Medienkompetenzraster @BSL

	Basiskompetenzen		Suchen und Verarbeiten		Kommunizieren und Kooperieren		Produzieren und Präsentieren		Analysieren und Reflektieren		Recht	
Leitidee	*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 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, reflekiert und selbstbestimmt*		*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*		*Die Schüler sind in der Lage, eigene Lern- und Arbeitsergebnisse routiniert, situations- und adressatengerecht zu präsentieren. Sie planen, realisieren und veröffentlichen eigene Medienprodukte*		*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 Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis für die rechtlichen Rahmenbedinungen bei der Nutzung, Produktion und Analyse medialer Angebote*	
Kompetenzerwartung 1	**Medienangebote und Informatiksysteme sach- und zielorientiert handhaben** *z.B. Computer, Browser oder mobile Endgeräte eigenständig nutzen und sachgemäß anwenden.*		**Informationsquellen kennen, unterscheiden und prüfen** *z.B. Printmedien, TV, Radio, Online-Angebote, Zusammenhang Inhalt und Struktur, Aufbereitung, Glaubwürdigkeit*		**Kommunikationsmöglichkeiten kennen und reflektieren** *z.B. Email, Chat, Forum, Brief, Telefon, Messenger (Gefahren WhatsApp, Threema, Signal), Videotelefonie, vgl. syncron/asyncron*		**Präsentations- und Produktionsmöglichkeiten kennen und reflektieren** *z.B. Poster, Video, Foto, PC-gestützte Präsentationen, Gestaltung und Wirkung*		**Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Berufs- und Arbeitswelt reflektieren** *z.B.Durchdringung der Digitalisierung des eigenen Arbeitsumfeldes analysieren*		**Gesetzliche Regelungen kennen** *z.B. Urheberrecht, Datenschutz, Jugendmedienschutz*	
Kompetenzerwartung 2	**Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien von Medienangeboten und Informatiksystemen durchdringen** *z.B. Cloudspeicher, Lan- und Wlan-Systeme, Funktionsweise des Internets, …*		**Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen** *z.B. Umgang mit Suchmaschinen*		**Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht kommunizieren und interagieren** *z.B. technische Fähigkeiten, Nutzung der Codes…, Zusammenarbeit mit digitalen Hilfsmitteln*		**Präsentationen/ Produktionen sach-, situations- und adressatengerecht realisieren** *z.B. Interaktion, Arbeitsorganisation, technische Fähigkeiten*		**Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informatiksystemen analysieren und bewerten** *z.B. Symbole, Codes, Sprache - Unterschied zwischen Information, Unterhaltung und Werbung*		**Gesetzliche Regelungen anhand konkreter Beispiele anwenden** *z.B. Produktion von Medien, Veröffentlichung im Web*	
Kompetenzerwartung 3	**Eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informatiksystemen zur Optimierung entwickeln** *z.B. Optimierung eigener Hardware-Systeme, Datensicherung,..*		**Daten und Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren, modellieren und aufbereiten** *z.B. Informationen gliedern und zusammenfassen, aus Informationen Präsentationen erarbeiten*		**Werkzeuge zur effektiven Gestaltung von Lernprozessen verwenden und Resultate mit anderen teilen** *z.B. Mindmapping, kooperative Angebote im Internet (zumpad…), Weblogs, Wikis, Foren*		**Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen** *z.B. Zusammenhang zwischen Form und Funktion, Feedback einholen...*		**Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen** *z.B. Information, Interaktion - Gewalt, Sucht, Isolation*		**Auswirkung gesetzlicher Regelungen untersuchen** *z.B. Werbung, Kaufverhalten...*	
Kompetenzerwartung 4	**Probleme insbesondere in Medienangeboten und Informatiksystemen identifizieren** *z.B.Troubleshooting bei Funktionsstörungen*		**Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten** z.B.Quellen, Adressaten, Motivation, Hintergrund des Autors, …		**Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen** *z.B. Datenschutz, Netiquette, Verhalten in Foren*		**Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen** *z.B. Teilnahme an Wettbewerben, Zusammenarbeit mit externen Partnern…*		**Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen** *z.B. Freiheit der Information unabhängig von Redaktionen aber auch FakeNews*		**Notwendigkeit gesetzlicher Regelungen reflektieren** *z.B. Altersfreigabe von Spielen, Filmen*	

nach Vorlage von Team Unterfranken 2018 (MIB Kühnert Michael)