

Vergleich der Versionen 2010/2017

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und -präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen <i>1.1: ... nutzen [analoge Medien (z.B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.</i>	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden <i>2.1: ... formulieren ihren Wissensbedarf.</i> <i>+2.2: ...recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.</i>	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen <i>3.2: ... wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation an (z. B. Chat, E-Mail)</i> <i>+3.4: ...nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten</i>	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen <i>4.3: ... erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audioclip, Handyclip)</i> <i>+4.4: ... stellen ihre Arbeitsergebnisse vor</i>	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren <i>5.3: ... vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzung dar</i>	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen ---
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen , auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen <i>1.2: ...wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.</i> <i>+ 1.3: ... wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (z. B. Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion).</i> <i>+ 1.4: ... wenden Basisfunktionen des Internets an (z. B. Angabe der vollständigen URL usw.</i>	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren und aufbereiten <i>+2.3: ...entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.</i>	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten <i>3.3: ...entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine [sichere] Kommunikation im Internet.</i>	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen <i>4.1: ... beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag)</i> <i>+ 4.2: ... beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z. B. in Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten</i>	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen <i>5.3: ... vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzung dar</i> <i>+ 5.4 ... beschreiben an ausgewählten Beispielen (z.B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale</i>	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren ---

(Stand: Oktober 2017)

Vergleich der Versionen 2010/2017

1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quellendokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3. Modellieren und Programmieren
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten <i>2.4: ...unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen</i>	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen <i>5.1: Beschreiben die eigene Mediennutzung und –erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag</i>	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen —
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Rahmenbedingungen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Sich der Risiken von Cybergewalt und Cyberkriminalität bewusst sein sowie Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen <i>3.3: ...entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine [sichere] Kommunikation im Internet.</i>	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Mediennutzung und ihre Wirkung beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen <i>5.1: Beschreiben die eigene Mediennutzung und –erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag</i> <i>+5.2 ... kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien</i>	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren —

Rot = Stufe 2 (Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4) im Kompetenzrahmen 2010