

Medienkompetenzrahmen: Konkretisierte Übersicht der Kompetenzerwartungen

Aufgabenfeld II: Gesellschaftswissenschaften

Legende: **Erdkunde** / **Geschichte** / **Politik und Sozialwissenschaften** / Philosophie

KOMPETENZERWARTUNGEN AM ENDE DER JAHRGANGSSTUFE 6						
Stufe	Kompetenzbereiche					
	Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren	Problemlösen und Modellieren
5	„Kinder als Verbraucher“: Die SuS erstellen exemplarisch in Inhalt und Struktur klar vorgegebene Medienprodukte (z.B. Leserbrief, Plakat, Flyer, computergestützte Präsentation) zu konkreten, anschaulich aufbereiteten politischen, wirtschaftlichen und sozialen Sachverhalten und Problem-lagen und setzen diese argumentativ ein.	„Demokratie in der Gemeinde“: Die SuS können unter Anleitung Informationen zu historisch-politischen Sachverhalten (u. a. aus Bibliotheken, Internet) beschaffen.	„Kinder in der dritten Welt“: Die SuS arbeiten zielgerichtet aus unterschiedlichen – auch digitalen – Medien gesellschaftliche, politische und ökonomische Sachverhalte heraus und untersuchen diese.			„Medien und Informationen in der digitalisierten Welt“ Die Schülerinnen und Schüler lernen, welche Daten bei der Nutzung des Internets gespeichert, verwendet und z. B. für zielgerichtete/personalisierte Werbung genutzt werden.
	Die SuS wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an. (FK 7, Religion und Schöpfungsmythen)	Die SuS recherchieren unter Anleitung in Suchmaschinen und vergleichen Informationsquellen. (FK 7, Religion und Schöpfungsmythen)	Die SuS setzen sich mit den Erscheinungsformen und Konsequenzen von Cybermobbing auseinander; sie erarbeiten auf dieser Grundlage Regeln zur Selbstdarstellung im Internet sowie zum Umgang miteinander in sozialen Netzwerken und sind über schulische und außerschulische Hilfsangebote für Opfer und Beobachter von Cybermobbing informiert.		Die SuS diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von Heldenrollen in Büchern, Fernsehen oder digitalen Spielen. (FK 1, Ich und mein Leben)	

6					Die SuS. erörtern in Ansätzen ihr eigenes auch durch die Digitalisierung geprägtes Konsumverhalten hinsichtlich ökologischer, ökonomischer und sozialer Folgen	
	Die SuS erstellen selbstständig sowie ggf. computergestützt Medienprodukte zu fachbezogenen Sachverhalten und präsentieren diese auch zur Unterstützung der eigenen Argumentation im (schul-) öffentlichen Raum.					
		Die SuS erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z. B. Werbung). (FK 6, Wahrheit, Wirklichkeit und Medien)			Die SuS setzen sich mit der Geschichte des Medienwandel und dessen anthropologischer Bedeutung auseinander (FK 6, Medienwelten)	

KOMPETENZERWARTUNGEN AM ENDE DER JAHRGANGSSTUFE 9

Kompetenzbereiche						
Stufe	Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren	Problemlösen und Modellieren
	Schülerinnen und Schüler haben fundierte Kenntnisse digitaler Medien.	Schülerinnen und Schüler führen fundierte Medienrecherchen durch, analysieren Informationen und verarbeiten sie weiter.	Schülerinnen und Schüler analysieren Meinungsbildungsprozesse und kommunizieren adressatengerecht, verantwortungsbewusst und sicher.	Schülerinnen und Schüler planen und realisieren Medienprojekte und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum.	Schülerinnen und Schüler bewerten mediale Darbietungsformen und ihre Wirkung.	
7	Die SuS. orientieren sich unmittelbar vor Ort und mittelbar mit Hilfe von Karten und einfachen web- bzw. GPS-basierten Anwendungen (Kl. 7, 8, 9). Die SuS. stellen geographische Informationen und Daten mittels digitaler Kartenskizzen, Diagrammen und Schemata dar (Kl. 7, 8, 9). Die SuS. führen einfache Analysen mit Hilfe interaktiver Kartendienste und Geographischer Informationssystemen (GIS) durch (Kl. 7, 8, 9).	Die SuS. identifizieren geographische Sachverhalte auch mittels komplexerer Informationen und Daten aus Medienangeboten und entwickeln entsprechende Fragestellungen (Kl. 7, 8, 9).			Die SuS. nehmen auch unter Nutzung digitaler Medien Möglichkeiten der Einflussnahme auf raumbezogene Prozesse wahr (Kl. 7, 8, 9).	
		Die SuS. ermitteln zielgerichtet Informationen und Daten in Geschichtsbüchern, digitalen Medienangeboten und in ihrem schulischen Umfeld zu ausgewählten Fragestellungen.				
			„Was bieten Medien Jugendlichen“: Bedeutung von Formen und Möglichkeiten der Kommunikation sowie Information in Politik und Gesellschaft, politische und soziale Auswirkungen neuer Medien, globale Vernetzung und die Rolle der Medien.	„Einwanderungsland Deutschland“: Die SuS. wenden ausgewählte Fachmethoden an, indem sie z. B. eine Umfrage sinnvoll konzipieren, durchführen und auch mithilfe neuer Medien auswerten, sie planen das methodische Vorgehen zu einem Arbeitsvorhaben und reflektieren Gruppenprozesse mithilfe metakommunikativer Methoden. „Warum ist Demokratie für uns alle unverzichtbar“: Die	„Was bieten Medien Jugendlichen“: Bedeutung von Formen und Möglichkeiten der Kommunikation sowie Information in Politik und Gesellschaft, politische und soziale Auswirkungen neuer Medien, globale Vernetzung und die Rolle der Medien. „Grundlagen der Globalisierung und Sicherheitspolitik“: Bedeutung von Formen und Möglichkeiten der Kommunikation sowie Information in	

				SuS erstellen (Medien-) Produkte zu fachbezogenen Sachverhalten und präsentieren diese intentional im (schul-) öffentlichen Raum.	Politik und Gesellschaft, politische und soziale Auswirkungen neuer Medien, globale Vernetzung und die Rolle der Medien. „Was leistet der Markt?“: Die SuS reflektieren wirtschaftliche Entscheidungen und analysieren diese hinsichtlich ihrer ökonomischen Rationalität, ihrer Gemeinwohlverpflichtung, ihrer Wirksamkeit sowie ihrer Folgen und entwerfen dazu Alternativen, reflektieren medial vermittelte Botschaften und beurteilen diese auch mit Blick auf dahinterliegende Interessen.	
	Die SuS wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs- und Präsentationsprogrammen an. (FK 7, Ethische Grundsätze und Menschen- und Gottesbilder in Religionen)	Die SuS führen fundierte Medienrecherchen durch. (FK 7, Ethische Grundsätze und Menschen- und Gottesbilder in Religionen) Die SuS erkennen die Gefahren gewaltverherrlichender Filme/Computerspiele und setzen sich (kritisch) mit Aggressionstheorien und Forschungsergebnissen auseinander. (FK 3, Gewalt und Aggression)	Die SuS beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten) (FK 2, Rollen- und Gruppenverhalten)			
8	Die SuS. orientieren sich unmittelbar vor Ort und mittelbar mit Hilfe von Karten und einfachen web- bzw. GPS-basierten Anwendungen (Kl. 7, 8, 9). Die SuS. stellen geographische Informationen und Daten mittels digitaler Kartenskizzen, Diagrammen und Schemata dar (Kl. 7, 8, 9). Die SuS. führen einfache Analysen mit Hilfe interaktiver Kartendiensten und Geographischer Informationssystemen (GIS) durch (Kl. 7, 8, 9).	Die SuS. identifizieren geographische Sachverhalte auch mittels komplexerer Informationen und Daten aus Medienangeboten und entwickeln entsprechende Fragestellungen (Kl. 7, 8, 9).			Die SuS. nehmen auch unter Nutzung digitaler Medien Möglichkeiten der Einflussnahme auf raumbezogene Prozesse wahr (Kl. 7, 8, 9).	

						„Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie“ Die SuS erfahren und reflektieren wie Datenanalyse-Unternehmen (z.B. Cambridge Analytica) beispielsweise den Ausgang von Wahlen beeinflussen können.
	Die SuS wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs- und Präsentationsprogrammen an. (FK2, Interkulturalität; FK 4, Utopien und ihre politische Funktion; FK 5, Der Mensch als kulturelles Wesen)		Die SuS analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in verschiedenen Gesellschaften. (FK 2, Interkulturalität)	Die SuS erstellen selbstständig ein Medienprodukt (Präsentation) und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente bewusst ein. (FK 4, Utopien und ihre politische Funktion) Die SuS geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitete Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation. (FK 4, Utopien und ihre politische Funktion)	Die SuS analysieren und bewerten durch Medien vermittelte kulturelle Identitäten. (FK 2, Interkulturalität)	
9	Die SuS. orientieren sich un-mittelbar vor Ort und mittelbar mit Hilfe von Karten und einfachen web- bzw. GPS-basierten Anwendungen (Kl. 7, 8, 9). Die SuS. stellen geographische Informationen und Daten mittels digitaler Kartenskizzen, Diagrammen und Schemata dar (Kl. 7, 8, 9). Die SuS. führen einfache Analysen mit Hilfe interaktiver Kartendiensten und Geographischer Informationssystemen (GIS) durch (Kl. 7, 8, 9).	Die SuS. identifizieren geographische Sachverhalte auch mittels komplexerer Informationen und Daten aus Medienangeboten und entwickeln entsprechende Fragestellungen (Kl. 7, 8, 9).			Die SuS. nehmen auch unter Nutzung digitaler Medien Möglichkeiten der Einflussnahme auf raumbezogene Prozesse wahr (Kl. 7, 8, 9).	
			Die SuS arbeiten plattformübergreifend an gemeinsamen Produkten (Quellenarbeit, Lerntagebuch, Darstellung und Aufbereitung von historischen Sachverhalten, ...). (z.B.: Nearpod, Answergarden, Bitpaper, Etherpad, ...)	Die SuS präsentieren in analoger und digitaler Form (fach-)sprachlich angemessene Arbeitsergebnisse zu einer historischen Fragestellung.	Die SuS bewerten an einem konkreten Beispiel den Umgang mit geschichtskulturellen Zeugnissen deutscher Kolonialgeschichte unter Berücksichtigung digitaler Angebote.	

	<p>„Parteien stellen sich zur Wahl“: Die SuS nutzen verschiedene Visualisierungs- und Präsentationstechniken – auch unter Zuhilfenahme digitaler Medien – sinnvoll, wenden ausgewählte Fachmethoden an, indem sie z. B. eine Umfrage sinnvoll konzipieren, durchführen und auch mithilfe neuer Medien auswerten, sie planen das methodische Vorgehen zu einem Arbeitsvorhaben</p>	<p>„Parteien stellen sich zur Wahl“: Die SuS nutzen verschiedene – auch neue – Medien zielgerichtet zur Recherche, indem sie die Informationsangebote begründet auswählen und analysieren</p>				<p>„Globalisierte Strukturen und Prozesse in der Politik“ Die SuS beschreiben und untersuchen die Wirkung von Bots in sozialen Netzwerken und Internetforen mit dem Ziel der Meinungsmache.</p>
	<p>Die SuS wählen selbstständig passende Werkzeuge (d.h. Mikrofon, Kamera (Foto oder Video), Eingabe durch Stift oder Tastatur für kreative Aufgaben aus. (FK 6 Umgang mit neuen Medien) Die SuS wenden grundlegende Regeln des Datenschutzes an bei der Erstellung von Erklärvideos, Fotocollagen, etc. (FK 6 Umgang mit neuen Medien)</p>	<p>. Die SuS führen fundierte Medienrecherchen durch. (FK 4, Arbeits- und Wirtschaftswelt) Die SuS filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf. (FK 2, Freundschaft, Liebe und Partnerschaft)</p>	<p>Die SuS beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen (z.B. Soziale Netzwerke, Blogs, Foren und YouTube Kommentaren). (FK 2, Freundschaft, Liebe und Partnerschaft)</p>	<p>Die SuS wenden grundlegende Regeln des Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechts an bei der Erstellung von Erklärvideos, Fotocollagen, etc. (FK 6 Umgang mit neuen Medien)</p>	<p>Die SuS analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen und entwickeln Konzepte für eine verantwortungsvolle Mediennutzung. (FK 2, Rollen- und Gruppenverhalten)</p>	