

Digitale Medien – Spezifische Beiträge des Fachunterrichts zur KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“

Fachbereiche Fächer	Deutsch Niederdeutsch	Mathematik	MINT	Moderne Fremdsprachen	Alte Sprachen	Gesellschaftswissenschaften	Ev./kath. Religion, Philosophie	Ästhetische Bildung		Sport
			HWS, NW, Biologie, Chemie, Physik, Technik, Informatik	Englisch, Franz., Spanisch, Ital., Friesisch, Dänisch, Russisch, Chines.	Latein, Griechisch	Geschichte, WiPo, Weltkunde, HWS, Geographie, Verbraucherbildung		Musik, Darstellendes Spiel	Kunst, Textillehre	
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren										
<i>Suchstrategien nutzen und entwickeln, Quellen identifizieren, Informationen und Daten analysieren, Daten sichern, speichern und strukturieren</i>										
1.1. Suchen und Filtern 1.2. Auswerten und Bewerten 1.3. Speichern und Abrufen	Fremdwörter-Lexika, Beiträge zu Rechtschreibung, Zeichensetzung und Synonymen	Recherche von Daten für Sachaufgaben; Recherche von Definitionen, Sätzen und Beweisen	Online-Lexika, Umweltdatenbanken, Online-Experimente, nat. Lernvideos nutzen	Online-Dictionary; Informationen zu kulturellen Eigenheiten der fremden Sprache und Perspektive verarbeiten	Wortbedeutungen, historische Informationen und Rezeptionsdokumente recherchieren	Online-Tageszeitungen, politische Magazine nutzen, Geodatendienste und Statistiken mit Fachautoren, Chat der Welten	Religiöse Räume virtuell erkunden, Schriftsysteme der Welt, religiöse Phänomene in medialer Alltagskultur	Konzert- oder Theaterbesuche vorbereiten, Aufnahmen nutzen; Songlexika	Bilder- und Künstlerdatenbanken, Schnittmuster, Fashion Blogs nutzen	Digitale Fitnessprogramme, Musiksequenzen nutzen
2. Kommunizieren und Kooperieren										
<i>Digital kommunizieren, Informationen weitergeben, digitale Dokumente erarbeiten, adressaten- und situationsangemessen sowie privat und öffentlich kommunizieren</i>										
2.1. Interagieren 2.2. Teilen 2.3. Zusammenarbeiten 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette) 2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben	Gespräche mithilfe digitaler Medien führen, Texte in Dialoge umwandeln, sprachliche Verständigung über Medien gestalten	Digitales Archiv für Tafelbilder und Arbeitsblätter anlegen, gemeinsam digital üben (CAS), Teilergebnisse sammeln	Interaktive Spiele erstellen und verwenden; digitale Planer für längere Experimente oder Untersuchungen nutzen; Foren nutzen	Vorträge gemeinsam erstellen, mit Muttersprachlern digital kommunizieren; gegebenenfalls fremdsprachliches digitales Peer-Feedback	Kooperatives Übersetzen mithilfe von Online-Plattformen	Digitale Karten für kooperatives Lernen verwenden, Kinderwelten-Projekt, Experteninterviews mit Fachautoren, Chat der Welten	Messenger-Programme z. B. für neosokratische Gespräche; Nutzen von Foren zu diversen Themen; phil. Zusammenhänge medial darstellen	Mit Plattformen gemeinsam Musik machen, Kompositionsaufgaben, Veröffentlichungen eigener Produkte	Bildersammlungen anlegen und nutzen, Fragen und Inhalte auf Plattformen diskutieren	Gemeinsam Bewegungsabläufe digital analysieren und entwickeln
3. Produzieren und Präsentieren										
<i>Digitale Lernprodukte wie Texte, Präsentationen, Bilder, Videos konzipieren, herstellen und präsentieren; rechtliche Vorgaben bezüglich Urheber- und Nutzungsrechten kennen und beachten</i>										
3.1. Entwickeln und Produzieren 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten	Hörspiele, Hörtexte, Interviews erstellen, digitale Wortschatzsammlungen	Dynamische Visualisierungen und Tabellenblätter nutzen, Funktionsgraphen zeichnen, Zufallsexperimente simulieren	Digitale Herbarien, Tutorials (Erklärvideos), Modelle erstellen, Denkmodelle und chemische Formeln darstellen, virtuelle Experimente	Textdokumente, Audiodokumente, Filmprojekte, Web-Quest; „news of the day“, digitale Reiseführer mit Videos, Podcasts und Maps	Digitales Vokabelquiz spielen, Textaufnahmen untermalen, Mindmaps zu Texten erstellen	Grafikprogramme für Kartenskizzen; Daten grafisch aufbereiten, Stadtentwicklung digital dokumentieren; Lernprodukte: Videos zu Nachhaltigkeit, Politik, Landschaften	„Helden des Alltags“ medial begleiten, Selbstporträts produzieren und bearbeiten	Songs mit Hilfe von Software erstellen, Produkte vertonen, Videos zu Musik erstellen, Standbilder zu Opern und Theaterstücken zusammensetzen und vergleichen	Digitale Gestaltung von Produkten; Trickfilme, Spots, dreidimensionale Entwurfsskizzen erstellen	Aufbereitung von Themen, Fitnessprogramme und Choreografien entwickeln und präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren										
<i>Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortlich umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren kennen, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen</i>										
4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3. Gesundheit schützen 4.4. Natur und Umwelt schützen	Sensibilität von persönlichen Daten beachten; Vergleich von persönlicher und digitaler Kommunikation		Gesundheitsrisiken (Augen, fehlende Bewegung, Körperhaltung) kennen; Umweltaspekt Ressourcen (Papierverbrauch, Rohstoffe für digitale Geräte, z. B. Metalle, seltene Erden) schonen	Verantwortlicher medialer Umgang mit Persönlichkeiten und ihren Rechten in anderen Ländern und Sprachen; sogenannte „Fake-News“ diskutieren	Verschlüsselungen in Schriften und Zeichnungen analysieren	Auswirkungen von Energie- und Rohstoffeinsatz untersuchen; Umweltbilanzen, Konsequenzen globaler digitaler Netzwerke reflektieren	Den eigenen Mediengebrauch kritisch reflektieren, virtuelle und fiktionale Weltkonstrukte und damit verbundene Konsequenzen wahrnehmen	Bewusstsein für Lautstärke und damit verbundene Gefahren entwickeln, rechtliche Implikationen des Musikdownloads kennen	Bewusstsein für die Wirkung von Farben, Formen, Bewegungen und Kontrasten in digitalen Produkten entwickeln	Bewegungsmangel durch das Nutzen digitaler Medien bearbeiten
5. Problemlösen und Handeln										
<i>In digitalen Umgebungen Werkzeuge sinnvoll einsetzen, eigenen Herausforderungen begegnen, Lösungen identifizieren, Medien als vernetzte Lernressourcen selbst einsetzen, Algorithmen der digitalen Welt verstehen und nutzen</i>										
5.1. Technische Probleme lösen 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5. Algorithmen erkennen und formulieren	Geeignete Medien für Kommunikation auswählen: Rechtschreibung, Sprachrichtigkeit, Nutzung von Quellen; Sprachrichtigkeit überprüfen	Tabellenkalkulationen einschließlich Zellbezügen nachvollziehen und erstellen, mit Lernplattformen Fertigkeiten trainieren, im eigenen Tempo lernen und üben	Arbeitsprozesse mithilfe digitaler Medien planen, Datenaufnahmen mit mobilem Gerät, z. B. Bild, Video, Schall, Druck, UV-Index, Temperatur, pH-Wert, Kompass nutzen, ggf. programmieren	Digitale Vokabeltrainer nutzen; Kreuzworträtsel erstellen; Aussprachekontrolle; fremdsprachliche Texte erstellen und diskutieren	Digitales Vokabeltraining; Grammatik durch Lernvideos kennenlernen; mit differenzierten Hilfen übersetzen	Mit digitalen Planspielen, Kartendiensten, Bildern, usw. Fragestellungen bearbeiten; Projekte zur Ressourcenschonung, Beteiligung an Online-Petitionen, Arbeiten zu Lokalgeschichte oder -geographie	Aussagenlogische Strukturen medial aufbereiten und analysieren; religiöse Sachverhalte aufbereiten und digitale Lernprodukte entwickeln	Mit digitalen Lernprogrammen üben, Noten zu lesen, nach dem Gehör zu bestimmen und auf einem Instrument umzusetzen, digitale Tonstudios erkunden, um Musikstücke zu produzieren	Bildbearbeitung, Mal-Apps, Video und Foto künstlerisch einsetzen (Ort, Bewegung, Perspektive); Patchworkprogramme nutzen	Erstellen von digitalen Fitness- und Trainingsprogrammen, digitale Dokumentation und Analyse von Bewegungssequenzen, um Leistung zu steigern
6. Analysieren und Reflektieren										
<i>Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen einschätzen lernen, Wirkung von Medien (Stars, Idole, Computerspiele, Gewaltdarstellung) reflektieren; Geschäftsaktivitäten und Services im Internet (Online-Shops), politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung, soziale Integration, Urheber-, und Nutzungsrechte</i>										
6.1. Medien analysieren und bewerten 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	Texte in SMS, E-Mail, Blog, Wirkung digitaler Medien analysieren, Nutzungsrechte von Texten beachten	Händisches und digitales Arbeiten situationsbedingt wählen; Mediennutzung reflektieren	Inhalte in digitalen Medien auf ihre Ziele, Korrektheit und Wirkungen analysieren und einschätzen	Inhaltliche und methodische Analyse fremdsprachlicher Medienangebote (Webseiten, Blogs usw.)	Verfügbare Übersetzungen untersuchen und über Fehler reflektieren	Raumdarstellungen untersuchen, Normen und Intentionen reflektieren, Wahrnehmung von Verschwörungstheorien, Wahlumfragen	Selbstdarstellungen und Identifikationsbildung in Medien analysieren	Webseiten, Blogs usw. analysieren, kommerzielle Interessen reflektieren	Wirkung von Bildern analysieren, Bildmanipulationen erkennen, die Rolle von Kunst in Gesellschaft und Politik	Spielsequenzen und Bewegungsabläufe digital verarbeiten und analysieren