht nutzen: <i>z.B. Nutzungsordnung, sorgsamer und funktionsgerechter Umgang mit Hardware</i>

Kapitel	Online-Modul: Die Schülerinnen und Schüler...	Arbeitsbuch: Die Schülerinnen und Schüler...
1.2 Grundlagen digitaler Medien	<ul style="list-style-type: none"> • kennen das EVA-Prinzip und können Geräte den Kategorien Eingabe, Verarbeitung, Ausgabe zuordnen. • kennen die Begriffe Hardware und Software. • können geeignete Endgeräte passend zur Aufgabe auswählen. • kennen Regeln zum Umgang mit elektronischen Geräten. 	<ul style="list-style-type: none"> • kennen Regeln für den Informatikraum. • erkennen das EVA-Prinzip in alltäglichen Beispielen. • können Beispiele für Hardware und Software nennen.

Grundlagen digitaler Medienarbeit (2)

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(2) sich in einem schulischen Netzwerk anmelden, sich darin zurechtfinden und mit den Grundfunktionen des Betriebssystems arbeiten: <i>z.B. sicheres Passwort, Benutzername, Verzeichnisse, Dateibenennung, Desktop / Benutzeroberfläche</i>	(2) sich in einem schulischen Netzwerk anmelden, sich darin zurechtfinden und mit den Grundfunktionen des Betriebssystems arbeiten: <i>z.B. sicheres Passwort, Benutzername, Verzeichnisse, Dateibenennung, Desktop / Benutzeroberfläche</i>	(2) sich in einem schulischen Netzwerk anmelden, sich darin zurechtfinden und mit den Grundfunktionen des Betriebssystems arbeiten: <i>z.B. sicheres Passwort, Benutzername, Verzeichnisse, Dateibenennung, Desktop / Benutzeroberfläche</i>

Kapitel	Online-Modul: Die Schülerinnen und Schüler...	Arbeitsbuch: Die Schülerinnen und Schüler...
1.3 Grundfunktionen des Betriebssystems	<ul style="list-style-type: none"> • kennen Funktionen rund um den Desktop. • verstehen die Funktionsweise des Dateie Explorers. • können Dateien sinnvoll benennen. • sind in der Lage, sichere Passwörter zu wählen. 	<ul style="list-style-type: none"> • kennen weitere Funktionen rund um den Desktop. • können Dateien benennen und ordnen. • können Verknüpfungen zum schnelleren Navigieren im Dateimanager nutzen. • wissen, wie man Dateien löscht und wiederherstellt. • wissen, was ein zip-Archiv ist und können zip-Archive entpacken.

Grundlagen digitaler Medienarbeit (3)

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(3) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten unter Hilfestellung anwenden: <i>z.B. Grundfunktionen von Text- und Bildbearbeitungsprogrammen, Präsentationsprogrammen, Internetbrowser, gegebenenfalls Audio-, Videosoftware</i>	(3) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten unter Hilfestellung anwenden: <i>z.B. Grundfunktionen von Text- und Bildbearbeitungsprogrammen, Präsentationsprogrammen, Internetbrowser, gegebenenfalls Audio-, Videosoftware</i>	(3) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten weitgehend selbstständig anwenden: <i>z.B. Grundfunktionen von Text- und Bildbearbeitungsprogrammen, Präsentationsprogrammen, Internetbrowser, gegebenenfalls Audio-, Videosoftware</i>

Kapitel	Online-Modul: Die Schülerinnen und Schüler...	Arbeitsbuch: Die Schülerinnen und Schüler...
1.4 Grundfunktionen der Textverarbeitung - Teil 1	<ul style="list-style-type: none"> • kennen die Grundfunktionen von Textverarbeitungsprogrammen. • können kurze Texte in Textverarbeitungsprogrammen schreiben. • können Texte formatieren. 	<ul style="list-style-type: none"> • können Texte mit Sonderzeichen in einem Textverarbeitungsprogramm abtippen. • kennen die Unterschiede zwischen „Speichern“ und „Speichern unter“. • wissen, wie man die Rechtschreibprüfung verwendet. • können mithilfe der Tastatur in Dokumenten navigieren und nutzen einfache Tastenkombinationen.
1.5 Grundfunktionen der Textverarbeitung - Teil 2	<ul style="list-style-type: none"> • kennen Kriterien, die zu einer ansprechenden Gestaltung eines Dokuments führen. • können Tabellen in ein Dokument einbinden. • können Bilder in ein Dokument einbinden. 	<ul style="list-style-type: none"> • können eigene Texte mit einem Textverarbeitungsprogramm verfassen. • kennen Einstellungen zum Drucken von Dokumenten. • Können bestehenden Tabellen Spalten und Zeilen hinzufügen. • wissen, was ein PDF-Dokument ist. • kenn Vor- und Nachteile des PDF-Formats und können aus einem Dokument im Textverarbeitungsprogramm ein PDF-Dokument erstellen.
2.4 Grundfunktionen von Präsentationsprogrammen	<ul style="list-style-type: none"> • kennen Kriterien, die zu einer ansprechenden Gestaltung eines Dokuments führen. • können Tabellen in ein Dokument einbinden. • können Bilder in ein Dokument einbinden. 	<ul style="list-style-type: none"> • können eigene Texte mit einem Textverarbeitungsprogramm verfassen. • kennen Einstellungen zum Drucken von Dokumenten. • Können bestehenden Tabellen Spalten und Zeilen hinzufügen. • wissen, was ein PDF-Dokument ist. • kenn Vor- und Nachteile des PDF-Formats und können aus einem Dokument im Textverarbeitungsprogramm ein PDF-Dokument erstellen.
2.5 Gestaltung von Präsentationen	<ul style="list-style-type: none"> • können Präsentationen in Hinblick auf ihre Gestaltung vergleichen. • kennen Regeln zur Gestaltung einer übersichtlichen Präsentation. 	<ul style="list-style-type: none"> • können den Präsentationsmodus eines Präsentationsprogramm bedienen. • können in einer bestehenden Präsentation Fehler in gestalterischer Hinsicht erkennen und diese korrigieren. • können Bildübergänge verwenden und wissen, wie diese wirken. • können eine Recherche selbstständig durchführen, die gewonnen Informationen sortieren und in einer Präsentation strukturieren.